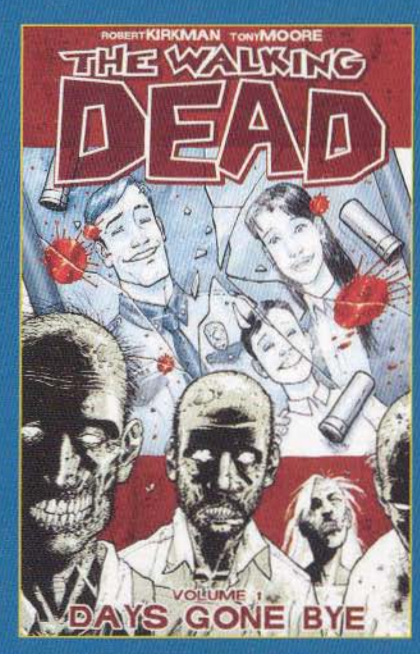
1001 CÓMICS
QUE HAY QUE LEER ANTES DE MORIR



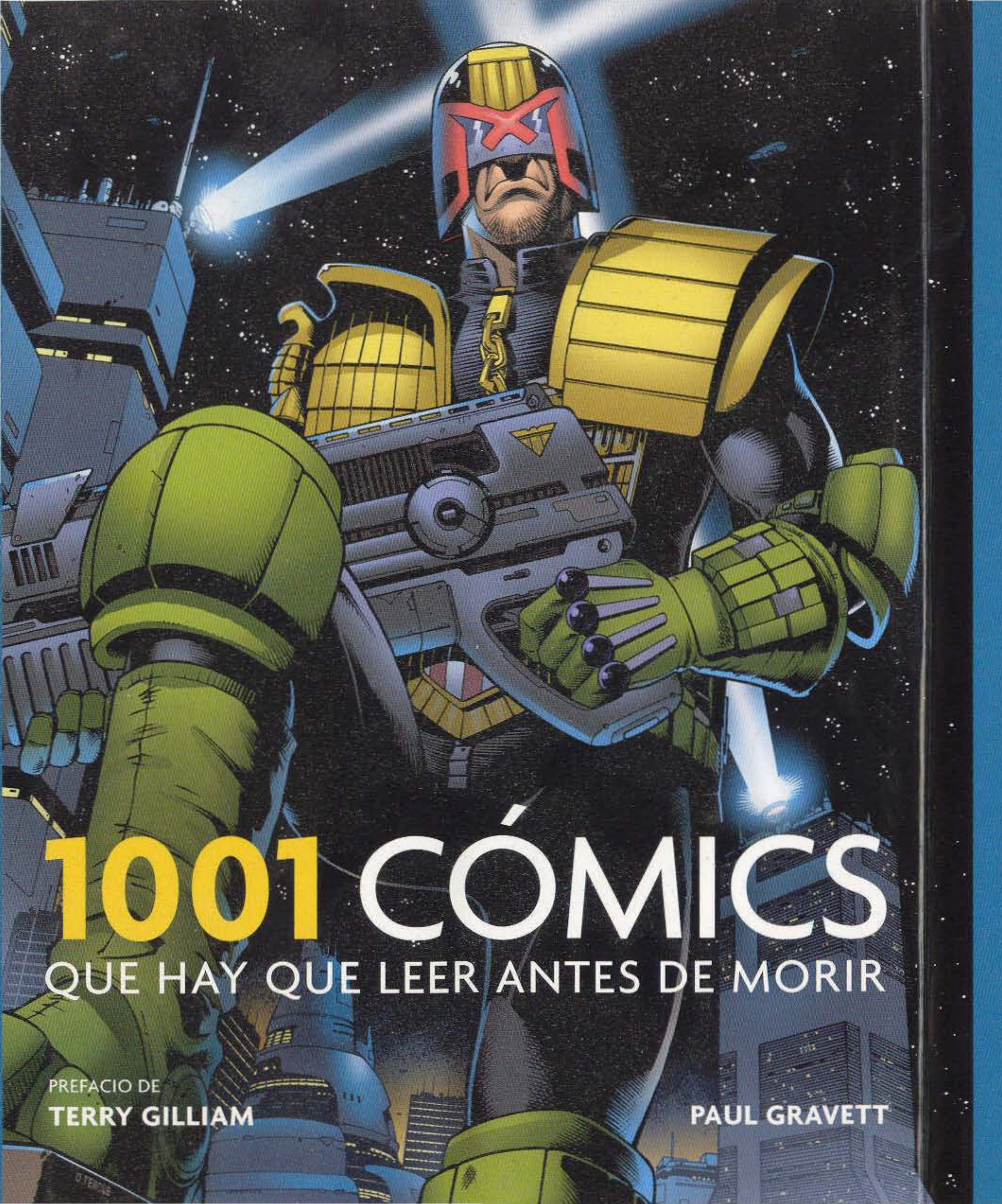
PAUL GRAVETT

Grijalbo

1001 CÓMICS
QUE HAY QUE LEER ANTES DE MORIR

PREFACIO DE
TERRY GILLIAM

PAUL GRAVETT



Durante muchos años injustamente relegados a simple entretenimiento para niños, los cómics han evolucionado hasta convertirse en un verdadero fenómeno popular y en un influyente género que acoge a los mejores autores e ilustradores. *1001 cómics que hay que leer antes de morir* es una fascinante y entretenida obra de referencia sobre este dinámico medio, que abarca todos los géneros gráficos —historietas, novelas gráficas y tiras cómicas— de ayer y de hoy.

El libro rinde así homenaje a la maestría del *Tintín* de Hergé, paradigma de la sobriedad, o al pionero del manga, Osamu Tezuka, que estuvo muy influenciado por los dibujos de la casa Disney. Están documentados tanto los trabajos más creativos que DC y Marvel Comics publicaron en los años sesenta y setenta, como los comienzos de *Spiderman*, un superhéroe que hábilmente consiguió canalizar la angustia de su público adolescente. El lector disfrutará del nacimiento de toda una leyenda en los años treinta, *Superman*, de clásicos juveniles como *The Dandy* o los mismísimos *Mortadelo y Filemón*, o de la cultura del cómic underground con las subidas de tono de *El gato Fritz* de Robert Crumb o con los estrafalarios dibujos de *Los fabulosos Freak Brothers* de Gilbert Shelton y un *Batman* completamente remodelado en los años ochenta por el lápiz del ingenioso Frank Miller. Por último, descubrirá cómo han evolucionado las novelas gráficas hasta convertirse en un importante género literario, capaz de expresar las más oscuras complejidades del alma humana de la mano de autores con tanto talento como Art Spiegelman y Alan Moore.


10¢
NYOKA BATTLES WITH DEATH IN THE
NORTH POLE JUNGLE!
DEC.-JAN.
NO.4
BLONDIE COMICS
AUG.-SEPT. 10¢
COMICS
SUPERMAN
No.48
SEPT.-OCT.-TEN CENTS
AUG.
HA HA
COMICS
10¢
JUST LIKE HAVING YOUR OWN THEATRE!

1001 CÓMICS
QUE HAY QUE LEER ANTES DE MORIR

EDICIÓN DE PAUL GRAVETT
PREFACIO DE TERRY GILLIAM

Grijalbo

Título original: *1001 Comics You Must Have Read before You Die*

Publicado por primera vez en Reino Unido por Cassell Illustrated, una división de Octopus Publishing Group Limited

Primera edición: febrero de 2012

Edición del proyecto	Simon Ward
Redacción	Rob Cave, Becky Gee, Tamsin Oxford, Fiona Plowman, Frank Ritter
Diseño	Alison Hau, Tom Howey, Rod Teasdale
Producción	Anna Pauletti
Dirección editorial	Jane Laing
Editor	Tristan de Lancey

Fotocomposición: Compaginem

ISBN: 978-84-253-4770-2

Reproducción en color por Chroma Graphics Pte Ltd., Singapur
Impreso por Toppan Leefung Printing Ltd., China

GR 47702

Sumario

Prefacio 6

Introducción 8

Índice de títulos 12

Capítulo 1: Antes de 1930 22

Capítulo 2: 1930-1949 72

Capítulo 3: 1950-1969 150

Capítulo 4: 1970-1989 308

Capítulo 5: 1990-1999 540

Capítulo 6: A partir de 2000 724

Índice por autor / ilustrador 940

Colaboradores 954

Créditos de imágenes 958

Agradecimientos 960

Prólogo

por Terry Gilliam

De acuerdo, es hora de hacer una confesión. Mi primera incursión en el erotismo fue a través de un cómic. Por supuesto, no se trataba del material ostentoso, explícito y poco inspirador que actualmente inunda internet. No, nosotros teníamos que utilizar la imaginación. Fue Wally Wood quien sugestionó mi imaginación. No recuerdo el número exacto de *MAD* en el que se encontraba *The Adventures of Flesh Garden*, pero los dibujos que realizaba Wally de la novia increíblemente sexy de Flesh hacían que a mi mente joven e impresionable esta le pareciera la mujer más atractiva del mundo. Olviden las fotografías de la *Venus* de Milo en la sección de esculturas griegas de la *Enciclopedia Británica*. Los dibujos de Wally Wood a pluma y tinta avivaban las llamas sexuales con mayor eficacia.

Con esos placeres inconfesables alborotando alrededor de mi cuerpo y mi mente de doce años, sabía que, por mi propia seguridad, debía guardar mi cómic *MAD* a buen recaudo. Tenía que esconder mi preciado cómic en un lugar seguro. Pero ¿dónde? ¡En el garaje! Varias capas de material de construcción apiladas bajo la caja de herramientas de mi padre parecían un escondite fiable. ¡Error! Sin previo aviso, se decidió que el garaje necesitaba una limpieza a fondo y cierta reorganización. Mi cómic ilícito fue descubierto y por fin comprendí por qué Dios había creado al hombre: para fabricar cinturones. Y los cinturones estaban hechos para el castigo.

Estos sórdidos acontecimientos tuvieron lugar en la década de 1950, unos tiempos en que los guardianes de la decencia pugnaban por prohibir la influencia corruptora de los tebeos. Se habían constituido subcomités del Senado. Los manifestantes salían a la calle. Los buenos y los decentes se habían alzado para frenar aquel mal que estaba destruyendo a la juventud estadounidense. Por suerte, fracasaron.

Pero tenían razón. Los cómics eran y son corruptores. Y que dure. Los tebeos eran mi vía de escape. No es que mi vida fuese desagradable o difícil; de hecho, viví una infancia espléndida en los bosques de Minnesota y, más tarde, en la deslumbrante periferia de Los Ángeles. Pero esos mundos eran demasiado complacientes, demasiado limitados, demasiado seguros y demasiado razonables. No resultaban atrayentes para los rincones más oscuros de mi imaginación. Una parte de mí se sentía encarcelada.

Los cómics representaban libertad. Dependiendo de lo que ofreciera la tienda de la esquina, podía optar por vivir como un esquizofrénico en una vibrante metrópolis, y encarnar a un vigilante con ropa extraña y múltiple personalidad, enfrentándome brutalmente a importantes delincuentes y frustrando sus planes. Si tenía tiempo libre por la tarde, podía poner rumbo a Marte sin problemas: saltaba de viñeta en viñeta con aquella capa roja ondeando a mi espalda; mis músculos no tardaron en comprender lo que era volar. Cada fibra de mi cuerpo experimentaba esa sensación. Lo cierto es que cuando me hice mayor me di cuenta de que solo podía levantarme un metro por encima del suelo. Pero eso formaba parte de la infan-

cia. En realidad, para ser honesto, con treinta años tuve que convencerme de una vez por todas de que, en realidad, no podía volar, y que ni siquiera podía alzarme un mísero metro. No podemos ser niños para siempre.

Mucho antes de la década de 1960, y de la irrupción del ácido y otros alucinógenos, podías inhalar a *Little Nemo*. Aprendí a entender la infinita mutabilidad del «mundo real» mientras trataba de lidiar con la cambiante arquitectura de Windsor McCay. Cuando fui lo bastante mayor como para esnifar adecuadamente, los viajes nocturnos de Nemo habían convertido el budismo y las drogas en algo innecesario. Los cómics no solo me habían ahorrado cantidades ingentes de dinero y tiempo, sino que también me habían proporcionado un medio para evitar un trabajo de verdad y aun así ganarme la vida. Lo único que necesitaba era un trozo de papel y una pluma.

Copiando cómics aprendí a dibujar y escribir historias y chistes. Para mí, *MAD* fue el más influyente, no solo por las chicas guapas, sino también por los pastiches, las sátiras y los disparates. Eran formas y conceptos que habían alterado mi manera de enfrentarme al mundo. Nada era sagrado. La pomposidad debía ser aniquilada. La hipocresía tenía que salir a la luz. La risa te salvaba la vida. La inteligencia podía ser divertida. La estupidez era sublime. Copié el estilo de Jack Davis. Robaba los gags visuales de Willy Elder y adoraba a Harvey Kurtzman. Ellos se convirtieron en mis héroes.

En la universidad transformé la publicación de arte y literatura en una revista de humor. Enviaba copias a Harvey, que vivía en Nueva York, y cuando recibí una respuesta alentadora del gran hombre, mis estudios académicos fueron sacrificados para alimentar el interés que había demostrado aquel ser divino. Decidido a establecer contacto cara a cara con aquel olímpico, crucé Estados Unidos y, gracias a un giro del destino que solo ocurre en los tebeos, me convertí de inmediato en la mano derecha de Harvey, esto es, en director adjunto de la revista *HELP!* Estaba en el Paraíso. Mis héroes y dioses eran amigos míos, y me pagaban 50 dólares semanales. Eran dos dólares menos de lo que habría ganado por no trabajar. Pero había tomado la decisión correcta, ¿o no? El resto es historia.

Una advertencia: yo era un joven inocente y con potencial, que gracias a la oscura influencia de los cómics emprendió un largo, doloroso y degenerado camino. Todavía estoy intentando aceptar ese error. Si no hubiese sido por los cómics y el impacto corruptor que tuvieron en mí, podría haber vivido el sueño, podría haber sido... ¡leñador!

Londres, Reino Unido

Introducción

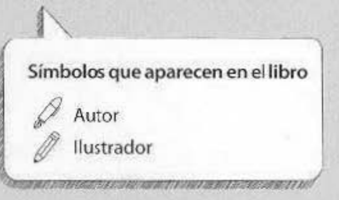
por Paul Gravett

No puede existir una única crónica o experiencia sobre el cómic. Cada uno de nosotros mantiene una relación concreta y personal con esta miríada de historias, en función de nuestras circunstancias, idioma, geografía y gustos. Puede que tus padres toleraran o alentaran que disfrutaras de ellos cuando eras niño. O puede que te prohibieran leerlos, lo cual probablemente los hacía más ilícitamente deseables. O, tal vez, desde que tú te convertiste en padre, has mantenido ese veto para tus hijos. Es posible que al principio descubrieras a los personajes de cómic a través de sus adaptaciones a la pequeña o la gran pantalla, o en juegos de ordenador, juguetes, cromos y demás productos comerciales. Durante la adolescencia, muchos deciden dejar de lado cosas infantiles como los cómics, pero una historia en particular todavía puede captar tu atención y hablarte directamente. Incluso en la vida adulta nunca es demasiado tarde para que esa epifanía te haga redescubrir —o descubrir por primera vez— este vehículo narrativo que puede parecer sencillo pero que, en realidad, es complejo y cautivador.

Es precisamente por la naturaleza individual de nuestra relación con los cómics que, como editor general de *1001 cómics que hay que leer antes de morir*, para recopilar esta lista recurrí a los múltiples puntos de vista de mi equipo, compuesto por sesenta y siete expertos, originarios de veintisiete países. Ha habido otras guías de cómics, pero en su mayoría muestran sus sesgos nacionalistas y lingüísticos, y ninguna ha sido tan decididamente internacional y exploratoria como esta. Le garantizo que no encontrará todos sus cómics favoritos aquí, pero también que descubrirá otros nuevos.

Inevitablemente, tres de los mayores centros de creatividad y producción de cómics —Estados Unidos, Japón y Europa, en especial Francia— ocupan un puesto de honor, pero, debido al origen global de los colaboradores, también aparecen los tebeos más originales, innovadores y personales de muchos otros países. Para que este libro sea útil en varios idiomas, los cómis se han ordenado por el año de la primera publicación en su lengua original. Además de ser uno de los pocos intentos por crear un verdadero «canon mundial» de los cómics, este también genera una interesante cronología internacional sobre cómo ha cambiado y sigue transformándose este género.

Para estrechar este extenso campo, que abarca desde los años de las tiras cómicas de la prensa hasta sagas de cientos e incluso miles de páginas, se ha dado prioridad a los personajes y conceptos que se originaron primero como



Otras lecturas/Otros libros de
Los títulos en **negrita** tienen reseña en el libro.

tebeos, frente a aquellos derivados de libros, películas u otras fuentes. Dicho esto, aun así encontrarás a *Tarzán* de Edgar Rice Burroughs, al *Pato Donald* de Disney y otros, además de unas pocas adaptaciones literarias. Otra preocupación era hasta cuándo retroceder en el tiempo durante la investigación. Los cómics no se inventaron en un único y deslumbrante momento de inspiración, sino que se han metamorfoseado durante milenios. Podría decirse que es posible seguirles la pista hasta los primeros dibujos figurativos de las cuevas y, luego, a través de grabados, periódicos de gran formato, libros infantiles, manuscritos iluminados, pergaminos, vidrieras de colores o jeroglíficos. Los humanos tenemos cierta inclinación a representar nuestro mundo con símbolos e iconos, y a unirlos para conferirles un significado narrativo. *1001 cómics* podría haberse centrado en los formatos impresos del siglo XX, pero también quería destacar unos cuantos hitos de la centuria anterior, encabezados por la obra del profesor Rodolphe Töpffer, de Ginebra, si bien existen muchos otros antecedentes y precursores. Para estudiarlos, recomiendo el creciente archivo confeccionado por Andy Konky Kru sobre los primeros cómics, datados entre 1783 y 1929, en http://konkykru.com/earlycomics.html.

Otra decisión igual de importante era dónde finalizar este estudio, que termina con algunas de las obras clave publicadas en 2011. Los lectores advertirán que casi toda la segunda mitad del libro está dedicada a tebeos publicados desde 1990. Esto refleja la extraordinaria explosión creativa del medio, tanto reciente como actual, en todo el mundo, que ha venido propiciada, en mi opinión, por tres grandes cambios. El primero es el impacto provocado por las mujeres creadoras, que aparecieron ya en 1867 encabezadas por la británica Marie Duval, pero en modo alguno con la escala y diversidad de los últimos años. En segundo lugar, internet ha permitido a los dibujantes expresarse en la Red a través de cómics online, lo cual suprime la edición, la impresión, la distribución y los intermediarios minoristas, para llegar a un gran número de lectores transnacionales. Si a finales del siglo XIX los cómics habían anticipado muchas de las técnicas cinematográficas y la aceptación del cine por parte del público —por lo que los tebeos se desarrollaron en paralelo a las películas—, cien años después se ha producido una interacción similar de fin de siglo en la que el lenguaje visual y verbal del formato ha influido en el diseño y la navegación de internet, y, también de forma parecida, ambos medios se han expandido al unísono.

En tercer lugar, y en relación con esto último, está la reaparición gradual de cómics en casi cualquier medio creativo imaginable. Los tebeos ocupan un lugar peculiar en la cultura mundial. Casi toda disciplina artística en la que podamos pensar —música, literatura, poesía, teatro, danza, cine o artes visuales— existe, e incluso evoluciona en algún sentido, allá donde vayamos. Sin embargo, parece que solo los cómics varían tanto en su estatus, expresión y mercado de una nación a otra, dependiendo enormemente de la política, la religión, la alfabetización, la economía y la exposición a influencias externas del país. El comunismo, por ejemplo, parece haberse mostrado muy confuso en relación a los cómics. La China de Mao promocionaba intensamente unos cómics del tamaño de la palma de una mano como herramienta propagandística, mientras que la Unión Soviética evidenciaba una profunda desconfianza hacia ellos por considerarlos obras de juventud occidentales y capitalistas, y Rusia sigue esa misma línea en muchos casos. Cada nación tiene su actitud hacia los cómics, y su situación social, cultural y política no siempre es propicia para generar una cultura de cómic local. Europa Central y Oriental, India, Oriente Próximo y África están despertando, aunque de manera un tanto errática. Eslovenia, en especial gracias a su revista *Stripburger*, que cuenta con ayuda estatal, es un enérgico embajador de la región; vecinos como Albania o Bulgaria parecen casi inactivos hasta el momento. La primera novela gráfica de Egipto fue confiscada, y su editor, multado, pero la Primavera Árabe promete cambios.

Los cómics incluidos en este libro han sido escritos en múltiples idiomas, pero una cantidad notable de ellos han sido traducidos al castellano o lo serán en un futuro próximo. En mi página web (www.paulgravett.com) solo ofrezco información exhaustiva sobre lo que está disponible en inglés, pero, los lectores que deseen profundizar un poco más, también encontrarán artículos, lecturas relacionadas, perfiles de creadores y vínculos, además de portadas y páginas interiores de muchos de los cómics que no pudieron aparecer en este libro.

Los cómics se han convertido en un aspecto mucho más relevante de mi vida de lo que en principio podía esperar. Cuando era niño, me crié leyendo las tiras cómicas de los periódicos ingleses de mis padres. Luego, a partir de *The Beano* y *The Dandy*, empecé a recibir *Look and Learn*, que mis padres nos compraban a mí y a mi hermano pequeño por sus artículos educativos. Poco

sabían que siempre íbamos directos a las dos páginas de *The Trigan Empire*, un cómic de espadas y naves espaciales, con los asombrosos dibujos a todo color de Don Lawrence.

En las tiendas pronto apareció otro cómic semanal basado en los espectáculos de marionetas futuristas de Gerry Anderson. Cada semana, *TV21* estaba fechado con un siglo de antelación, como si fuese transmitido a los lectores desde el futuro. Antes de los vídeos, los DVD o internet, y con solo tres canales entre los que elegir en Gran Bretaña, ver *Thunderbirds* era una experiencia que no te podías perder. Entre episodio y episodio, podías llenar una larga semana siempre que quisieras con las versiones en cómic pintadas en espectaculares colores por Frank Bellamy. La televisión también me dio a conocer los álbumes de *Tintín* de Hergé. Descubrí a los superhéroes a través de la colorida afectación de *Batman*.

Los cómics cambiaron a medida que yo lo hacía. Crecimos juntos. Cuando mi interés parecía, se me abría otra panorámica. En mi primera visita a una tienda especializada en cómics, Dark They Were And Golden-Eyed, situada en el entonces sórdido Soho londinense, compré mi primer fanzine. Después, nuevos amigos coleccionistas e historias del cómic me llevaron a los increíbles logros del pasado. En 1977 quedé cautivado con *2000AD* y *Heavy Metal*. Nunca estaré lo bastante agradecido a mis profesores de francés por permitirme explorar el «noveno arte» de la *bande dessinée*. Creé un puesto y un servicio de venta por correo de cómics autoeditados y aparecidos en pequeños periódicos británicos y establecí contacto con una serie de jóvenes talentos. Abandoné mi lóbrega existencia de nueve a cinco en el mundo de los seguros por mi primer empleo en el cómic: la promoción de una nueva revista británica de historietas para adultos llamada *pssst!* Desde entonces, ser testigo del auge de la novela gráfica, el periodismo en formato de cómic, la medicina gráfica y los festivales, conferencias y exposiciones dedicadas a este medio desde Argelia hasta el Círculo Ártico y la tardía llegada de mangas traducidos ha sido increíble e inspirador.

¿Cómo puede alguien «renunciar» a los cómics cuando este medio es tan variado y apasionante? Piensen, queridos lectores, en lo que podemos llegar a hacer con las imágenes y las palabras. Luego imaginen, más si cabe, todo lo que podemos hacer con ellas.

Índice de títulos



100%, 767
100 balas, 715
100 meses, 932
110 píldoras, 489
2001 noches, 473
20th Century Boys, 735
30 días de noche, 772
300, 678
5, el número perfecto, 783
80 °C, 741
99 formas de explicar una historia: ejercicios de estilo, 836



A la miseria le encanta la comedia, 638
A. D.-Nueva Orleans después de la inundación, 872
Abe: equivocado por los motivos correctos, 758
Abrazo extraño, 592
Ada en la selva, 405
Adam Strange, 205
Adelante, Bouzid, 430
Adele Blanc-Sec
  El científico loco, 381
Adolf, 459
Afortunada, 848
agachados, Los, 295
Agente secreto X-9, 93
Agripina, 524
Agujero negro, 644
Ahora, Endsville, 587
Akira, 436
Alack Sinner, 360
Alan Ford, 299
Alec: los años llevan pantalones, 906
Alex, 504
Alicia en Sunderland, 875
Alix
  La tiara de Oribal, 142
All Star Superman, 836
Alley Oop, 82
Ally Sloper, 27
Alpha... direcciones, 912
¡Alto, Zelig!, 804
Ama a Bunch, 560
¡Amelia mola!, 763
American Elf, 772
American Flagg!, 462
American Splendor, 373
amnios natal, El, 721
amores del señor Vieux Bois, Los, 24
Amphigorey: 15 obras ilustradas de Gorey, 337
Amy y Jordan, 800
Anarcoma, 427
andanzas de Julius Antoine, Las, 481
Andy Capp, 200
Annie, la pequeña huérfana, 66
año de nuestro cáncer, El, 606
años del elefante, Los, 866
apartamento, El, 803
Apuntes para una historia de guerra, 815
Aquablue 2. Planeta azul, 516
Aquí, 524
Aquiles Talón, 328
Archie, 121
archivos de Elfquest, Los, 397
Ardor, 411
arte de volar, El, 917
Arte moderno, 416
Arzach, 362
asco, El, 778
¡Asesinato, morfina y yo!, 138
Asesinatos victorianos, 515
Asesino, 680
Ashura, 311
Asimismo, 921
Asterios Polyp, 909
Astérix en Bretaña, 256
Astérix en Córcega, 350
Astérix gladiador, 233
Astérix y los Juegos Olímpicos, 286
Astonishing X-Men, 806
Astro City
  Vida en la gran ciudad, 635
Astroboy, 164
ataque de los titanes, El, 910
Aula a la deriva, 342
Authority, The, 704
autopista del sol, La, 612
aventuras de Adamson, Las, 54
aventuras de Buck Danny, Las, 141
aventuras de Gwendoline, 135
aventuras de Hergé, Las, 713
aventuras de Jodelle, Las, 277
aventuras de Luther Arkwright, Las, 391
aventuras de Nerón y Co., Las, 139
aventuras de Phoebe Zeit-Geist, Las, 260
aventuras de Tintín, Las
  El loto azul, 98
  El secreto del unicornio, 124
  Las joyas de la Castafiore, 245
  Las siete bolas de cristal, 124
  Tintín en el Tíbet, 217
aventuras siderales de Roco Vargas, Las, 471
Aya de Yopougon, 826
Ayako, 336

A-Z, 777
Azúcar-Conny, 479

B

B. C. Los primitivos, 213
Babe, la monada de la colina, 143
Baby Blues, 549
Baby's in Black, 926
Bahadur
La casa de ladrillos rojos, 371
balada de Halo Jones, La, 474
Balas perdidas, 637
Balthazar, 262
Banana Fish, 488
Barbarella, 238
Bardín el Superrealista, 672
Barnaby, 121
Barney Google y Snuffy Smith, 52
Barney y la nota azul, 495
Barrio lejano, 698
Bat Lash, 287
Bateadores, 428
Batman
Año uno, 500
Batman: Arkham Asylum, 537
Batman: la broma asesina, 528
El regreso del caballero oscuro, 499
El contraataque del caballero oscuro, 759
Batman, 111
Bat-Manga!, 271
Bayou, 911
Beau Peep, 394
Bella en la barra, 354
Bent, 322
Berlín: Ciudad de piedras, 744
Bernard Lermite, 402
Berserk, 539
Best of Bitterkomix, 687
Betelgeuse, 739
Beto el recluta, 161
Betty Boop, 89
bestia ha muerto!, ¡La, 126
Bhimayana, 936
Bidochon, Los, 410
¡Bienvenido a Seattle, Buddy!, 618
Bienvenidos a Alflolol, 328
Biff, 438
Billy y Buddy, 217
Binky Brown conoce a la Virgen María, 332
Black Jack, 351
Blacksad, 730
Blake y Mortimer
El misterio de la gran pirámide, 160
La marca amarilla, 190
S.O.S. Meteoros, 218
Blankets, 787
Blazing Combat, 268
Bleach, 754
Blondie, 74
Blue, 660
Bob y Bobette, 131
Body World, 870
Bogeyman Comics, 303
bollos de cuidado, Unos, 461
Bone, 564
BonoBono, 491
Boys, The, 840
Breakdowns: retrato del artista..., 386
Brenda Starr, periodista, 114
Brick Bradford, 86
Bristow, 226
Britten y Brülightly, 888
Brooklyn Dreams, 617
Broon, Los, 102
bruto, El, 704
Buck Rogers, 68
Buda
Kapilavastu, 333
bulevar de los sueños rotos, El, 780
búsqueda de Cecil, La, 873
búsqueda del pájaro del tiempo, La, 457
Buster Brown, 33

C

C Comics, 246
Café de la playa, El, 385
Cages (Jaulas), 693
Caldo de nada, 878
Calvin y Hobbes, 486
Callejera, 284
callejón de la gasolina, El, 49
Callejón sin salida, 799
caminante, El, 568
Camino a la perdición, 697
camino de América, El, 547
camino de San Juan, El, 757
Candy Candy, 358
¡Canguelo en el sótano!, 829
Capitán América, 118
Capitán Marvel
La monstruosa sociedad del mal, 126
Capitán Marvel Jr., 120
Capitán Tsubasa, 433
Cara de perro, 532
Carmen Cru, 456
Carol Day, 187
casa de enfrente, La, 795
casa Ikkoku, La, 421
Cash: I See a Darkness, 857
caso Sorge, El: Un espía de Stalin en Tokio, 896
Castle Waiting, 661
Cat Shit One, 699
Cazador urbano, 488

Cerebus
Alta Sociedad, 503
Chaminou y el Khromperio, 248
Cheech Wizard, 276
chica que me tentó, La, 155
chicas Brinkley, Las, 49
Chico blanco, 85
Chico Blandito, El, 574
chico de Kampung, El, 415
chicos de Bash Street, Los, 180
Chino americano, 843
Chobits, 746
Chopy y la princesa, 176
Chuchos, 631
Ciborg 009, 255
Cien cuentos del horror, 519
¡Cien! ¡Demonios!, 774
Cien vistas de la ciudad de las memorias, 668
Cinco estaciones: otoño, 550
Cinema Panopticum, 834
Cisco Kid, 165
ciudad al atardecer, La. El país de los cerezos, 794
Ciudad de cristal, 610
Ciudad Paraíso, 542
Ciudadana 13660, 136
ciudades oscuras 4, Las
La torre, 496
Clásicos DC: Batman (1977-1987), 383
Clásicos DC, Cuarto Mundo de Jack Kirby, 316
clic, El, 452
Cola Madness, 745
coleccionista, El, 477
colonia perdida, La
La conspiración de Snodgrass, 852
color de la Tierra, El, 783
Comanche Moon, 411
combates cotidianos, Los, 820
Comics 2000, 702
Cómics de obras maestras, 908
comisario Spada, El, 319
Comixtlán, 484
Cómo estar en todas partes, 860
Como un guante de seda forjado en hierro, 536
complejo del chimpancé, El, 864
Conan
Clavos rojos, 347
Condado de Bloom, 423
Condorito, 145
Connie, 68
Consumido, 882
Contrato con Dios, 398
corazón de Thomas, El, 356
Correo aéreo, 464
Corto Maltés
La balada del mar salado, 281
Corto Maltés en Siberia, 422
Cosa del Pantano, La, 467
Cosas y disparates 29
Cowboy Henk, 434
Creepy y Eerie, 274
Criminal, 842
Cromwell Stone, 497
crónicas de K, Las, 606
Cuadernos de dibujo de Oriente, 510
Cuando el viento sopla, 451
Cuando hace falta un amigo, 43
Cuatro Fantásticos, Los, 222
Cumpleaños turbulento, 751
Cuto, 101

D

Dan Dare, piloto del futuro, 157
Daniel el travieso (EE.UU.), 163
Daniel el travieso (RU), 163
Daredevil
Daredevil born again, 501
Daredevil, 750
Daytripper, 932
DC, New frontier, 823
Deadman, 278
Defensores, Los, 365
Delirius, 338
Demonio de los hielos, El, 357
demonio del blues y yo, El, 819
Den
Viaje fantástico al mundo de Nuncanada, 380
Deogratias, 742
Desde el infierno, 530
Desde el interior, 627
Desde Eroica con amor, 369
Desperate Dan, 104
Destino: una novela en imágenes, 67
¡Destruiré todos los planetas civilizados!, 860
Detroit Metal City, 837
Devilman, 344
día de la madre, El, 892
Día de mercado, 924
día del sol negro, El, 476
Diabolik, 235
Diario, 655
Diario azul, 591
diario de Buja, El, 760
diario de K., El, 746
diario de la señora Weber, El, 413
Diario de Nueva York, 713
Diario de un álbum, 626
Diario de una desaparición, 824
diarios de Marat/Sade, Los, 588
Dick Tracy, 81
Didi Glitz, 352
DMZ, 833
doble de cinco, El, 720

Domu, 427
Doonesbury, 322
Doraemon, 300
Dormilones, 880
Dos en un balcón, 469
Dr. Extraño, 243
Dragon Ball, 466
Dragon Head, 642
Druuna
Morbus Gravis, 486
Duncan, el Perro Maravilla, 927
Dylan Dog, 504

E

Eagle: la forja de un presidente, 667
edad de bronce, La, 696
Edén, 914
Educando a papá, 41
Eiland, 674
ejércitos del conquistador, Los, 361
Él la ha traicionado, 77
Elegía roja, 321
Elektra
Elektra asesina, 492
Emigrantes, 844
Emperador del país del sol naciente, 420
En la prisión, 726
enciclopedia de los bebés, La, 507
Enemy Ace, 266
Enigma, 594
Entender el cómic, 598
Epiléptico. La ascensión del Gran Mal, 651
equipo de mercenarios de béisbol, El, 456
Erik, el hombre del Norte, 137
Es un pájaro, 818
Escuela de desvergonzados, 288
espada del inmortal, La, 634
espejo mágico, El, 928
Espera, 723
espinaca de Yukiko, La, 741
espita, La, 292
Estela
Estela, 701
Estela Plateada, 294
Esther y su mundo, 324
Estigmas, 681
Estrella de los Giants, 269
estrella del país del algodón, La, 388
Estrellitas, 832
Eternauta, El, 199
Ethel & Ernest, 682
Ex Machina, 809
expedientes de Harappa, Los, 935
extrañas aventuras de JoJo, Las, 505

F

Fábulas, 771
Fábulas de Bosnia, 700
fabulosos Freak Brothers, Los, 285
Falanges del Orden Negro, Las, 409
familia Bungle, La, 50
familia Burrón, La, 107
familia de Doug Wright, La, 149
familia Fenouillard, La, 29
familia Ulises, La, 128
Fantomas
La amenaza elegante, 219
Feiffer, 193
Fénix, 282
festín de Balthazar, Un, 27
fiebre de Urbicanda, La, 458
Finder, 654
Fix y Foxi, 175
Flash
El Flash de dos mundos, 227
Flash Gordon, 96
Flook, 146
Flor, 812
Fluffy, 786
fotógrafo, El, 791
Frances, 894
franja del estruendo, La, 900
Frank, 557
Frankenstein, 113
Fraser de África, 220
FreakAngels, 897
Freddy Lombard
El cometa de Cartago, 498
Frontline Combat, 172
Fruits Basket, 708
frustrados, Los, 362
Fuegos, 473
Fueye, 887
Fullmetal Alchemist, 752
Fun Home: Una familia tragicómica, 874

G

Galaxy Express 999, 385
gallina ciega, La, 533
garaje hermético, El, 369
gardenia aplastada, La, 166
Garfield, 396
gato, El, 465
gato del rabino, El, 796
gato Félix, El, 60
gato Fritz, El, 265
Gato loco, 43
Gato Viejo, 107
Gédéon, 62
Gemma Bovery, 712
genio Bakabon, El, 277
genio de los pastos, El, 401
Genius, 394
Genshiken, 776

Ghost in the Shell: patrulla especial Ghost, 531
Ghost World (Mundo fantasmal), 595
Gil Pupila
El paso del ahogado, 207
Ginger Meggs, 59
Give Me Liberty, 542
GoGo Monster, 740
Golgo 13, 301
Gon, 565
Goodbye, 770
Gorazde: zona protegida, 726
Gordo, 119
gran Gatsby, El, 763
Grandes números, 545
Grandes preguntas, 703
Great Teacher Onizuka, 665
Green Lantern/Green Arrow, 320
grieta, La, 928
Groo el Errante, 442
guerra de Alan, La, 731
guerra de Charley, La, 401
guerra de las trincheras, La, 440
guerra interminable, La, 539
Gump, Los, 46
Gunnm
Gunnm (Alita, ángel de combate), 562
Gus, 883
Gusanos, 880
gusto del cloro, El, 903
Gyatoruzu, 261

H

Habibi, 938
Hair Shirt, 924
Happy Hooligan, 33
Happy Mania, 656
Haxtur, 331
Heinz, 508
Hellblazer, 525
Hellboy: semilla de destrucción, 628
Herbie, 249
Herlock Sholmes, 205
hermanas Zabime, Las, 658
hermandad Perry Bible, La, 748
Heros el Espartano, 233
Hicksville, 683
hija del impostor, La, 912
hijos de Octubre, Los, 821
Hiroshima, 346
Historia de la Universidad de Tokio, 601
Historia de una rata mala, 616
Historia del universo en cómic, 393
Historia dramática, pintoresca y caricaturesca de la Santa Rusia, 25
historia violenta, Una, 666
Historias de cinco estrellas, 503
Historias de Dori, 494
Historias de la cripta, 154
Historias del psiquiátrico, 922
Hombre cosa: origen en el pantano, 330
hombre de Dios, El, 70
hombre de Utopía, El, 343
hombre deseado, El, 509
Hombre Enmascarado, El, 103
Hombre Plástico, El, 116
hombre sin talento, El, 484
Hombres monstruosos, la nana de Bureiko, 896
Homometrópolis, 631
Honey & Clover, 734
Hormigón, 494
Hotel África, 647
Hoy es el último día del resto de tu vida, 923
HP y Giuseppe Bergman, 388

I

ICE Haven, 827
Ici Même, 398
Ideas negras, 376
If..., 433
Ikigami, comunicado de muerte, 825
Ikkyu, 600
imperio de Trigan, El, 256
Incal, El, 416
Incluso un mono puede dibujar manga, 559
increíble Hulk, El, 236
indio, El, 166
Indio blanco, 148
infierno de Mickey, El, 145
Inframundo, 581
Instituto Cromartie, 745
Interiorae (Interiores), 828
¡Inundación! Una novela en imágenes, 578
Invencible, 769
inventos de Rube Goldberg, Los, 44
invisibles, Los, 630
Iron Man
Iron Man, el demonio en una botella, 414
Isaac el pirata, 756

J

Jacaranda, 830
Jack sobrevive, 428
Jane, 84
Janus Stark, 302
jaula, La, 364
jaula en espiral, La, 518
Jefe de sección Kosaku Shima, 459
Jeff Hawke, 183
Jenifer, 354

Jeremiah, 408
Jerry Spring, 178
Jimbo en el paraíso, 519
Jimmy Corrigan: el chico más listo del mundo, 736
Jingle Jangle Comics, 122
Jirafas de bolsillo, 344
Jirafas en mi pelo: Una vida de rock 'n' roll, 888
Jiraiya el Ninja, 196
Joe Palooka, 78
Johnny, el maníaco homicida, 636
Jommeke, 210
Jonah, 210
Jonas Fink 1: la infancia, 568
Joven Bakune, 644
judío de Nueva York, El, 691
Juez Dredd
América, 548
La guerra del Apocalipsis, 444
juglar de Nuestra Señora, El, 177
Julien Boisvert
Neekibo, 534
Juliet Jones, 177
Julius Knipl: fotógrafo inmobiliario, 526
Justine, 404
juventud del tío Gilito, La, 622

K

Kajaani, 890
Kake, 291
Kalimán, el hombre increíble, 267
Kamandi, 334
Kane, 589
Kari, 892
Kekkonen, 801
Ken Parker
La balada de Pat O'Shane, 391
Kick-Ass, 894
¡¡Kiichi!!, 881
Kiki de Montparnasse, 870
Kin-der-Kids, The, 37
King, 580
King Aroo, 157
Kingdom Come, 649
Kitaro, 216
Kramers Ergot, 728
Kraut, 727

L

ladrones del Marsupilami, Los, 180
Lady Snowblood, 340
Laika, 869
Lamu, 386
Lance, 184
Lanfeust de Troy
El marfil de Magohamoth, 613
Lapinot, 596
Largo Winch: el heredero y el grupo W, 553
Last American, The, 549
legión de Charlies, La, 327
Léon la Came, 590
Leunig Strips, 269
Leviatán, 586
leyenda de Kamui, La, 250
Li'l Abner, 89
libro de la selva, El, 214
libros de la magia, Los, 554
Liga de la Justicia Internacional, 513
Liga de los Hombres Extraordinarios, La, 722
Little Annie Fanny, 238
llanos de Footrot, Los, 361
Lo que es, 891
Lobey Dosser, 149
Lobezno: Arma X, 570
lobo solitario y su cachorro, El, 317
loca del Sacré-Coeur, La, 574
Locas, 455
Logicomix: una búsqueda épica de la verdad, 895
Lone Sloane
El misterio del abismo, 272
Lost Girls, 566
Lou!, 788
Louis, 732
Louis Riel, 718
Lucille, 854
Lucky Luke
Los Dalton van a México, 314
lugar equivocado, Un, 911
Lupin III, 282
Lupo Alberto, 357
Lycaons, 367

M

Maakies, 619
Macanudo, 810
MAD, 171
MAD, locos por los superhéroes, 482
Madam y Eve, 573
Madman, 544
Madre Dalila, 152
Magnus: Robot Fighter, 243
mago de Id, El, 254
mala gente, La, 830
Malas ventas, 652
Maldiciones, 856
Mämmilä, 374
Mandrake el mago, 92
manga de los cuatro inmigrantes, El, 82
Manhunter de Archie Goodwin y Walter Simonson, 351

Mapa del corazón, 916
maravilloso mundo de Barry McKenzie, El, 248
maravilloso mundo de Sazae-san, El, 133
Marie Gabrielle, 379
Mariscal Law, 515
Martin Mystère, 452
Marvelman/Miracleman, 182
Marvels: la era de los prodigios, 614
Mary Perkins, 201
máscara de hielo, La, 375
Master Race, 184
Matt Marriott, 186
Mauritania, 556
Maus, 376
MAX: Howard el pato, 353
Max y Moritz, 26
Maxx, The, 603
Mazinger Z, 336
mazmorra, La, 688
MDP Psycho, 676
Metralla, 858
Metro, 886
Metropol, 572
MeZolith, 930
Mi mamá (está en América y ha conocido a Buffalo Bill), 885
Mi pequeño, 848
Mickey Mouse, 85
Mickey Mouse y los divertidos Piratas del Aire, 325
Mientras tanto, 762
Mis circunstancias, 641
Mis miedos, 326
Mis problemas con las mujeres, 578
misma diferencia y otras historias, La, 796
Miss Fury, 115
Miyoko Asagaya Kibun, 319
Modesty Blaise, 244
Mónica y sus amigos, 310
Monsieur Lambert, 258
Monster, 619
Moon Mullins, 62
Mopsy, 112
Mort Cinder, 230
Mortadelo y Filemón, 208
Mouse Guard: Otoño 1152, 850
Moyasimon: cuentos agrícolas, 823
Mr. Natural, 280
muerte de Superman, La, 224
muertos vivientes, Los, 792
mujer del mago, La, 468
Mumins, Los, 179
Mundo salvaje, 315
muñequita de papá, La, 665
Murena, 670
Mushi-shi, 714
Mutt y Jeff, 38
MW, 370

N

Nana, 709
Nancy, 108
Naruto, 717
náufragos del tiempo, Los, 252
Nausicaä del valle del Viento, 447
Necrón, 432
necronomicón del zoo del rock and roll, El, 582
Negros amarillos, 615
Nemesis el brujo, 418
Neogénesis Evangelion, 648
Nestor Burma
Calle de la Estación, 120, 493
Nick Fury, agente de S.H.I.E.L.D, 270
Nick Knatterton, 158
niño amarillo, El, 30
niños del mar, Los, 877
niños Katzenjammer, *Los*, 31
No Comment, 899
noche libre de Van Helsing, La, 904
Nodame Cantabile, 759
NonNonBa, 573
Norakuro, 77
Nos reproducimos,626
Nota mortal, 784
Notas al pie de Gaza, 916
Nova-2, 434
novia Dokebi, La, 812
Novia por correo, 748
Nudl Nude, 638
Nunca lo dirías: un hombre bueno y decente, 905
Nunca me has gustado, 567

O

Oda a Kirihito, 312
Odile y los cocodrilos, 475
Olaf el vikingo, n.º 1, 352
Olaf G., 817
Old Boy, 662
Olvida la tristeza: un cuento ancestral, 929
Omaha, 400
Ombligos, 798
Omega, el desconocido, 867
One Piece, 667
Onmyoji, 602
Ooku, 838
Orange, 856
Orfeo y Eurídice, 185
oso Rupert, El, 55
otra fealdad, la otra locura, La, 814
oveja Derek, La, 785

P

Padre e hijo, 90
Pagar por eso, 937
Palepoli, 632
Palestina, 584
Palomar, 447
Panorama infernal, 449
Para bien o para mal, 412
Paracuellos, 358
Parásito, 552
Parecer es mentir, 866
Partida de caza, 429
Pasajeros del viento, 419
Paseando al perro, 915
Paseando con Samuel, 918
Pastilla, 692
Patas arriba, 34
pato Donald, El
  Navidad en Villa Miseria, 168
pato Donald y el hombre dorado, El, 165
Patoruzú, 98
Paul va a trabajar este verano, 764
Películas diminutas, 59
pepino enmascarado, El, 264
pequeña Lulú, La, 133
pequeño Archie, El, 198
pequeño Jimmy, El, 36
pequeño Nemo en el país de los sueños, El, 36
Perdida, La, 738
Período de convivencia, 339
Perishers, The, 212
Perramus: la isla de Guano, 466
Perro bosnio de pelo liso, 802
perro más enojado del mundo, El, 512
perro que mea, El, 454
Persépolis, 729
Pesadillas de cenas indigestas, 34
Peter Pan, 546
Peter y Ping, 60
Philémon y el náufrago del «A», 296
Píldoras azules, 755
Pinocchio, 898
pioneros de la aventura humana, Los, 453
pioneros de la esperanza, Los, 129
Pip, Squeak y Wilfred, 53
Piratas del Tietê y otros bárbaros, 609
Pitufos, Los
  Johan y Pirluit: la flauta de los Pitufos, 206
Planetary, 684
Playback, 804
Plomo en la cabeza, 816
Pluto, 786
Poema del viento y de los árboles, 368
Poema en viñetas: novela gráfica, 305
Pogo, 144
Polonius, 359
Pollo con ciruelas, 811
Polly y sus amigos, 40
Pop, 56
Popeye el Marino, 71
populacho, El, 934
Por nuestra cuenta: memorias de Miriam Katin, 847
Por qué he matado a Pierre, 850
Por qué odio Saturno, 551
Powerhouse Pepper, 123
Powers
  ¿Quién mató a Retro Girl?, 743
Powr Mastrs, 884
Predicador, 643
Priest, 711
Príncipe Valiente, 104
Profesor entresuelo, 478
Promethea, 710
prórroga, La, 673
Prosopopus, 776
puño de la Estrella del Norte, El, 461
Puranetesu, 714
Pure Trance, 687
Pushwagners Soft City, 900
puta H, La, 653
Pyongyang, 789

Q

Quadratino, 39
Qué azul era mi valle, 764
Quick y Flupke, 74
quinto infierno, El, 648
Quotidianía delirante, 511

R

Ragmop, 640
Rahan, 297
Ranxerox, 387
ratón Quimby, El, 561
Recuerdos desde Serbia, 864
Red Ryder, 108
Reflexiones, 854
Reid Fleming: el lechero más rudo del mundo, 384
Rey de picas, 301
rey pitufo, El, 252
reyecito, El, 79
Reyes disfrazados, 522
Rick Random, 183
río de historias, El, 624
Rip Kirby, 134
Ripple, 706
Ristorante Paradiso, 853
ritmo del corazón, El, 559
Rocketter, 395
Rocky, 707

Rogan Gosh, 555
rosa de Versalles, La, 342
Rubric-a-brac, 290
RyePhie, 215

S

Sábado de mis amores, 906
sacrificio, El, 890
saga de los Fosdyke, La, 324
Sailor Moon, 581
Sal y Pimienta, 197
Salario mínimo (Beg The Question), 646
Salidas especiales, 922
Sa-lo-món, 228
salón, El, 775
Sambre integral, 483
Sandman, The, 529
Sanpei, entusiasta de la pesca, 346
Santo, el Enmascarado de Plata, El, 170
Santuario, 544
Sardina del espacio, 853
sargento Kirk, El, 175
Scalped, 876
Scott Pilgrim: su vida y sus cosas, 822
secreto, El, 768
Seguid con vuestra guerra, 752
Seiscientas setenta y seis apariciones de Killoffer, 765
semana de bondad, Una, 86
Sennin Buraku, 191
señor Bonaventura, El, 46
señor de las moscas, El, 827
señor Jean, El, 538
Señor X, 464
Señorita extraordinaria y su carrera, 749
Seven Miles a Second, 664
Sexy Voice and Robo, 735
Shade: el hombre cambiante, 563
Shin-chan, 563
Shock SuspenStories, 173
Shortcomings, 868
show de Cowboy Wally, El, 523
sicario, El
  El juego de la muerte, 576
Silencio, 407
silencio de Malka, El, 608
Sin City, 596
Sin sentido, 512
Sjef van Oekel, 373
Skibber Bee-Bye, 728
Skim, 902
Skippy, 64
Sky Doll, 732
Sky Masters, 209
Sláine
  El dios Cornudo, 534
Smokey Stover, 101
Snoopy y Carlitos, 159
sola combinación, Una, 931
Solanin, 831
sótano del museo, El, 846
Space Dog, 604
Spiderman, 240
Spiderman de John Romita, n.º 52
  La noche que murió Gwen Stacy, 348
Spirit, The, 114
Spirou y Fantasio
  Z como Zorglub, 225
Spy vs. Spy, 224
Squeak the Mouse, 426
Starman, 623
Starstruck, 449
Steve Canyon, 137
Stitches: una infancia muda, 918
Storeyville, 642
Strangers in Paradise, 605
Stuck Rubber Baby: Mundos diferentes, 639
Sueños y volteretas, 191
Superman, 110
Superman: las cuatro estaciones, 685
Supersabios, Los, 102
superviviente, La, 485
Swan, 374
System, The, 652

T

Tamara Drewe, 839
Tank Girl, 520
Tanque Tankuro, 94
Tantrum, 407
Tarzán, 80
Tarzán, 140
Taxista, 451
Tekkon Kinkreet
  Tekkon Kinkreet, 634
Templanza: el poder del miedo, 920
Teniente Blueberry
  La mina del alemán perdido, 329
teorema de Bell, El, 481
Teorías de todo, 392
Terajima-cho, 284
Terry y los piratas, 88
Tetsujin 28-go, 189
Tex, 298
Théo cabeza de muerto, 463
Thor, 237
Thorgal. La maga traicionada, 424
Tiffany Jones, 254
Tío Gilito
  El segundo pato más rico, 195
  Solo un pobre viejo, 169
tira de Sam, La, 230
Tiras cómicas de Punch, 45

Titeuf, 583
Toda Mafalda, 250
Todo MAD Don Martin, 194
Tokyo Zombie, 702
Tom Puss, 119
Tomás el Gafe, 202
Tomorrow's Joe, 279
Top 10, 716
Torchy in Hearbeat, 152
Torpe, 779
Torpedo 1936, 443
torres de Bois-Maury, Las
  Babette 1, 470
Torso, 686
Trágame entera, 901
trágica comedia o cómica tragedia
  de Mr. Punch, La, 620
Transmetropolitan, 674
Trashman, 295
Trazo de tiza, 577
Trazos escarlata, 770
tren, El, 884
Tres sombras, 863
trilogía de Nikopol, La, 418
Trilogía Essex County, 862
Tritón, 471
Trots y Bonnie, 333
Trumpets They Play!, The, 691
tumba de Drácula, La, 335
túnicas azules, Las
  Cara Negra, 439

U

Ugh-Ugh Cocobill, 258
última actuación de Casanova,
  La, 593
Ultimate Spider-Man
  La saga de los clones, 841
Ultimates, The, 808
Ultra-Gash Inferno, 754
Umbrella Academy, The, 861
Umpa-pá el Piel roja, 209
Usagi Yojimbo, 477
Uzumaki, 692

V

V de Vendetta, 448
vacaciones del califa, Las, 288
Vagabond, 682
vagabundo de Tokio, El, 415
Valentina, 262
Velocidad moderna, 781
Vellevision, 670
Vengadores, Los, 241
Vengo del pueblo, 522
Ventisca negra, 188
Verano indio, 460
Viaje, 842
Viaje a Italia, 517
Viaje a Saturno, 367
Viaje al corazón de la tormenta,
  569
Viaje apasionado, 50
Vida de una niña, 690
vida en el infierno, La, 423
vida es bella, si no desfalleces, La,
  650
¿Vida? ¿O Teatro?, 245
viento de los dioses, El
  La sangre de la luna, 480
Vigilantes, 490
virgen del burdel, La, 849
virgen y el negro, La, 874
Viz, 404
Volveré en breve, 737

W

Wanda la Perversa, 305
Warlock, 365
Wash Tubbs, 65
Wayang Purwa, 193
We3, 805
White Death, 694
Winnie Winkle, 56
Wonder Woman, 117
World is Mine, The, 677
Wulf el Britano, 192

X

X-Men
  X-Men Saga, 382
X-Men, 306
xxxHolic, 790



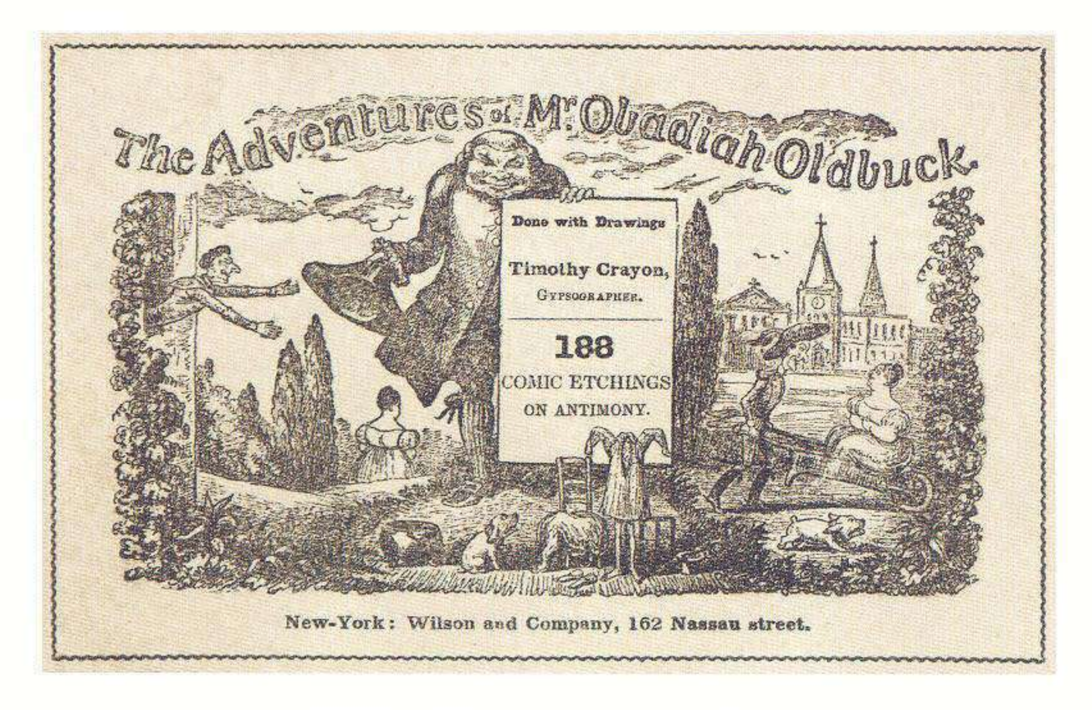
Y

Y, el último hombre, 766
Yakari y los castores, 378
Yoko Tsuno, 312
Yongbi The Invincible, 657
Yorahop, 859
Yossel, 793
¡Yotsuba!, 790
Young Hawk, 146
Yu Gi Oh!, 660

Z

Zanardi, 431
Zap Comix, 289
Zarpa de acero, 234
Zenith, 506
Zig y Puce en el siglo XXI, 99
Zil Zelub, 340
Zippy el Cocopera, 317
zorro y el cuervo, El, 130
Zot!, 472


1 Antes
de 1930



Los amores del señor Vieux Bois 1837

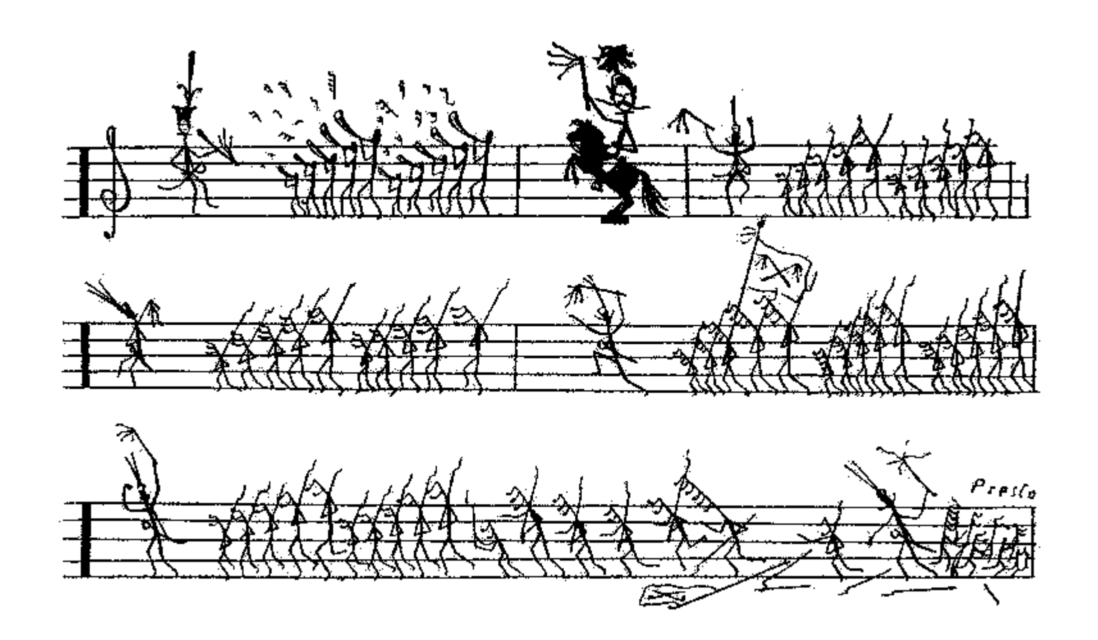
Rodolphe Töpffer

Título original *Les Amours de Mr. Vieux Bois*
Primera edición Autoedición (Suiza)
Creador Suiza (1799-1846)
Género Humor, aventuras

Rodolphe Töpffer era un maestro de escuela francoparlante originario de Ginebra, que tenía una enfermedad ocular. En 1827 terminó un primer relato extenso al estilo de lo que ahora denominamos cómic: treinta páginas con 158 viñetas de texto y bocetos que relatan los percances de un divertido hombre al que bautizó como Monsieur Vieux Bois. La tira cómica recordaba a una película de persecuciones y estaba plagada de acción y vicisitudes. Töpffer no publicó el primer borrador, pero años después volvió a dibujar la tira en versiones más largas que editó él mismo como *histories en estampes* [historias grabadas] bajo el título de *Les Amours de Mr. Vieux Bois* [Los amores del señor Vieux Bois] (198 viñetas en 88 páginas, en 1837; y 221 viñetas en 92 páginas, en una edición de 1839). Inventara o no el cómic, Töpffer instauró las técnicas del recorte, el montaje y el ritmo como nunca se había hecho.

Mr. Vieux no tardó en ser pirateado en Francia y se crearon versiones en inglés bajo el título de *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck* en 1841 (Reino Unido), con portada de Robert Cruikshank, y en 1842 (EE.UU.) en un número de 40 páginas de *Brother Jonathan Extra*. Todas ellas fueron anteriores a las versiones autorizadas de su séptimo álbum, *Mr. Cryptogame* —conocido como *The Strange Adventures of Batchelor Butterfly*— en 1845 (Reino Unido) y 1846 (EE.UU.). *Los amores del señor Vieux Bois*, en la edición de *Brother Jonathan Extra* de 1842, puede considerarse el primer tebeo de Estados Unidos, concebido en 1827. **HvO**

La portada de la edición estadounidense no acreditaba a Töpffer como autor. ↑



Historia de la Santa Rusia 1854

Gustave Doré

Título original *Histoire Dramatique, Pittoresque et Caricaturale de la Sainte Russie*
Primera edición J. Bry Aîné (Francia)
Creador Francia (1832-1883) **Género** Historia

Histoire Dramatique, Pittoresque et Caricaturale de la Sainte Russie [Historia dramática, pintoresca y caricaturesca de la Santa Rusia] es el cuarto y último cómic de Doré. Después de *Les Travaux d'Hercule*, inspirado en Töpffer, los libros de Doré influirían en el diseño de los cómics del futuro. Doré creó *Histoire de la Sainte Russie* en la cúspide de su carrera, y en él mostraba todo el espectro de su arte, pero era una empresa arriesgada y resultó un fracaso comercial. Esta fue su primera incursión en la historia real y un libro sumamente ambicioso. Comprendía más de cien páginas ilustradas y quinientas imágenes (cada una de ellas, una plancha xilográfica singular) con textos escritos mayoritariamente por él, que configuran una serpenteante y a veces torpe narración. Sus dibujos van desde sencillos garabatos hasta triunfos del *line art*, con un espléndido trabajo de composición al principio del libro.

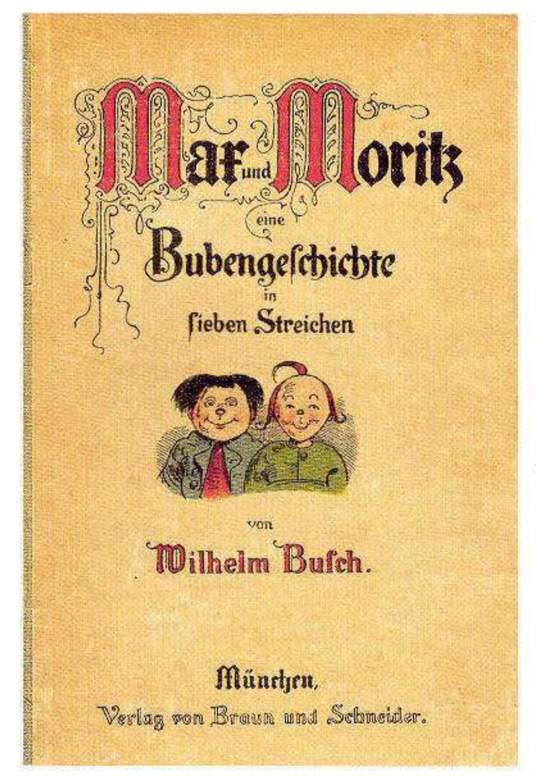
Su retrato de los rusos es una amalgama de falsa investigación histórica y soez caricatura. Por ejemplo, los rusos nacieron de la unión de los osos polares y las morsas; siempre han hecho gala de una disposición belicosa, cuando no sanguinaria; son tan sumisos como rencorosos, y sus líderes son locos y caprichosos.

El grado de interés del libro se vio restringido por su precio original y su tono propagandístico. Aun así, es una maravilla de la creatividad gráfica: desde la página manchada de tinta y una hoja de parra censora hasta las notas musicales «vivientes». En su conjunto es uno de los clásicos originales del cómic. **PM**

↑ La *Histoire de la Sainte Russie* incluía florituras visuales como las notas musicales «vivientes».

Max y Moritz 1865

Wilhelm Busch



«El tío se levantó de la cama muy asustado y se echó las sábanas por encima.»



Otras lecturas

Happy Hooligan de Frederick Burr Opper
Mutt and Jeff de Bud Fisher
The Katzenjammer Kids de Rudolph Dirks
Yellow Kid de Richard Outcalt

Título original *Max und Moritz*
Primera edición Autoedición (Alemania)
Creador Alemania (1832-1908)
Género Humor

Durante su vida, Wilhelm Busch fue famoso por sus ingeniosas obras y dibujos. Hoy en día es reconocido como uno de los pioneros del cómic. Busch mantenía una separación espacial entre las palabras y las imágenes, y así introdujo una interdependencia narrativa.

En las quince viñetas de su historia ilustrada *El virtuoso* aparece un pianista presentando al lector varios estilos musicales, desde la «Fuga del Diavolo» hasta el «Finale furioso». En esta última, Busch describe los salvajes movimientos del pianista mediante líneas para producir un efecto de velocidad; fue el primer artista de historias ilustradas que lo hizo.

En Alemania las historietas se publicaban en revistas satíricas como *Fliegende Blätter* y *Münchner Bilderbogen*. Los editores de esta última se hicieron ricos gracias a *Max y Moritz*, un clásico de la literatura infantil que trata de dos pilluelos, pero pagaron a Busch una miseria; a consecuencia de ello, el autor renunció a continuar. Su última página de imágenes llevaba el apropiado título de «Die Hungerpille» [La pastilla del hambre]. Los textos y las ilustraciones satíricas de Busch ridiculizan reiteradamente a personas de grupos concretos de la sociedad, en especial los ignorantes satisfechos de sí mismos con actitudes morales dudosas. La intolerancia burguesa y la mojigatería clerical también fueron blanco de su afilada pluma.

Max y Moritz sería una fuente de inspiración para *The Katzenjammer Kids*, una tira cómica encargada a Rudolph Dirks, alemán residente en Estados Unidos, por el magnate de la prensa William Randolph Hearst. **MS**

Ally Sloper 1867

Charles Henry Ross y «Marie Duval»

Primera edición *Judy* (RU)
Creadores Ross (RU, 1835-1897);
Emily Louisa Tessier (RU, 1847-fecha desconocida)
Género Humor

Ally Sloper fue probablemente la primera superestrella del cómic gracias a su enorme popularidad en los medios impresos y sobre los escenarios. Era un antihéroe victoriano, un borracho pobretón reconocible por su enorme nariz roja e hinchada por el alcohol, su traje raído, su sombrero arrugado y su paraguas con remiendos. Su génesis se remonta a *Judy* (1867), una publicación rival de la revista británica *Punch*, aunque unos años antes protagonizó una salida en falso en una novelucha. Charles Ross fue su creador, pero sus maneras le debían mucho a su esposa Emily Louisa Tessier (también conocida como Marie Duval), que se encargó de los dibujos a partir de 1869.

En 1873 se creó un libro titulado *Ally Sloper: A Moral Lesson*, que recopilaba las mejores tiras de *Judy*. Al parecer era la autobiografía de Sloper y recogía algunos de sus engaños, a menudo llevados a cabo junto a su colega judío Iky Mo (por ejemplo, cobrar de más a los clientes en un espectáculo de linterna mágica y fingir ser un vagabundo ciego). Asimismo se incluían sus hazañas como reportero en la guerra francoprusiana y sus viajes por todo el mundo. Si bien Robert Cruikshank y Wilhelm Busch fueron influencias obvias, el historiador del arte David Kunzle atribuye a Duval el uso de técnicas (distorsiones, puntos de vista inusuales) que serían un elemento habitual del cómic mucho más tarde.

El libro fue la base de varias obras teatrales y facilitó que Sloper tuviese una publicación semanal: *Ally Sloper's Half-Holiday* (1884). Este es uno de los libros verdaderamente divertidos del primer período del cómic. **RS**

Un festín de Balthazar 1881

«Caran d'Ache»

Título original *Un Festin de Balthazar*
Primera edición Revista *La Vie Militaire* (Francia)
Creador Emmanuel Poiré (Francia, 1858-1909)
Género Humor

Emmanuel Poiré nació en Moscú y era hijo de un oficial francés de Napoleón. Se trasladó a Francia en 1877 y, tras unirse al ejército francés, publicó dibujos satíricos en la revista *La Vie Militaire*. Adoptando el seudónimo de «Caran d'Ache», que proviene de la palabra *karandash*, «lápiz» en ruso, Poiré concitó por primera vez la atención del público con dibujos a lápiz de Le Chat Noir, un famoso club nocturno parisino. Más tarde colaboró en publicaciones como *La Revue Illustrée*, *La Vie Parisienne* y *Le Figaro* con caricaturas en blanco y negro y en color.

Aunque Caran d'Ache se deleitaba en el desafío de las historias sin texto, sentía que las palabras tenían un papel intrínseco que desempeñar en virtud de su exclusión, y disfrutaba manipulando sus imágenes para compensar su ausencia. Una tira corta, *Los duelistas y la mariposa*, retrata a dos antagonistas enfrentados en un duelo de espadas mientras otro hombre captura a una mariposa tocada con un sombrero de copa. Luego se acerca a los duelistas, le pone el sombrero a uno de ellos y observa cómo el otro es aguijoneado inofensivamente en el trasero.

Sin embargo, el estatus pionero de Caran d'Ache se aprecia especialmente en *Maestro* (1894). El autor propuso una ambiciosa serie de libros sin texto a *Le Figaro* que al finalizar constituiría una de las primeras novelas gráficas del mundo. A Caran d'Ache le gustaba que la historia pudiera ser comprendida y disfrutada por cualquiera, con independencia de su idioma. No pudo terminarla, pero su redescubrimiento y posterior publicación en 1999 por el Museo del Louvre, en París, lo ha situado en el panteón de los dibujantes franceses. **BS**



Cosas y disparates 1884

Arthur Burdett Frost

Título original *Stuff and Nonsense*
Primera edición Charles Scribner's Sons (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1851-1928)
Género Humor

Arthur Burdett Frost, un dibujante en plantilla de *Harper's Monthly* que también era célebre por sus grabados rurales, fue una figura clave en la época dorada de la ilustración estadounidense. Sus grotescas caricaturas de locuras cotidianas fueron precursoras de las tiras cómicas de los periódicos, y su antología *Stuff and Nonsense* [Cosas y disparates] pone de relieve su innovador trabajo con imágenes secuenciales. Incluye historias sin texto y con leyendas, entre ellas sus piezas más famosas —«A Fatal Mistake: A Tale of a Cat» (el estrafalario relato de un gato que ingiere veneno) y «The Baloonists» (que cuenta la carnicería provocada por dos bufones y su globo de aire caliente)—, así como docenas de poemas humorísticos ilustrados. Esta alocada e hilarante amalgama refleja el brío artístico de Frost, la increíble expresividad de sus personajes humanos y animales, y su asombrosa capacidad para imprimir un fresco movimiento a imágenes realizadas con pluma y tinta.

Frost, ilustrador de obras de Lewis Carroll y Mark Twain, recibió duras críticas en el siglo xx entre las figuras del renacimiento de Harlem por su retrato de personajes negros, sobre todo en sus ilustraciones para las colecciones *Uncle Remus* de Joey Chandler Harris. De hecho, la edición original de *Stuff and Nonsense* incluyó vergonzosas caricaturas de irlandeses, que el propio Frost suprimió en la versión de 1888.

Pese a estas críticas, es indiscutible el dominio técnico y las florituras artísticas de Frost. El dinamismo de su obra se anticipó no solo a las historietas con globos y viñetas, sino también a las películas de animación. **DN**

La familia Fenouillard 1889

«Christophe»

Título original *La famille Fenouillard*
Primera edición *Le Petit Français Illustré* (Francia)
Creador Marie Louis Georges Colomb (Francia; 1856-1945) **Género** Sátira, aventuras

El autor y más tarde botánico Georges Colomb no imaginaba que su serie ilustrada se convertiría finalmente en lo que en realidad era: una tira cómica. De febrero a abril de 1889, la serie *Une partie de campagne*, escrita e ilustrada por él, apareció durante nueve semanas en la revista juvenil *Le Journal de la Jeunesse*, publicada en París. Durante las cinco primeras semanas solo un pequeño dibujo acompañaba a un breve texto humorístico; en las últimas cuatro aparecían dos, tres y hasta cinco imágenes por episodio. La historia de Colomb trata de una familia parisina ficticia, la familia Cornouillet, formada por un padre y una madre con dos hijas que parecen gemelas y empiezan a explorar su mundo. Colomb —quien tenía un buen empleo como profesor— quería un seudónimo divertido, y, pensando en Cristóbal Colón, eligió Christophe, aunque firmaba caligráficamente con la forma de una ballena.

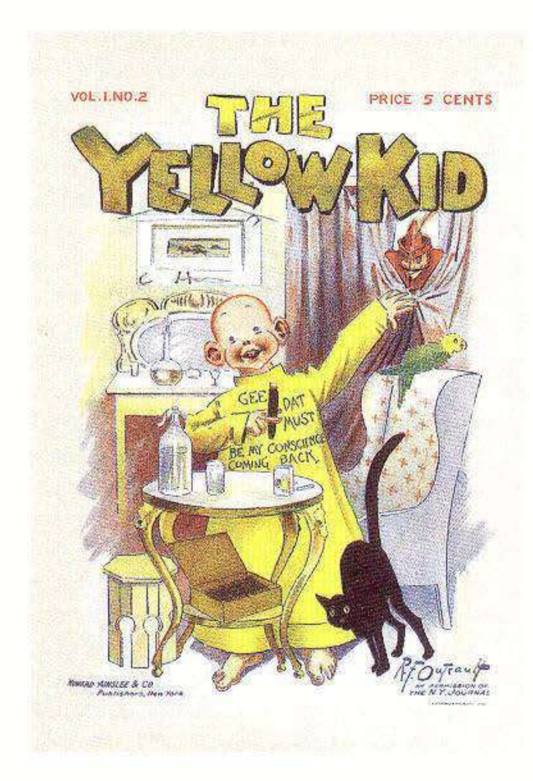
En 1889 la historia de la familia Cornouillet se había convertido en una tira cómica completa con el texto fuera de la viñeta. A partir del 31 de agosto empezó a publicarse bajo el título de *La famille Fenouillard* [La familia Fenouillard] en otra revista, *Le Petit Français Illustré*. Christophe dibujó 53 entregas entre 1889 y 1893, en parte para entretener a su hijo pequeño Pierre (nacido en 1883). Trasladó la vivienda de los Fenouillard de París a una provincia, y los envió de gira por el mundo como turistas desganados, con paradas en Estados Unidos, el este de Asia y todo el Pacífico. Christophe era un brillante observador, tanto en sus imágenes como en sus textos. **HvO**

Un hombre suelta las muletas para dejar paso al gato envenenado en *Stuff and Nonsense*

El niño amarillo 1894

Richard Felton Outcault

Título original *The Yellow Kid*
Primera edición Revista *Truth* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1863-1928) **Género** Humor
Premio Will Eisner Comic Book Hall of Fame (2008)



«[Outcault] nunca tuvo muchos estudios en materia de arte, pero este parecía venir a él.»

Necrológica de *The Lancaster Daily Eagle*

Richard Felton Outcault trabajó como dibujante técnico para Thomas Edison; fue un ilustrador editorial cuyo talento desencadenó una de las primeras guerras de distribución del mundo de la prensa y popularizó una nueva forma artística gracias a *The Yellow Kid* [El niño amarillo].

El niño amarillo, un Alfred E. Neuman (el icónico chico de portada de *MAD Magazine*) protocalvo, apareció por primera vez en las viñetas de *Hogan's Alley*, unos abigarrados retratos de la vida en las barriadas de Nueva York. Empezó como un personaje secundario, pero Outcault pronto le otorgó más relevancia y utilizó el pijama del niño como tablón de anuncios para los eslóganes con los que salpicaba sus tiras cómicas.

El gran salto adelante llegó con una tira publicada el 25 de octubre de 1896. «The Yellow Kid and his New Phonograph» comprendía cinco dibujos secuenciales, con unos textos que aparecían en bocadillos en lugar de al pie. Outcault contribuyó a la inclusión de las tiras cómicas en los periódicos estadounidenses; y también numeraba las viñetas para evitar confusiones entre los lectores.

El único libro que reúne todas las tiras de Outcault es *R. F. Outcault's The Yellow Kid: A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics*, publicado por Bill Blackbeard en 1995 y descatalogado desde hace mucho tiempo. Esta recopilación se encuentra en el archivo electrónico de la Ohio State University.

Aunque amasó considerables cantidades de dinero comercializando al personaje, Outcault supuestamente nunca le profesó mucho cariño. Le ofendía la asociación entre los eslóganes que aparecían en el pijama amarillo del niño y el desdeñoso término «prensa amarilla», en referencia a la información populista e imprecisa de algunos periódicos. Los nuevos jefes de Outcault ganaron un juicio sobre la propiedad del personaje, pero al darse cuenta de que ya no controlaba su creación, el autor emprendió otras rutas creativas. **FP**

Los niños Katzenjammer 1897

Rudolph Dirks

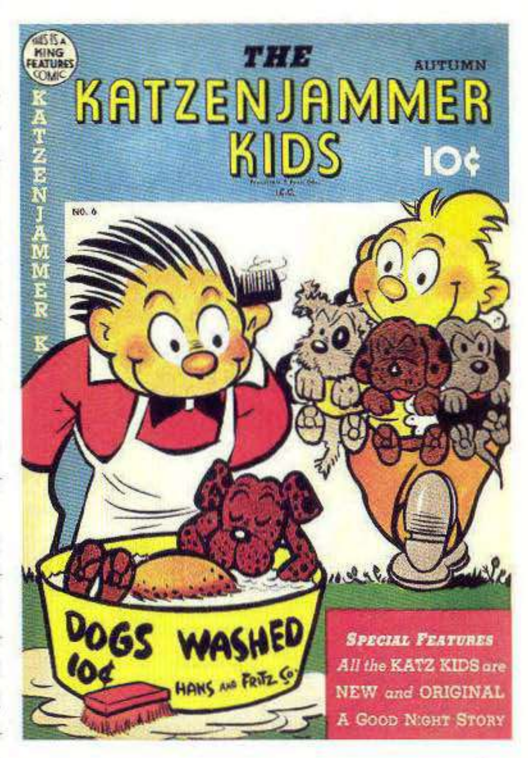
«Katzenjammer» es un término alemán con doble significado: literalmente hace referencia a los gatos que maúllan en el exterior, pero también es una expresión coloquial que significa «resaca». Ambas pueden aplicarse por igual a las anárquicas travesuras de Hans y Fritz, cuyos engaños a su madre y su huésped, el Capitán, ponían a prueba su paciencia y solían merecer una represalia.

A petición del director de arte Rudolph Block, Dirks creó una tira basada en *Max y Moritz*, la historia ilustrada de moralidad, obra de Wilhelm Busch. Algunos consideran legítimamente a Dirks como el padre de la historieta estadounidense, ya que popularizó la narrativa secuencial y los bocadillos de diálogo, así como varios símbolos visuales, como las líneas para dar efecto de velocidad, las gotas de sudor y la madera serrada que representaba el sueño. No obstante, sin sus absorbentes historias Dirks sería una mera anécdota. Sus trucos y lenguaje eran imaginativos y hacía gala de una gran sensatez. Trasladar la tira cómica de Nueva York al este de África incrementó las posibilidades de caos, aunque empezaron a aflorar lo que en la actualidad se considerarían unos estereotipos raciales ofensivos.

Dirks pidió un año sabático en 1912. La historia más repetida asegura que quería viajar por Europa, pero algunos dibujantes de la época citan una incapacidad para trabajar con el tiránico Block. La solicitud fue rechazada, pero Dirks se fue de todos modos, y el periódico contrató a Harold Knerr para continuar con el cómic. Esto lo llevó a los tribunales, donde a Dirks le fue concedida la propiedad intelectual de los personajes, mientras que el periódico conservó el título de la historieta.

El competente Knerr prosiguió con *The Katzenjammer Kids* [Los niños Katzenjammer] en *The New York Journal*, mientras que Dirks creó *The Captain and the Kids* para *The New York World* hasta que se retiró para pintar durante los diez años previos a su muerte. **FP**

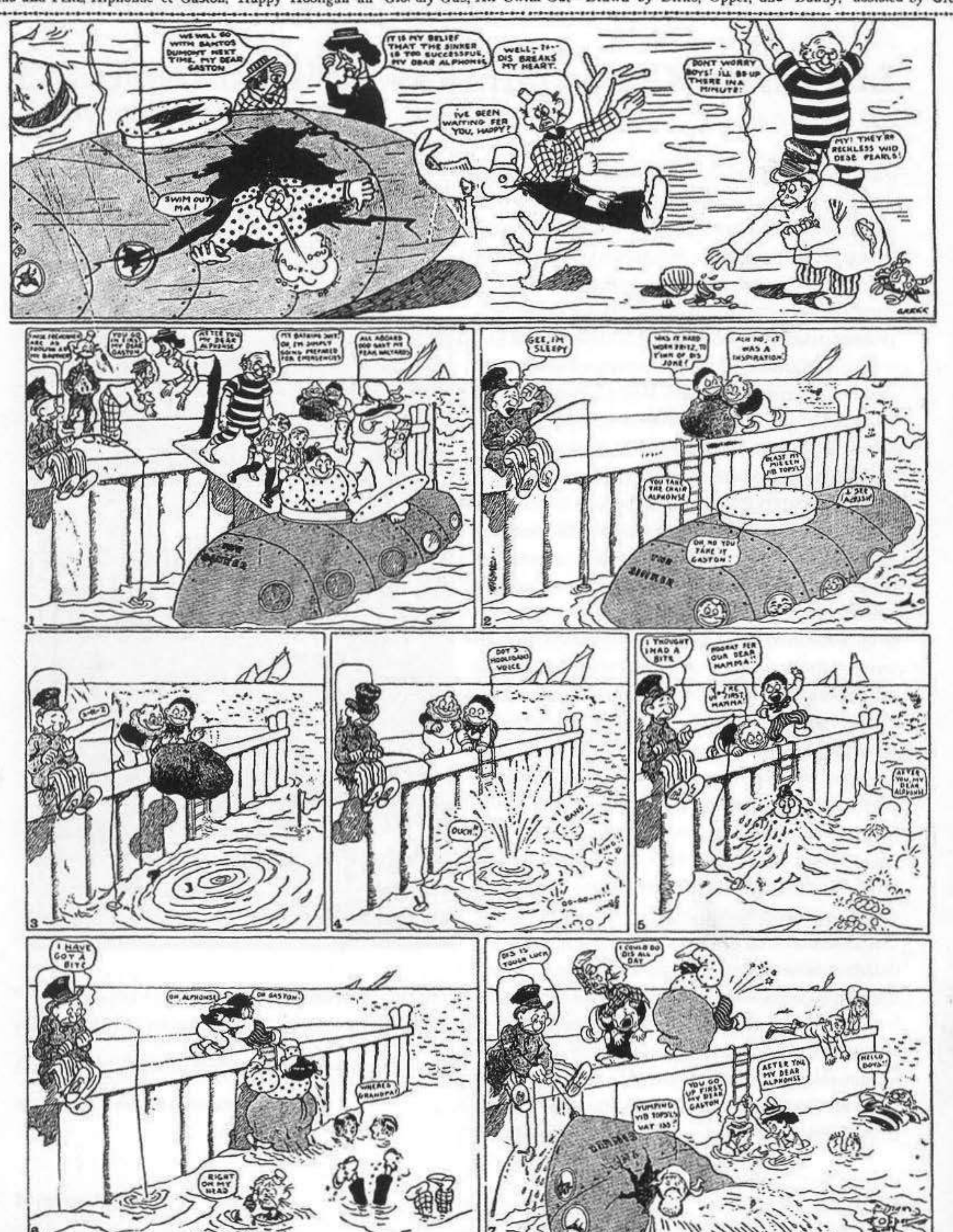
Título original *The Katzenjammer Kids*
Primera edición *The New York Journal* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1877-1968)
Género Humor **Adaptación** Cortometraje mudo (1898)



«¡Amigos míos! Bebamos a la salud de Hans y Fritz. Dios maldiga su pellejo.»

GOOD SHIP "SINKER" GOES DOWN WITH ALL HANDS

Hans und Fritz, Alphonse et Gaston, Happy Hooligan an' Glo. my Gus, All Swim Out—Drawn by Dirks, Opper, and "Bunny," assisted by Gregg



Happy Hooligan 1900

Frederick Burr Opper

Primera edición *The New York Journal* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1857-1937)
Género Humor
Adaptación Cortometraje (1900)

Leer tiras cómicas antiguas nos ofrece la posibilidad de echar un vívido vistazo a la mente de los aficionados al cómic del pasado. Eso sucede especialmente con *Happy Hooligan*, la dilatada historia de Frederick Burr Opper sobre un vagabundo que deambula por la ciudad. Opper, nacido en Madison, en Ohio, justo antes de la guerra civil estadounidense, era hijo de inmigrantes austríacos. Después de trasladarse a Nueva York cuando todavía era adolescente, estudió durante un breve período en Cooper Union antes de trabajar de aprendiz con Frank Beard, un célebre ilustrador. Opper tuvo su gran oportunidad cuando William Randolph Hearst le ofreció un puesto en *The New York Journal*.

Happy Hooligan, la primera creación de Opper para el *Journal*, cuenta la historia de un irlandés sin hogar y sus desafortunados amigos. Las aventuras de Hooligan alrededor del mundo junto a sus compañeros Montmorency y Gloomy Gus fueron publicadas en una época en que los estereotipos étnicos eran norma aceptada en las páginas de humor, y gozaron de un enorme éxito, hasta el punto de que convirtieron a *Happy Hooligan* en la primera tira cómica de un periódico que daba el salto al cine.

De hecho, *Happy Hooligan* era tan popular en su día que, cuando la historieta cumplió treinta años, dos presidentes estadounidenses —Hoover y Coolidge— asistieron a la «fiesta de cumpleaños». Opper siguió dibujándola hasta 1932, cuando el peso de sus problemas de visión resultó demasiado grande. Tras su muerte en 1937, *The New York Times* lo describía como el decano emérito del cómic estadounidense, título merecido. **EL**

Buster Brown 1902

Richard Felton Outcault

Primera edición *The New York Herald* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1863-1928)
Género Humor
Adaptación Televisión (1951)

Richard Felton Outcault se hizo célebre como el creador de *Hogan's Alley*, el retrato enormemente popular de la vida en las barriadas, más conocido como *The Yellow Kid* [El niño amarillo]. Con *Buster Brown*, publicado por primera vez en 1902, Outcault demostró que era algo más que una flor de un día. Buster fue diseñado para el exclusivo *The New York Herald* y tenía influencias de la obra de Charles Dana Gibson. Outcault lo dibujó como un muchacho acompañado de un perro con pedigrí y flanqueado por una adinerada familia neoyorquina.

Pero bajo la apariencia angelical de Buster pronto se demostró que había alguien tan diabólico como el niño amarillo. Sin embargo, existía una diferencia crucial: ninguna historieta de Buster Brown culminaba en un alegre caos, sino con el protagonista siendo objeto de castigos y penitencias, para lo cual el bibliófilo Outcault se inspiró a menudo en su colección de filosofía y literatura universal.

Después de tres años de éxitos, William Randolph Hearst fue en busca de Outcault, y este abandonó el *Herald* para marcharse a *The New York Journal*. En medio de batallas legales aparecieron historietas de *Buster Brown* en ambos periódicos. Mientras tanto, Outcault creó un imperio mercadotécnico a costa de este personaje que incluía libros reeditados, ropa, porcelana, zapatos y otros artículos. En 1921 Outcault abandonó el mundo de los cómics siendo un hombre muy rico, pero la tira cómica prosiguió en reediciones hasta 1926.

En la actualidad, en una cultura plagada de chicos malos, leer *Buster Brown* puede ser como descubrir la Piedra de Rosetta de las travesuras infantiles. **EL**

← **Otros personajes se unen a Happy Hooligan en un episodio especial.**

Patas arriba 1903

Gustave Verbeek

Título original *The Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*
Primera edición *The New York Herald* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1867-1937) **Género** Humor

Gustave Verbeek, escritor y dibujante neerlandés nacionalizado estadounidense, fue uno de los primeros creadores de tiras cómicas para periódicos. Sin embargo, en el siglo transcurrido desde que *The Upside Downs* [Patas arriba] apareciera por primera vez, su planteamiento novelístico nunca se ha visto equiparado. Las viñetas invertidas de Verbeek trascienden el mero efectismo gracias a la exhaustiva planificación que se necesitaba para crearlas, y sus habilidades e imaginación aún siguen impresionando.

Verbeek, ilustrador de oficio, adoptó las nuevas tiras cómicas y creó una que fluye de manera convencional durante las seis primeras viñetas para luego tener que dar la vuelta a la página 180º en las seis finales. *The Upside Downs* es una obra maestra del pensamiento aplicado.

Los personajes de Verbeek, con cabezas en forma de patata, resultan excéntricos. No obstante, su diseño garantizaba que la ondulante falda de lady Lovekins se convirtiera en el gran sombrero de *Old Man Muffaroo* cuando se invertía la página; los lazos del sombrero de lady Lovekins se transformaban en los pantalones de él, y el cabello de la primera, en el desaliñado bigote de Muffaroo.

En una famosa imagen vemos a Muffaroo con el pico curvado de un pájaro gigantesco. Cuando se le da la vuelta, está abandonando una isla en canoa mientras un gran pez juguetea detrás de él. Una elevada colina cubierta de árboles se convierte en un fuego humeante, un genio se transforma en toro, y un dragón que escupe fuego, en una ciudad en llamas. Una tira sería todo un logro. Sesenta y cuatro es algo asombroso. **FP**

Pesadillas de cenas indigestas 1904

«Silas»

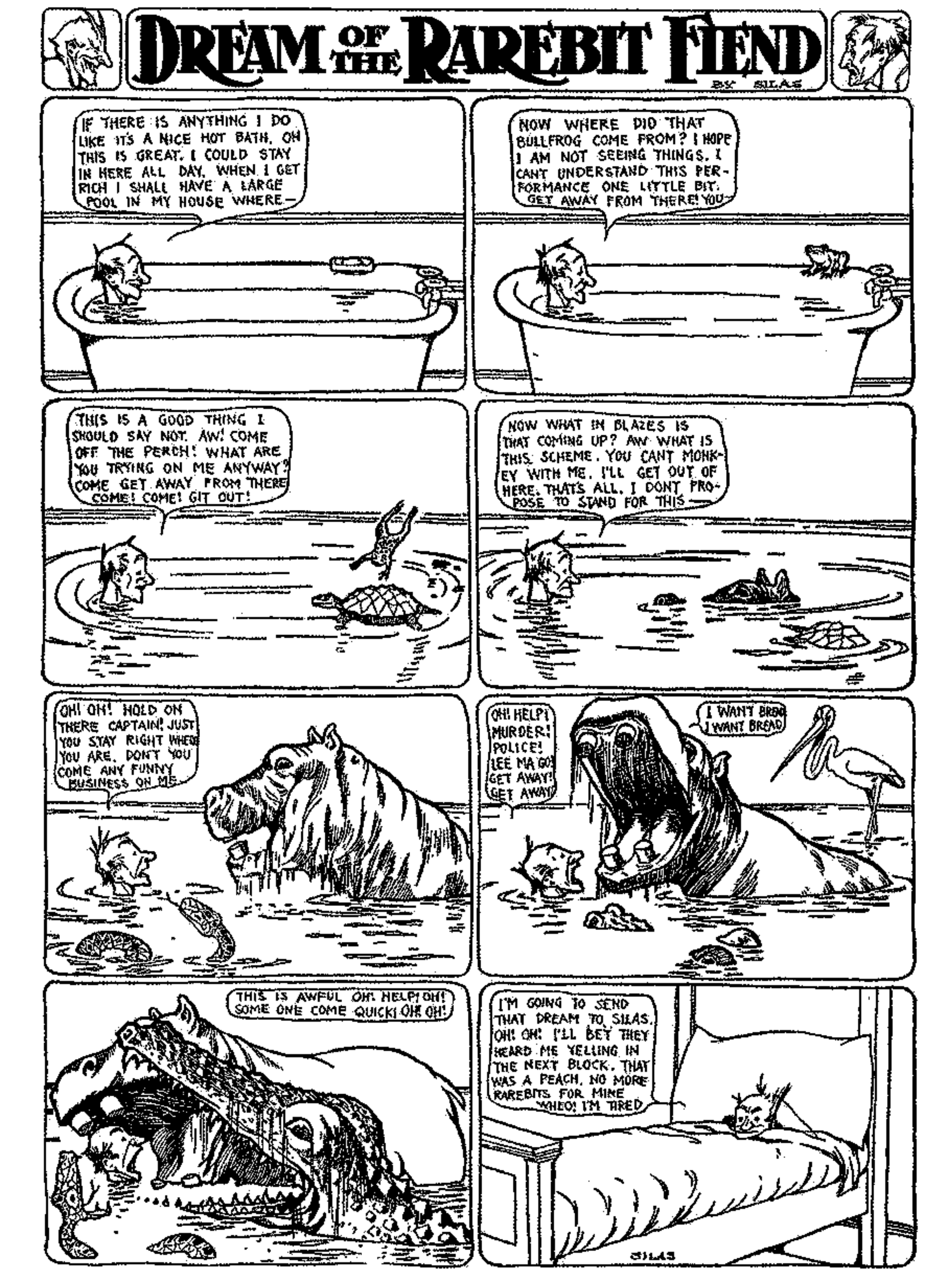
Título original *Dream of the Rarebit Fiend*
Primera edición *The New York Evening Telegram* (EE.UU.)
Creador Winsor McCay (EE.UU., c. 1867-1934)
Género Humor **Adaptación** Cortometraje (1906)

Winsor McCay (bajo el seudónimo de Silas) tituló su tira cómica *Dream of the Rarebit Fiend* (literalmente «Sueño del demonio del pan tostado»): animales salvajes te aplastan en la cama, pájaros te meten paja y ramillas en la boca para construir sus nidos, y te llueven montones de tierra mientras miras desde un ataúd. Nada de todo eso se correspondía con el entretenimiento que el público estadounidense esperaba de las páginas de humor del periódico. McCay comenzaba con una situación aparentemente normal que se sumía de forma paulatina en un clímax asombroso antes de pasar en la última viñeta a un sorprendido soñador. Luego, estos soñadores culpaban de la pesadilla de aquella noche a un aperitivo de pan tostado con queso mezclado con cerveza o leche a la hora de acostarse.

Las historietas de McCay (adaptadas a un cortometraje en 1906) solían inspirarse en sus propias obsesiones, como los sentimientos de inferioridad frente a mujeres corpulentas como su propia esposa. La enfermedad mental que sufría su hermano pequeño es probable que infundiera en McCay el temor a que fuese hereditaria, y quizá por ello reafirma que sus soñadores traumatizados no están desequilibrados, sino que son víctimas de una indigestión.

El erudito del cómic Ulrich Merkl opina que la imaginería de este cómic se anticipó a la creatividad de otros autores. Para ilustrarlo menciona la película surrealista *La edad de oro* (1930) de Luis Buñuel, en la que aparecían escenas icónicas como una vaca en la cama de una mujer, que McCay plasmaba años antes en su obra. **PG**

«Silas» creó un mundo de pesadillas surrealistas propiciadas por el pan tostado con queso. ➡


DREAM OF THE RAREBIT FIEND
BY SILAS
IF THERE IS ANYTHING I DO LIKE ITS A NICE HOT BATH. OH THIS IS GREAT. I COULD STAY IN HERE ALL DAY. WHEN I GET RICH I SHALL HAVE A LARGE POOL IN MY HOUSE WHERE—
NOW WHERE DID THAT BULLFROG COME FROM? I HOPE I AM NOT SEEING THINGS. I CANT UNDERSTAND THIS PERFORMANCE ONE LITTLE BIT. GET AWAY FROM THERE! YOU—
THIS IS A GOOD THING I SHOULD SAY NOT. AW! COME OFF THE PERCH! WHAT ARE YOU TRYING ON ME ANYWAY? COME GET AWAY FROM THERE COME! COME! GIT OUT!
NOW WHAT IN BLAZES IS THAT COMING UP? AW WHAT IS THIS SCHEME. YOU CANT MONKEY WITH ME. I'LL GET OUT OF HERE. THATS ALL. I DONT PROPOSE TO STAND FOR THIS—
OH! OH! HOLD ON THERE CAPTAIN! JUST YOU STAY RIGHT WHERE YOU ARE. DONT YOU COME ANY FUNNY BUSINESS ON ME.
OH! HELP! MURDER! POLICE! LEE MA GO! GET AWAY! GET AWAY!
I WANT BREAD I WANT BREAD
THIS IS AWFUL OH! HELP! OH! SOME ONE COME QUICK! OH! OH!
I'M GOING TO SEND THAT DREAM TO SILAS. OH! OH! I'LL BET THEY HEARD ME YELLING IN THE NEXT BLOCK. THAT WAS A PEACH. NO MORE RAREBITS FOR MINE WHEO! I'M TIRED
SILAS

El pequeño Jimmy 1904

James Swinnerton

Título original *Little Jimmy*
Primera edición Hearst Corporation (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1875-1974)
Género Humor **Adaptación** Película (1936)

Hay quienes aseguran que *Three Bears* de James Swinnerton se anticipó a *The Yellow Kid* como la primera tira cómica de un periódico estadounidense, pero carece de argumento ilustración a ilustración. Sin embargo, Swinnerton se gana un lugar entre los pioneros del cómic con su historieta *Mr. Jack*, de 1898.

Swinnerton huyó de casa a los quince años; se había asociado con boxeadores y bebía demasiado. En contraste, el protagonista de su cómic, presentado en una única viñeta titulada originalmente *Jimmy*, era un muchacho ingenuo que se distraía fácilmente y para quien los placeres de la exploración suplantaban sus tareas cotidianas. Esto suponía que Jimmy sembrara el caos a su alrededor sin saberlo.

Las páginas de Swinnerton no estaban tan abarrotadas como las de sus contemporáneos. En 1906 un médico le diagnosticó una muerte inminente por tuberculosis, y se trasladó a Arizona, donde el aire era más limpio. «Me olvidé de morir», aseguraba más tarde. El paisaje de Arizona también afectó profundamente a su arte. Las tiras cómicas de *Little Jimmy* [El pequeño Jimmy] a menudo se ambientaban entre los cañones y las puestas de sol del desierto, y el color adicional intensificó los instintos pictóricos de Swinnerton. Sería adaptada al cine bajo el título *Betty Boop and Little Jimmy*, en 1936.

Durante la Segunda Guerra Mundial, el autor aparcó temporalmente *Little Jimmy*, que a la sazón era sólo una tira cómica dominical, para concentrarse en *Rocky Mason*, una historieta dramática. Esta no fue bien recibida, y *Little Jimmy* regresó para quedarse otros trece años. **FP**

El pequeño Nemo en el país de los sueños 1905

Winsor McCay

Título original *Little Nemo in Slumberland*
Primera edición *The New York Herald* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (c. 1867-1934)
Género Humor, fantasía **Adaptación** Musical (1908)

Winsor McCay fue sin duda uno de los pioneros del cómic con más talento y un individuo que amplió enormemente los parámetros de esta disciplina artística. McCay entró en el mundo de la prensa en 1897 y pronto estaba dibujando tiras cómicas, pero fue después de trasladarse a Nueva York cuando creó sus primeras obras importantes: *Little Sammy Sneeze* y *Dream of the Rarebit Fiend*. En 1905 ideó el primer episodio de *Little Nemo in Slumberland* [El pequeño Nemo en el país de los sueños] para *The New York Herald* y se encargó de él intermitentemente durante los veintiún años posteriores.

Little Nemo aparecía en la sección de cómics dominical del *Herald*, y McCay se deleitaba en las grandes páginas del suplemento y en la impresión en sutiles colores para crear una historieta de gran belleza. Normalmente, la historia arrancaba con el joven Nemo dormido en la cama; los lectores lo seguían en sus sueños, donde a menudo lo acompañaban sus amigos Flip e Imp. Al final, Nemo se caía de la cama en la última viñeta. No obstante, la historieta era menos simplista de lo que aparentaba; cada semana, la imaginación ilimitada de McCay sumía a Nemo y a sus lectores en experiencias cada vez más surrealistas. Nemo podía hallarse rodeado de leones hambrientos, en una cama de la que brotan unas piernas, en la Luna o cayéndose de la propia Tierra.

McCay también era dibujante editorial y pionero de la animación. Su película *Gertie the Dinosaur*, de 1914, suele considerarse el primer dibujo animado importante. Más tarde produciría varios filmes más, entre ellos uno protagonizado por el pequeño Nemo. **DAR**

The Kin-der-Kids 1906

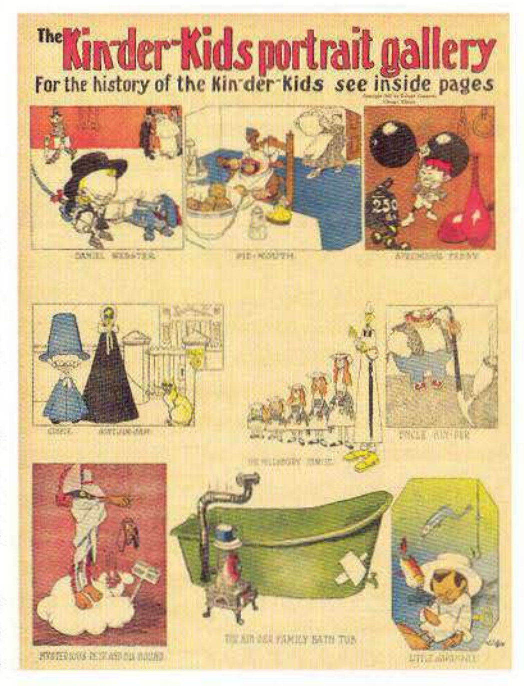
Lyonel Feininger

Primera edición *The Chicago Sunday Tribune* (EE.UU.)
Creador Alemania-EE.UU. (1871-1956)
Género Humor
Premio 100 Mejores Cómics de *The Comics Journal*

Transcurridos más de cien años desde la publicación en prensa de su tira cómica clásica *Kin-der-Kids*, el pintor germano-estadounidense Lyonel Feininger sigue siendo el artista más conocido en dar la espalda al cómic. Después de la cancelación en 1907 de su segunda tira importante, *Wee Willie Winkie's World*, Feininger abandonó los tebeos y pasó a formar parte del grupo artístico *Der Blaue Reiter* [El jinete azul], y durante varios años impartió clases en la escuela Bauhaus. El énfasis en la forma, la línea y el color que observamos en su excelente obra también está presente en sus tiras cómicas. Feininger produjo juguetes artesanales de Kin-der-Kids bien entrada la década de 1950.

El historiador Bill Blackbeard afirma que *The Kin-der-Kids* fue la primera tira cómica con cierta continuidad. En ella, un grupo de jóvenes exploradores emprendía un memorable viaje en la bañera de la familia perseguidos por su adversario, el esqueleto Aunt Jim-Jam. De hecho, a lo largo de toda la historieta la cohesión narrativa ocupa un segundo plano respecto de las abstracciones visuales y verbales que tipifican las obras del modernismo de comienzos del siglo xx.

The Kin-der-Kids aparecía en *The Sunday Chicago Tribune* como una delicia visual en color y a toda página, y fue el eje de una campaña para atraer a lectores alemanes cultos y expatriados, quienes, según se pensaba, preferirían los cómics artísticos europeos a los tebeos simplistas y muy populares de Estados Unidos. Pero, por desgracia, la indiferencia de los lectores hizo que, antes de las treinta entregas, *The Kin-der-Kids* fuera cancelado en 1906 a mitad de la historia. **AL**



«[Sus intereses estéticos] chocaban cómicamente con el carácter efímero de los medios impresos.»

Art Spiegelman, autor de cómics y dibujante

Otras lecturas

Krazy Kat de George Herriman
Little Nemo de Winsor McCay
Polly and Her Pals de Cliff Sterrett
The Katzenjammer Kids de Rudolph Dirks
Thimble Theatre de E. C. Segar

Mutt y Jeff 1907

Bud Fisher

Título original *Mutt and Jeff*
Primera edición *The San Francisco Chronicle* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1885-1954)
Género Humor **Adaptación** Dibujos animados (1913)



«A la gente le gusta Jeff porque es más pequeño, y casi todo el mundo va con el menudo y contra el grande.»

Bud Fisher

Antes de *Mutt and Jeff* [Mutt y Jeff] estaba simplemente Mutt, quien protagonizaba su propia tira cómica: *A. Mutt*. Era una historieta diaria sobre las carreras de caballos y las apuestas, obra de un artista todavía más emprendedor que prolífico. Mutt tenía problemas para llegar a fin de mes y se jugaba el salario en carreras reales que se disputarían poco después de que el periódico llegara a los quioscos. Los éxitos de Mutt (y sus fracasos, que eran más numerosos) se plasmaban en cada episodio posterior. Los lectores de *The San Francisco Chronicle*, el periódico en el que apareció por primera vez la tira cómica, apostaban con Mutt en las carreras, que se celebraban en la vecina East Bay.

El propio Fisher mostraba una mayor perspicacia económica que su personaje (cuyas apuestas se basaban sencillamente en el nombre llamativo de un caballo que le gustara). Fisher consiguió garantizarse la propiedad de su obra en una época en la que los periódicos solían quedarse con los derechos del trabajo creativo de sus empleados. Se dice que Fisher solicitó una corrección al departamento de producción justo antes de que el primer episodio de la historieta fuese a imprenta, y aprovechó para añadir su nombre al copyright.

A la postre, el cómic entró en distribución y cedió espacio a un bondadoso personaje que respondía al nombre de Jeff. Fiel a la popular comedia vodevilesca de la época, llegaron las payasadas, y la unión del bajo y robusto Jeff y el delgaducho Mutt tenía tanto de antagonismo mutuo como de camaradería. La serie fue enormemente influyente en los cómics de Estados Unidos, hasta el punto de que *Mutt and Jeff* dieron sobrenombre a todas las parejas integradas por un amigo de baja estatura y otro alto. La historieta también sirvió de campo de entrenamiento para varios ayudantes de Fisher, como Maurice Sendak y George Herriman, autor de *Krazy Kat*. **MW**

Quadratino 1910

Antonio Rubino

Además de ser su diseñador gráfico e ilustrador, Antonio Rubino fue el principal artista del *Corriere dei piccoli*, un semanario italiano para niños. Quadratino era un muchacho de cabeza cuadrada, y sus aventuras visualmente surrealistas siempre se basaban en el mismo esquema y seguían el modelo clásico en seis viñetas con leyendas rimadas.

Normalmente, en la primera viñeta, Quadratino huye de su familia en busca de aventuras fascinantes, pero siempre hay algo que sale mal. A mitad de la historia, recibe un golpe en la cabeza, que cambia de forma geométrica. Finalmente regresa a casa y en el último recuadro aparece algún pariente con experiencia en matemáticas (Mamá «geometría», Abuela «matemáticas» y Tía «trigonometría») que le ayuda a recuperar su perfecta cabeza cuadrada. En una entrega cae rodando por unas escaleras y su cabeza se convierte en una esfera; en otra se hunde en el océano y un tiburón le arranca las «esquinas» de su cabeza cuadrada.

Aunque las intenciones de la revista *Corriere dei piccoli* eran claramente pedagógicas —aprender mediante el entretenimiento—, la obra de Rubino estaba motivada por un estilo muy imaginativo, centrado en los chistes visuales y en elementos decorativos inspirados en movimientos artísticos como el *art nouveau*, el futurismo y Liberty, los diseñadores británicos de locales comerciales. De sus docenas de series para *Corriere dei piccoli* esta es la más breve, con solo siete episodios. No obstante, posiblemente sea su obra más influyente, ensalzada como una de las tiras cómicas más icónicas de la historia de la publicación. Es probable que *Quadratino* también sea el mejor homenaje conceptual a los cómics realizado por uno de sus artistas; el personaje de cabeza cuadrada es una metáfora explícita de las viñetas y también convierte a *Quadratino* en una serie sobre el desarrollo visual de esta disciplina. **MS**

Título original *Quadratino*
Primera edición *Corriere dei piccoli / Corriere della Sera* (Italia)
Creador Italia (1880-1964) **Género** Infantil, humor



«[Rubino fue] un personaje clave en la transición de la libertad al futurismo.»

Rossana Bossaglia, historiadora del arte



Polly y sus amigos 1912

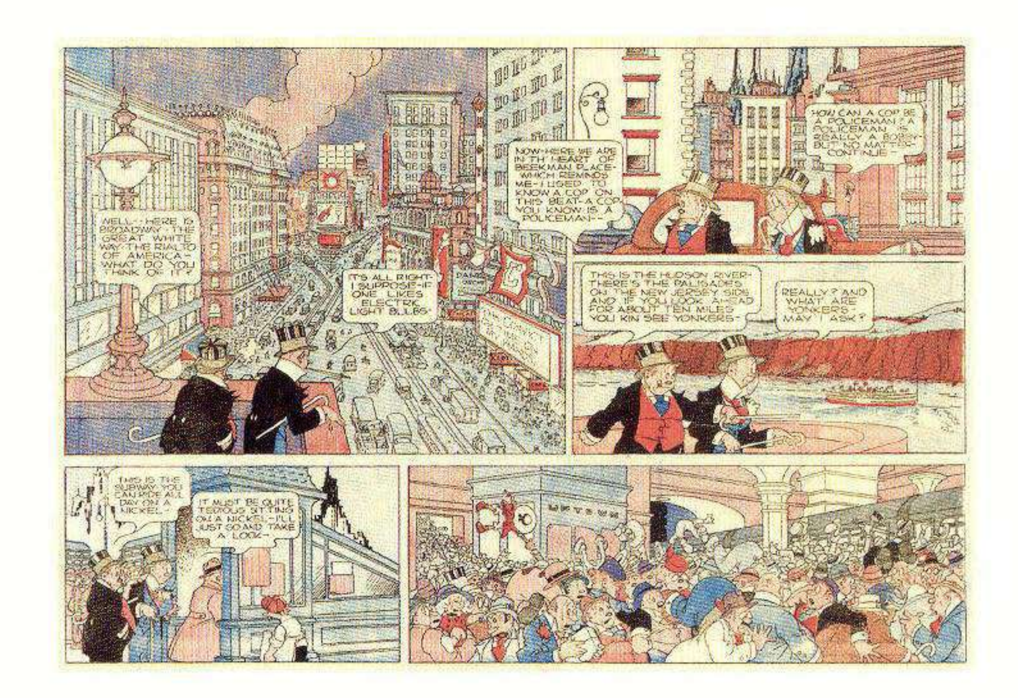
Cliff Sterrett

Título original *Polly and Her Pals*
Primera edición *The New York Journal* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1883-1964) **Género** Humor
Premio Angulema (2006), Legado Esencial

Cliff Sterrett, un héroe para los conocedores del cómic y creador de *Polly and Her Pals* [Polly y sus amigos], nació en Minnesota en 1883. Estudió arte en Nueva York y dio el salto a la ilustración de periódicos. Sterrett empezó su carrera como dibujante de tiras cómicas al unirse a *The New York Telegram*, y acabó encargándose de cuatro historietas simultáneas para esa publicación. En 1912 William Randolph Hearst, el gran magnate de la prensa, vio *For This, We Have Daughters* de Sterrett y le pidió que creara una historia para *The New York Journal*. Hearst estipuló que la protagonista de la tira debía ser una joven. Sterrett satisfizo su petición con *Polly and Her Pals* (conocido al principio como *Positive Polly*), una historieta de humor almibarado y llena de jerga sobre las dificultades de vivir con un popular estudiante universitario. Sin embargo, Sterrett no tardó en desviar su atención de la joven epónima a su bulliciosa familia. El malhumorado «Paw» de Polly capturaba especialmente la imaginación de Sterrett y dominó la tira cómica durante buena parte de sus seis años de vida.

Los dibujantes contemporáneos alaban más las historietas de Sterrett por el estilo innovador del artista que por su contenido. Sterrett creó paisajes con una audaz y primaria paleta —incluido un uso copioso del negro— que amplió los límites del dibujo. Al parecer, Sterrett frecuentaba a artistas abstractos, lo cual, sumado a su amor por los grabados japoneses, influyó sin duda en su trabajo. Visitar de nuevo el universo de Polly y la obra del asombroso Cliff Sterrett es muy recomendable. **EL**

Polly and Her Pals es admirado por su asombrosa ilustración gráfica *art déco*. ↑



Educando a papá 1913

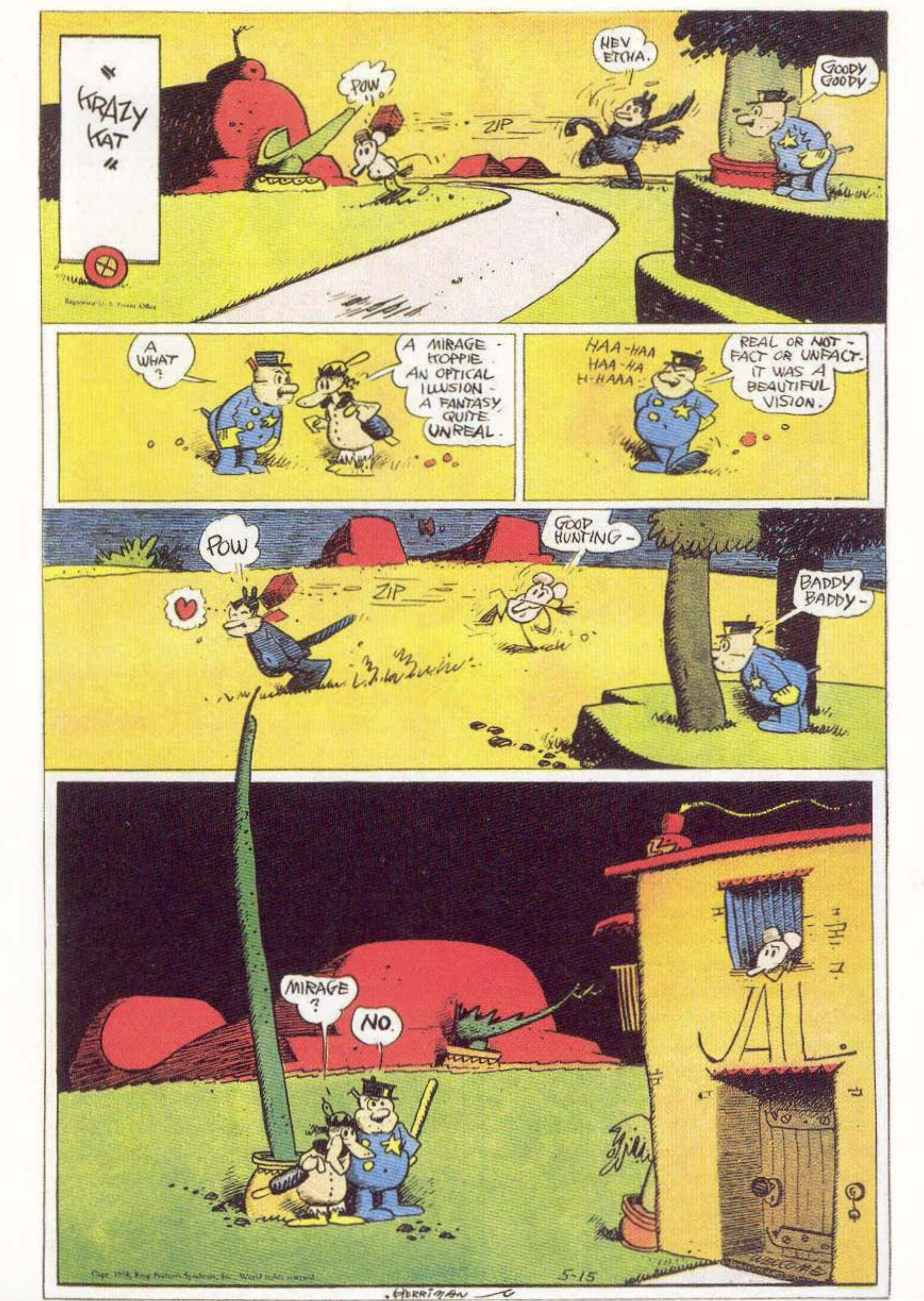
George McManus · Emil «Zeke» Zekley

Título original *Bringing Up Father*
Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creadores McManus (EE.UU., 1884-1954); Zekley (EE.UU., 1915-2005) **Género** Humor

Bringing Up Father [Educando a papá] es recordado a menudo como «Maggie y Jiggs», ya que la pareja protagonista gozó de gran fama internacional, e incluso fue adaptada al cine bajo el título *Father Gets into the Movies*, en 1916. La tira cómica apareció en quinientos periódicos de 46 países. Su escenario básico se inspiraba en el musical *The Rising Generation*, en el que un albañil estadounidense de origen irlandés se hace rico. McManus decía en una ocasión que la riqueza de Jiggs, nunca explicada en la historieta, se debía a que había entrado en el negocio de la fabricación de ladrillos. Su mujer, Maggie, está decidida a que la familia (incluida su hermosa hija Nora) pase a formar parte de la alta sociedad, asista a la ópera, etc. Jiggs, por su parte, prefiere jugar al póquer con sus viejos compañeros de clase trabajadora. Esta tira cómica también introdujo un nuevo grado de violencia doméstica en los cómics, cuando Maggie dejaba a Jiggs con un ojo morado o alguna extremidad rota.

El dibujo *art déco* de McManus se vio influido por Aubrey Beardsley y los grabados japoneses. Su página dominical en color a menudo era espectacular; a partir de 1935 contó con la ayuda del excelente Zeke Zekley, que no figuraba en los créditos. El estilo de McManus influyó en la escuela europea de la *ligne claire* [línea clara] del Tintín de Hergé. *Bringing Up Father* presentó viñetas independientes e historias continuadas, como el viaje de la familia por Estados Unidos en 1939 y 1940, para el cual Zekley dibujó unas memorables representaciones de algunas grandes ciudades. **GL**

↑ A Jinks le enseñan Nueva York durante un viaje que él y Maggie realizan por Estados Unidos.


"KRAZY KAT"
POW
ZIP
HEY ETCHA.
GOODY GOODY-
A WHAT ?
A MIRAGE - KOPPIE. AN OPTICAL ILLUSION - A FANTASY QUITE UNREAL.
HAA-HAA HAA-HA H-HAAA
REAL OR NOT - FACT OR UNFACT - IT WAS A BEAUTIFUL VISION.
POW
ZIP
GOOD HUNTING -
BADDY BADDY -
MIRAGE ?
NO.
JAIL
5-15
HERRIMAN

Gato loco 1913

George Herriman

Título original *Krazy Kat*
Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1880-1944) **Género** Humor
Influencia sobre *Wile E. Coyote* y *Road Runner*

A primera vista, esta tira cómica de prensa trata sobre la confusa relación entre un ratón, un gato y un perro. El gato Krazy (de género ambiguo) está enamorado del ratón Ignatz. Este desprecia a Krazy y le arroja ladrillos a la cabeza. Krazy, dando por sentado que esto es un signo del amor de Ignatz, los espera con ansia y no entiende por qué el agente Pup persiste en encerrar al ratón en la cárcel siempre que lo descubre con un ladrillo en la mano.

La localización de *Krazy Kat* [Gato loco] en el condado de Cokonino evoca los grandes paisajes estadounidenses del Gran Cañón, Monument Valley y Nuevo México, pero existe en una «realidad» cambiante en la que pueden suceder toda clase de cosas extrañas. Además, el paisaje sirve de recordatorio de que la civilización puede ser un endeble disfraz.

Hay gran cantidad de personajes secundarios, entre ellos Kolin Kelly (un millonario comerciante de ladrillos), Gooseberry Sprig (El pato Duke), Mme Kwakk-Wakk, Joe Stork («suministrador de progenie del príncipe y el proletariado») y Gonzalo Gopher, los cuales conservan algo de sus orígenes en su discurso. De todos ellos, Krazy sigue siendo un inocente, no se avergüenza de quien es y ejerce de comentarista independiente de los avances tecnológicos y sociales que llegan al condado de Cokonino.

El literario y visionario *Krazy Kat* de Herriman podría ser el *Ciudadano Kane* del cómic. Aunque no gozó de gran aceptación entre los lectores mientras fue publicado, en 1999 *The Comics Journal* lo votó como el mejor tebeo del siglo xx; solo se ha reeditado esporádicamente. **NFI**

Cuando hace falta un amigo 1914

Clare Briggs

Título original *When a Feller Needs a Friend*
Primera edición *The New York Tribune* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1875-1930) **Género** Humor
Adaptación Musical (1919)

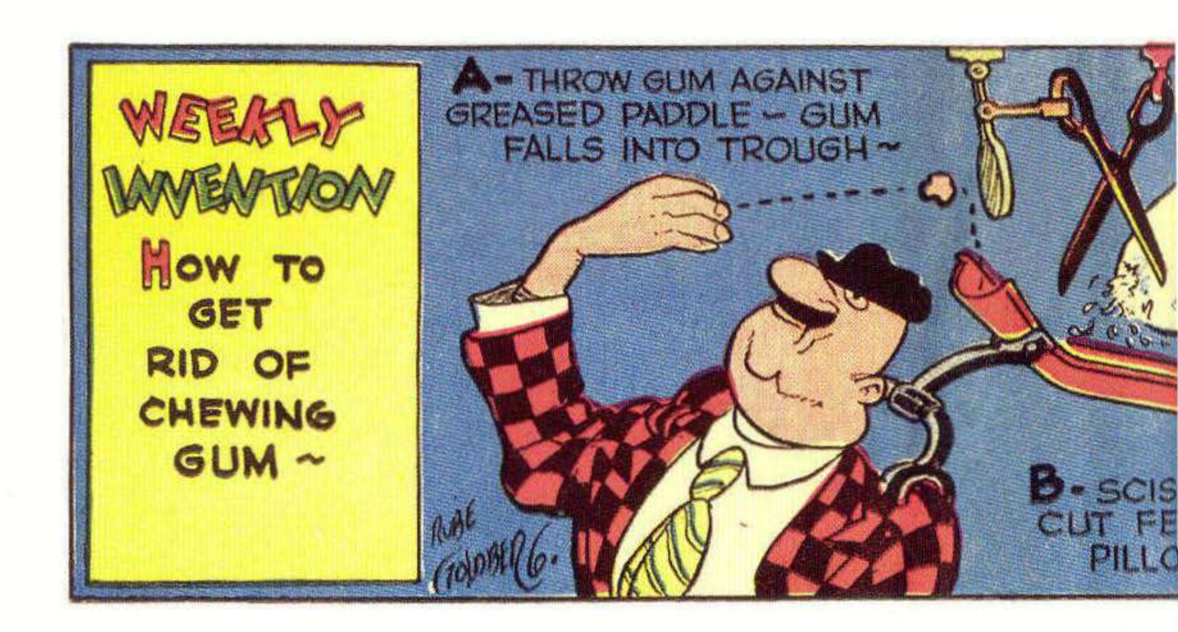
Clare Briggs pertenecía a un grupo de dibujantes de prensa estadounidenses que poseían lo que se conoce como «línea rápida»: Clare Victor Dwiggins, creadora de *School Days*; Percy Crosby, que dibujaba *Skippy*; Clifford McBride, autor de *Napoleon*, y George Herriman, padre de *Krazy Kat*. Sus dinámicos dibujos eran perfectos para transmitir movimiento, pero también retrataban la inmediatez y velocidad del nuevo siglo xx.

Por el contrario, como decía el autor Dennis Wepman: «Clare Briggs creó un memorable panorama del Estados Unidos de clase y cultura media de principios de siglo». En lugar de una épica grandilocuente que ensalzara el progreso de la humanidad o el valiente nuevo mundo de los descubrimientos tecnológicos y científicos, Briggs trataba las debilidades cotidianas de las clases medias corrientes y evocaba recuerdos nostálgicos de infancia en las pequeñas ciudades *twainianas* de Estados Unidos.

La serie de historietas *When a Feller Needs a Friend* [Cuando hace falta un amigo] es típica del estilo Briggs. Un «tipo» necesita a un amigo en varios casos, pero sobre todo cuando teme hacer el ridículo. Briggs muestra claramente sus simpatías hacia los desamparados (y los perros) y celebra la libertad y la despreocupación (en especial en el atuendo) de los golfos de clase trabajadora, vestidos de domingo y contemplado a grupos de Huck Finns y anhelando aventuras. Una y otra vez aparecen chicos anodinos siendo ridiculizados.

Muchos títulos de las historietas de Briggs fueron adoptados como eslóganes nacionales. **DI**

← ***Krazy Kat*** **se ambienta en una versión estilizada del Oeste americano.**



Los inventos de Rube Goldberg 1914

Rube Goldberg

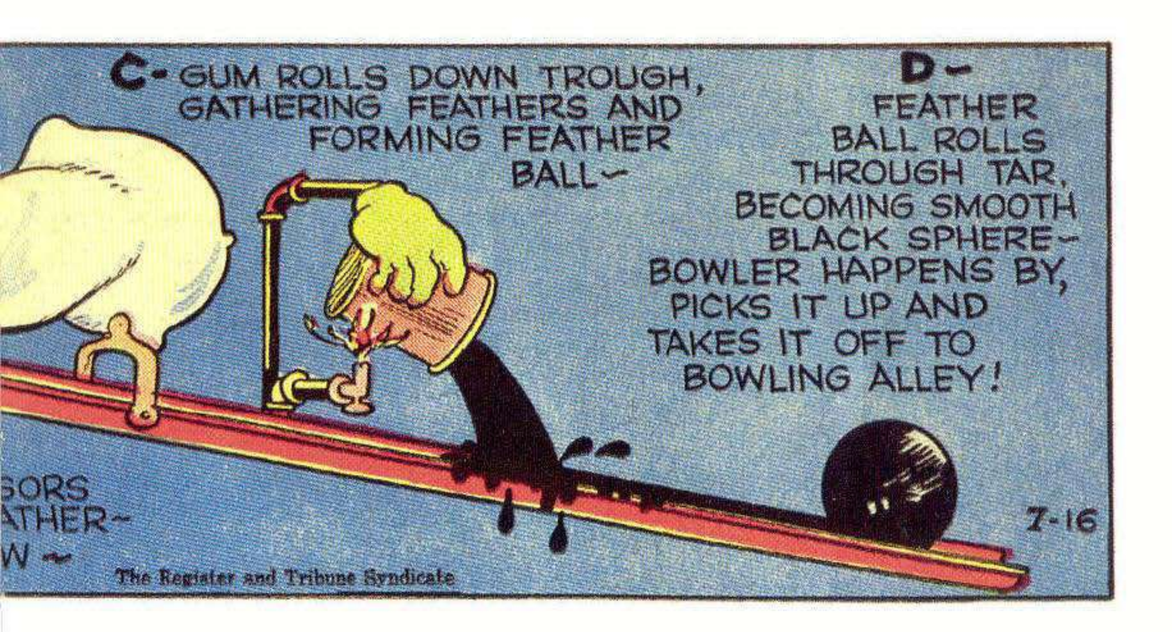
Título original *Rube Goldberg Inventions*
Primera edición Hearst Corporation (EE.UU.)
Creador Reuben Lucius Goldberg (EE.UU., 1883-1970)
Género Humor **Premio** Pulitzer (1947)

Rube Goldberg tenía un hermano y una hermana y él era el mediano. Su vocación eran los tebeos, y en la Universidad de California, la revista del campus imprimió su primera creación. En 1904 se licenció en ingeniería de minas y dejó su primer empleo al cabo de unos meses para convertirse en dibujante de un periódico. Después de trasladarse a Nueva York en 1906, varios años de pruebas generaron ideas artísticas, juegos visuales y lingüísticos y numerosas series de cómics excelentes sobre deportes y temas cotidianos. Su trabajo a menudo utilizaba bocadillos de diálogo y títulos extraños, como *Lunatics I Have Met* [Lunáticos a los que he conocido] o *Foolish Questions* [Preguntas estúpidas], o títulos «falsos» como *Telephonies* (sobre quienes fingen llamar por teléfono), *Phoney Films* o *Phoney Balonies*.

Su tira cómica más duradera fue *Boob McNutt* (1915-1934), en la que el bobalicón Boob perseguía siempre el amor y el desastre. Hacia 1930 se cansó, e historietas posteriores tuvieron una vida más corta (*Bobo Baxter*, *Lala Palooza*) o fueron fracasos absolutos (los dibujos políticos y el presuntamente realista *Doc Wright*). El resto fue autopromoción: charlas informales, conseguir que el Reuben Award llevara su nombre, etc.

Su mejor obra fue *The Inventions of Professor Lucifer G. Butts*, donde presentaba mecanismos absurdos para desempeñar las tareas más simples. En 1909 Dwig (Clare Victor Dwiggins) había hecho algo similar en su serie *Schooldays*. Goldberg entró en los diccionarios estadounidenses con «artefacto de Rube Goldberg». **HvO**

Cómo deshacerse de un chicle al estilo de Rube Goldberg. ↑



Tiras cómicas de *Punch* 1916

H. M. Bateman

Primera edición *Punch* (RU)
Creador Henry Mayo Bateman (RU, 1887-1970)
Género Humor
Influencia sobre Ralph Steadman

El artista nato del cómic Henry Mayo Bateman siempre quiso dibujar, y su impetuosa madre, Rose Mayo, incluso le dio su apellido y envió algunos trabajos al célebre ilustrador Phil May para que le aconsejara.

Asolado por la depresión desde joven, Bateman se salvó de forma prematura volviéndose «loco sobre el papel». Cuando apenas tenía veinte años decidió no dibujar solo personas, sino también el estado de ánimo de estas. En sus tiras cómicas llevaba a nuevos niveles todos los componentes de las quinientas historietas semanales del pionero francés Caran d'Ache en *Le Figaro*, unas páginas casi cinematográficas con viñetas sin enmarcar, repletas de vejetes que rompían las normas, transeúntes perplejos, cabezas grandes, ojos saltones, líneas de velocidad y cuerpos temblorosos.

Solo *A Book of Drawings* (1921) de Bateman tenía 62 páginas de dibujos. Su fuerte era la sátira casi apolítica realizada a pluma, pincel, tinta y color en revistas como *The Sketch* y *Punch*, además de trabajos publicitarios muy bien remunerados. Retrató a sirvientas británicas, jueces, inspectores de Hacienda, snobs, trabajadores y psicoanalistas, entre otras tipologías. Su posterior y exitosa serie *The Man Who...* se concibió en 1909.

Bateman se retiró en 1941 en una situación muy acomodada, y sus últimos días en el sudeste de Inglaterra y Malta estuvieron teñidos de paranoia, sobre todo con los inspectores de Hacienda. Bromeaba acerca de todo ello en los dibujos, caricaturas y tiras cómicas, algunas de ellas con bocadillos de texto. **HvO**

Los Gump 1917

Sidney Smith

Título original *The Gumps*
Primera edición *The Chicago Tribune* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1877-1935) **Género** Humor
Influencia sobre *Sam'n' Henry* (show radiofónico)

Andy Gump no se parecía a ningún personaje de cómic anterior. Era un oportunista sin barbilla que deseaba una vida mejor para su ruidosa y peleona familia: su mujer Minerva (Min), su hijo Chester y el tío Bim. *The Gumps* [Los Gump] era una creación de Joseph Patterson, director y editor de *The Chicago Tribune*. Se estrenó en 1917, y en tres años saltó de las páginas del *Tribune* a los periódicos de todo Estados Unidos. Patterson recurrió a uno de los dibujantes del diario, Sidney Smith, para dar vida a su historieta. Cuando llegó la hora de renovar el contrato de Smith en 1922, *The Gumps* era leído por doce millones de personas, y el autor negoció el primer acuerdo de un millón de dólares en el mundo de los cómics.

«No me interesaba tanto que fuesen terriblemente divertidos como que fuesen reales», decía Smith. También fue una de las primeras y desde luego la más exitosa «historia continuada». Las tramas quedaban inacabadas para mantener el interés de los lectores. Smith también utilizó el melodrama como nadie lo había hecho antes. La introducción en 1921 de la cazafortunas Widow Zander y sus intenciones hacia el adinerado tío Bim representaron el refinamiento de unas narrativas más sólidas llenas de suspense. La gente empezó a pedir ediciones del «periódico Gump» por la calle.

Smith prosiguió con *The Gumps* hasta su muerte en 1935, momento en que la tira cómica fue cedida al exdibujante deportivo Gus Edson, pero este fue incapaz de imitar la fórmula original, y su popularidad fue disminuyendo paulatinamente hasta desaparecer en 1959 tras cuarenta y dos años en circulación. **BS**

El señor Bonaventura 1917

«Sto»

Título original *Signor Bonaventura*
Primera edición *Corriere dei piccoli* (Italia)
Creador Sergio Tofano (Italia, 1886-1973)
Género Humor

Durante generaciones, el señor Bonaventura fue uno de los personajes más famosos del semanario *Corriere dei piccoli*, el principal tebeo italiano para niños desde 1908. Bonaventura, que lucía un frac rojo y un sombrero hongo, siempre empezaba sus aventuras como un hombre arruinado y acababa convirtiéndose en un afortunado millonario. Sus desdichas iniciales suponían bendiciones para otras personas (como tropezarse con un ladrón), con la inevitable recompensa de un enorme cheque bancario de «un millón». Sus microaventuras eran una metáfora del italiano medio y sus luchas cotidianas con la austeridad de la posguerra. Los episodios seguían el modelo canónico de *Corriere dei piccoli*, es decir, seis u ocho viñetas con leyendas en pareado que utilizaban un lenguaje pintoresco que contrastaba irónicamente con la pulcritud de los dibujos.

Sergio Tofano trabajó como actor cómico con Vittorio De Sica y Luchino Visconti, y también fue director, dramaturgo, escenógrafo e ilustrador. Dirigió seis adaptaciones teatrales de *Signor Bonaventura* y otra para el cine. El propio Bonaventura se convirtió en el primer personaje italiano multimedia, utilizado en campañas publicitarias hasta los primeros tiempos de la televisión en la década de 1950.

El estilo de Tofano es sencillo. Su principal influencia es la vertiente abstracta (y divertida) de la pintura futurista, sobre todo la de Fortunato Depero (1892-1960). El resultado es una especie de *ligne claire* [línea clara] mezclada con la energía del futurismo y la visión divertida y paradójica del dadaísmo. **MS**

Tras localizar a un ladrón, el señor Bonaventura y su perro se ganan otro cheque bancario. ➡

CORRIERE dei PICCOLI

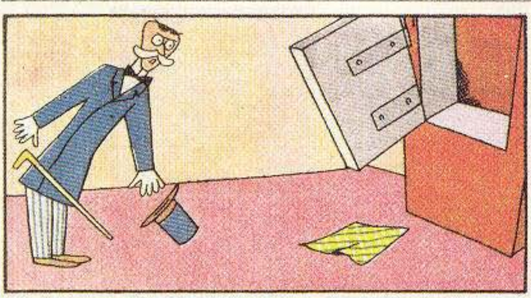
	REGNO:	ESTERO:
ANNO	L. 19.-	L. 32.-
SEMESTRE	L. 10.-	L. 17.-

SUPPLEMENTO ILLUSTRATO del CORRIERE DELLA SERA SI PUBBLICA OGNI SETTIMANA

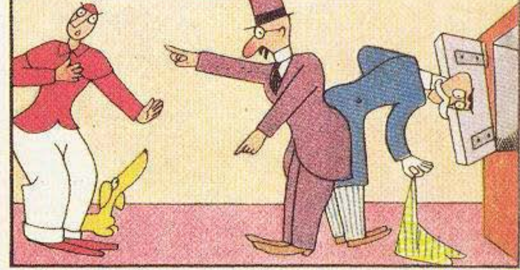
UFFICI DEL GIORNALE: VIA SOLFERINO, N° 28. MILANO.

PER LE INSERZIONI RIVOLGERSI ALL'AMMINISTRAZIONE DEL « CORRIERE DELLA SERA » - VIA SOLFERINO, 28 - MILANO

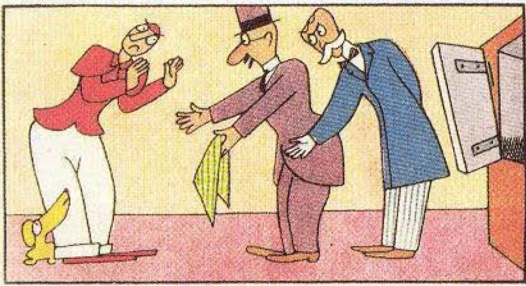
Anno XXXI - N. 13 — 26 Marzo 1939-XVII — Centesimi 40 il numero



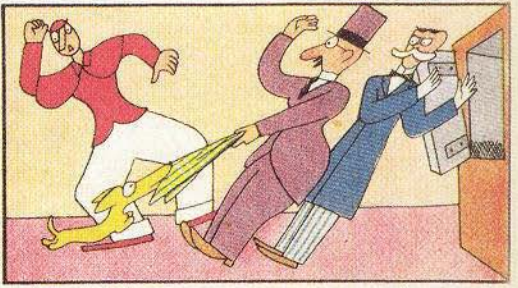
1. Qui comincia la sventura
del signor Bonaventura
e di un povero banchiere
cui vuotato hanno il forziere.



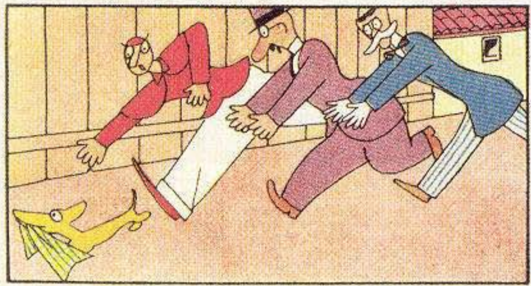
2. Un famoso poliziotto
viene, cerca sopra e sotto:
il colpevole, egli giura,
è il signor Bonaventura!



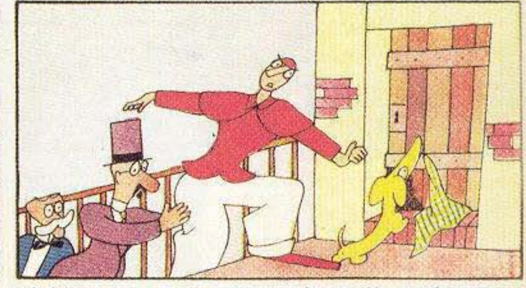
3. A conferma del sospetto
c'è per terra un fazzoletto
che smarrito certamente
ivi fu dal delinquente.



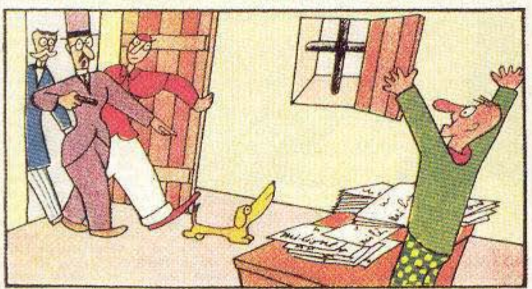
4. Ma di mano glielo strappa,
con un salto, il cane e scappa:
scappa come un disperato
con il corpo del reato.



5. I tre restano perplessi,
poi si slanciano pur essi
dietro il cane, come il vento,
a un serrato inseguimento.

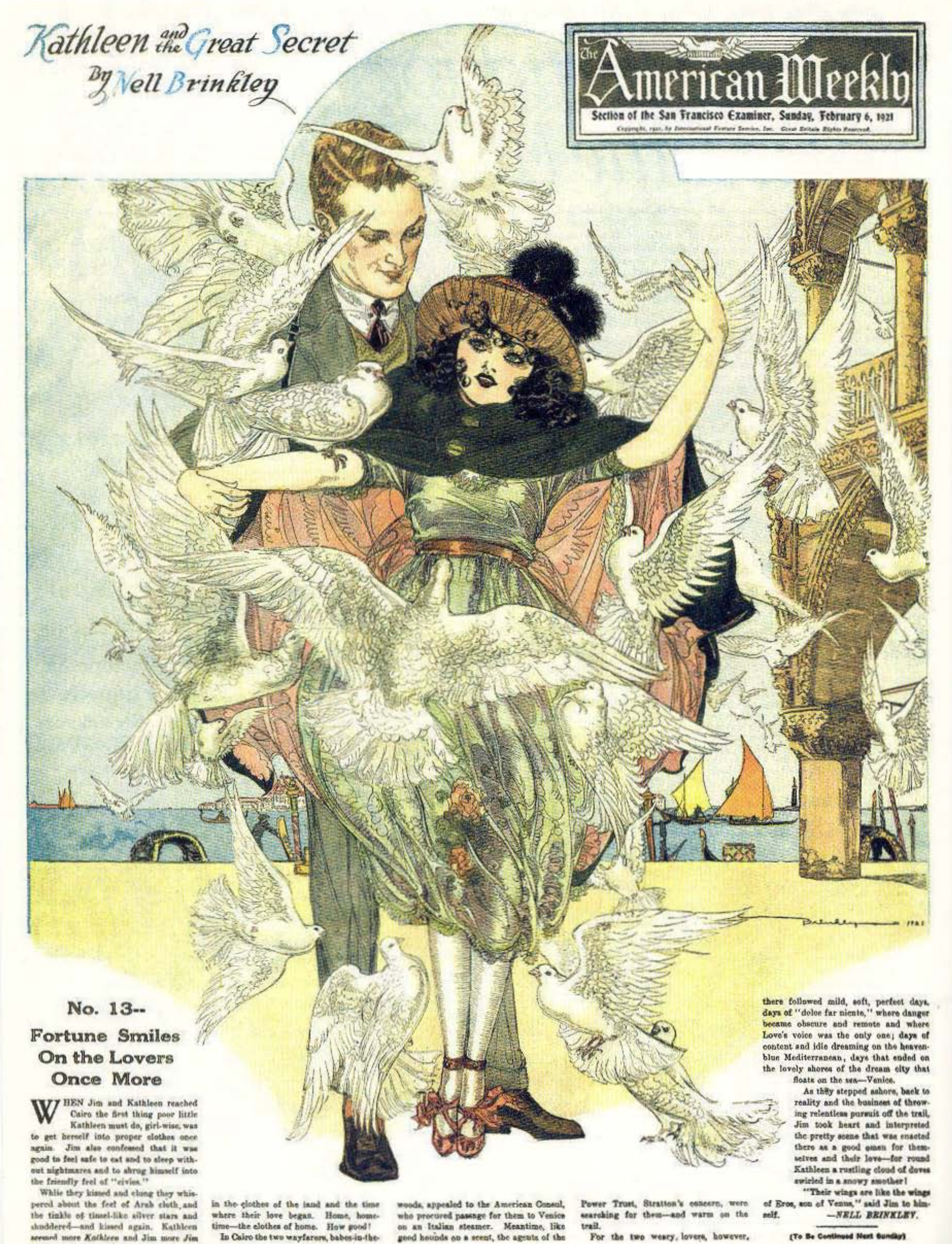


6. Ed il cane li conduce,
per viuzze senza luce,
ad un vecchio caseggiato
d'un quartiere malfamato.



7. Penetrando dentro a un tratto
vi sorprendono sul fatto
il furfante che il forziere
ha vuotato del banchiere.

8. Riacquistato il capitale,
il banchiere liberale
fa una larga elargizione
al bassotto e al suo padrone.



Kathleen and the Great Secret

By Nell Brinkley

The American Weekly
Section of the San Francisco Examiner, Sunday, February 6, 1921

No. 13--
Fortune Smiles On the Lovers Once More

WHEN Jim and Kathleen reached Cairo the first thing poor little Kathleen must do, girl-wise, was to get herself into proper clothes once again. Jim also confessed that it was good to feel safe to eat and to sleep without nightmares and to shrug himself into the friendly feel of "civies."

While they kissed and clung they whispered about the feel of Arab cloth, and the tinkle of tinsel-like silver stars and shuddered—and kissed again. Kathleen seemed more *Kathleen* and Jim more *Jim* in the clothes of the land and the time where their love began. Home, home-time—the clothes of home. How good!

In Cairo the two wayfarers, babes-in-the-woods, appealed to the American Consul, who procured passage for them to Venice on an Italian steamer. Meantime, like good hounds on a scent, the agents of the Power Trust, Stratton's concern, were searching for them—and warm on the trail.

For the two weary, lovers, however, there followed mild, soft, perfect days, days of "dolce far niente," where danger became obscure and remote and where Love's voice was the only one; days of content and idle dreaming on the heaven-blue Mediterranean, days that ended on the lovely shores of the dream city that floats on the sea—Venice.

As they stepped ashore, back to reality and the business of throwing relentless pursuit off the trail, Jim took heart and interpreted the pretty scene that was enacted there as a good omen for themselves and their love—for round Kathleen a rustling cloud of doves swirled in a snowy smother!

"Their wings are like the wings of Eros, son of Venus," said Jim to himself.

—*NELL BRINKLEY.*

(To Be Continued Next Sunday)

Las chicas Brinkley 1918

Nell Brinkley

Título original *The Brinkley Girls*
Primera edición Hearst Corporation (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1886-1944) **Género** Romántico
Influido por *Ziegfeld Follies* (1908)

Nell Brinkley, creadora de un universo de faldas con volantes y heroínas románticas con los ojos bien abiertos, frecuentó el mundo de los medios visuales de comienzos del siglo xx. La historiadora del cómic Trina Robbins ha editado y reimpreso las obras de la ilustradora con sus matices originales y exquisitos, y su colección, titulada *The Brinkley Girls* [Las chicas de Brinkley], nos recuerda por qué la huella de Brinkley fue tan grande entre sus lectores.

Brinkley llegó a Nueva York en 1906 tras practicar la caricatura de tinte político en su Colorado natal. Ejerció como una especie de ilustradora general para los poderosos periódicos de Hearst, y su pluma abarcaba desde juicios reales por asesinato hasta fantasías sobre viajes en el tiempo. Los lectores inmediatamente se encariñaron con la «chica Brinkley», con sus matas de rizos y su sonrisa centelleante, y compraban los numerosos productos que adornaba. Desde 1918 disfrutaron con aventuras tan variadas como la historia de la lealtad de una mujer durante la Primera Guerra Mundial; dramas épicos costumbristas de la década de 1920; o creaciones sobre muchachas vaporosas. Robbins afirma que Brinkley tenía un lado feminista, y el hecho de que inspirara la serie «Heroines of Today» [Heroínas de hoy] desde finales de la década de 1930 desde luego respalda dicha aseveración.

Cuando Brinkley se retiró en 1937, el mundo que había creado se había visto prácticamente sustituido por el melodrama de Hollywood y las fotografías de prensa. Pero su arte lujosamente detallado sigue brillando en la actualidad, como constata la colección de Robbins. **EL**

El callejón de la gasolina 1918

Frank O. King

Título original *Gasoline Alley*
Primera edición *The Chicago Tribune* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1883-1969)
Género Drama realista

Gasoline Alley [El callejón de la gasolina], creada por Frank O. King, era una tira impasible y realista que intermitentemente se sumía en una sobrecogedora e inesperada acción. El editor quiso atraer al público femenino introduciendo a un bebé. Aunque el protagonista, Walt Wallet, es soltero, encuentra un bebé abandonado en la puerta de su casa y lo adopta y bautiza con el nombre de Skeezix, que en argot significa «becerro huérfano».

Walt se compromete con Rachel, una enfermera, para que le ayude con la paternidad, y es presentada gradualmente mediante una información visual cada vez mayor. El director de cine Alfred Hitchcock empleó esta técnica en *Los 39 escalones*, de 1935, al igual que el dibujante Milton Caniff cuando lanzó *Steve Canyon* en 1947. Sin embargo, el uso que hacía King de la parte por el todo tenía más sofisticación y carisma. Plano a plano, los rasgos de la enfermera de guantes blancos son oscurecidos, primero por un gran sombrero flexible, luego por un armario de cocina y finalmente bajo la capota de mimbre de un carro de bebé. En el último plano, a lo largo de dos tiras diarias, Rachel se revela como afroamericana. Al cabo de unos meses quedó reducida a sirvienta, y sus rasgos fueron reconfigurados con unos estereotipados labios gruesos. *Gasoline Alley* contribuiría a afianzar el estereotipo racial en años posteriores.

La historieta fue pionera en el modo en que sus personajes envejecían con el tiempo. Cuando King se retiró en 1959, pasó el testigo de *Gasoline Alley* a su ayudante Dick Moores. Dos años antes había recibido el Premio National Cartoonists Society Humor Strip. **IR**

← **Una prosa intensa acrecentaba el encanto de las elaboradas creaciones de Nell Brinkley.**

La familia Bungle 1918

Harry J. Tuthill

Título original *The Bungle Family*
Primera edición *The New York Evening Mail* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1886-1957) **Género** Humor
Influencia sobre Art Spiegelman

Harry J. Tuthill nació en Chicago en 1886 y no vendió su primer dibujo hasta que fue contratado como ilustrador por *The St. Louis Star* en 1916. George y Josephine Bungle y su hija Peggy debutaron en *Home Sweet Home* (1918-1924), basado en la infancia de Tuthill, que este rebautizó como *The Bungle Family* [La familia Bungle] en 1924. Art Spiegelman *(Maus)* declaró que *The Bungle Family* es uno de los cómics más infravalorados de la historia estadounidense; cayó inexplicablemente en el olvido a mitad del siglo XX pese a que apareció en docenas de periódicos del país a mediados de la década de 1930.

George y Josephine eran una pareja típica de clase media, y su vida estaba salpicada de altercados con vecinos o cobradores de morosos, e, incluso, de discusiones entre ellos. George descargaba las frustraciones de una generación cuyos sueños fueron destruidos por la Gran Depresión con un diálogo real y ordinario. De todas las «tiras familiares» que estaban en circulación por aquel entonces, *The Bungle Family* ofrecía la panorámica más realista de la vida doméstica en Estados Unidos.

La capacidad de Tuthill para reconocer las absurdidades inherentes a todos nosotros nació de unos primeros años nómadas que lo llevaron por gran parte del Medio Oeste en un carromato. *The Bungle Family* fue uno de los primeros ejemplos de «comedia de situación» inspirada en experiencias cotidianas que, pese a ser absurdas a menudo, siempre resultaban plausibles. Las situaciones eran reales, nacidas de las experiencias vitales de un escritor maliciosamente sofisticado. **BS**

Viaje apasionado 1919

Frans Masereel

Título original *Mon livre d'heures*
Primera edición Autoedición (Suiza)
Creador Bélgica (1889-1972)
Género Fábula política

El artista belga Frans Masereel era pacifista, y al adoptar el grabado como medio para transmitir sus mensajes contaba con buenas compañías artísticas, desde Jacques Callot hasta Francisco de Goya. Sin embargo, su trabajo es más inmediato que el de estos: como artista que adoptó el realismo, Masereel consideraba que sus grabados en madera debían ser sencillos y concisos. Este sentido de la inmediatez también obedecía a la necesidad de trabajar rápido y resolver problemas técnicos. Uno de ellos, identificado por su biógrafo Josef Herman, era «cómo lograr el máximo efecto utilizando papel de mala calidad en el que las líneas delgadas se perdieran».

Masereel creó grabados expresionistas en blanco y negro para el periódico pacifista *La Feuille* de Ginebra, donde vivió de 1916 a 1922. El autor atacó repetidamente la avaricia y la riqueza obtenida a costa de millones de vidas durante la Primera Guerra Mundial.

En 1918, a consecuencia de su trabajo para *La Feuille*, Masereel empezó a crear sus novelas gráficas sin texto o «novelas en grabados», como las describía el artista Lynd Ward. Puede que la novela gráfica más laureada fuese *Viaje apasionado*. La ciudad ficticia que creó en ella es tan negra como la tinta del grabado, y es la fuente de todos los males: explotación, alienación, pobreza, enfermedad, desesperación y alcoholismo. El personaje central de la novela es testigo de todo ello, pero, como expresaba Herman, también es «el epítome de Masereel sobre la humanidad ... Su patetismo es entrañable: a veces es un rebelde, otras un revolucionario ... e intenta aferrarse a la vida». **DI**

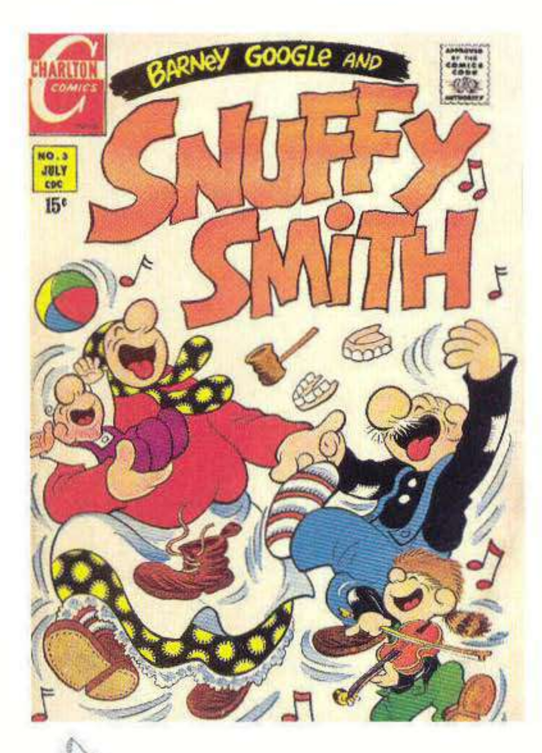
Frans Masereel creó un paisaje urbano amenazador y expresionista en sus grabados. ➜



Barney Google y Snuffy Smith 1919

Billy DeBeck

Primera edición *The Chicago Examiner* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1890-1942)
Género Humor
Adaptación Película: *Plumas de caballo* (1928)



Otras lecturas
Apple Mary de Martha Orr
Danny Dingle de Bernard Dibble
Mickey Finn de Lank Leonard
The Bungle Family de H. J. Tuthill
Tillie the Toiler de Russ Westover

Barney Google fue uno de los personajes de cómic más reconocibles de la década de 1920. Sus característicos ojos saltones inspiraron una canción de éxito, y la tira cómica, varias más. Fue protagonista de una serie de cortos cinematográficos a finales de esa década y, más tarde, de una serie animada. El desarrollo de Barney fue gradual. Su primera encarnación, aparecida en *Married Life* en 1916, era un personaje alto y calzonazos llamado Aleck. Más tarde, DeBeck lo reelaboraría con su nombre habitual en 1919 para *Take Barney Google, For Instance*, pero eso fue dos años antes de que asumiera su célebre aspecto achaparrado.

La tira cómica daba prioridad a la pasión de Billy DeBeck por los deportes y solía aparecer en las páginas de-

«Le estoy cogiendo miedo a este pájaro Zitz. ¿Cómo sé que es honesto?»

portivas de los periódicos. El estilo artístico de DeBeck ponía énfasis en el movimiento y se hacía eco de los dibujantes editoriales del siglo XIX y de las ilustraciones contemporáneas de línea fina del sector de la moda. El cómic fue enormemente influyente en su día, e inspiró a los dibujantes *underground* de la década de 1960.

Hillbilly Snuffy Smith, presentado en 1934, personificaba los tiempos difíciles de la Gran Depresión. Pese a las bromas hechas a su costa, tocó la fibra sensible del público al igual que lo hiciera Barney en los años veinte.

DeBeck escogió como sucesor a Fred Lasswell, a quien hacía copiar una ilustración de Charles Dana Gibson cada día a modo de entrenamiento. Cuando DeBeck falleció, Lasswell continuó la tira cómica hasta 2001. Aunque el nombre de Barney Google todavía aparece en el título, rara vez se le ve, y John Rose es ahora el responsable del cómic. **FP**

Pip, Squeak y Wilfred 1919

Bertram Lamb   Austin Payne

La tira cómica *Pip, Squeak and Wilfred* [Pip, Squeak y Wilfred] era tan popular en la década de 1920 que tenía su propio club de fans, la Wilfredian League of Gugnuncs (WLOG). Este club infantil fue organizado por el periódico londinense *The Daily Mirror* en 1927 e iba destinado a los devotos de la popular historieta —sobre la sencilla amistad de sus tres personajes protagonistas—, que era publicada desde 1919. Los más de 100.000 miembros de la WLOG recaudaban dinero para obras benéficas a través de concentraciones, fiestas y una convención anual en el Royal Albert Hall de Londres. Los fans encarnaban la moral intachable del cómic.

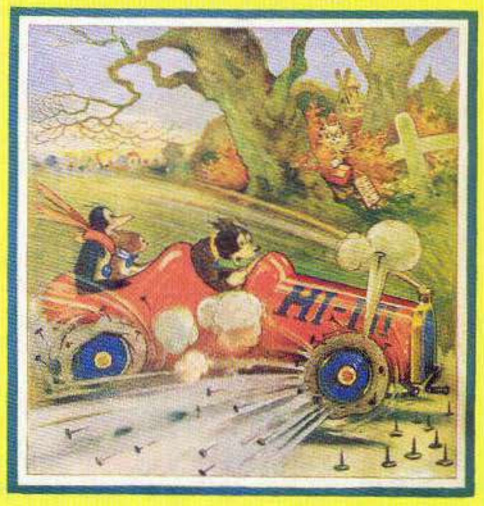
Otra prueba de la popularidad de la tira cómica es el merchandising de *Pip, Squeak and Wilfred*, que incluía

«Quiero tres pasteles y tres salchichas, por favor... Gracias, tía, comeremos más si están buenas.»

juegos de mesa, tarjetas de felicitación, anuarios, un Wilfred de porcelana comercializado por Royal Doulton en 1927 e incluso una serie de películas mudas. Desde luego no era un cómic más; se trataba de un fenómeno.

Pip, Squeak and Wilfred fue concebido por Bertram Lamb, que firmaba todas las entregas como «Uncle Dick». Squeak, una pingüino, nació en la costa africana y llegó hasta Londres. Pip, un terrier, fue comprado en una casa para perros perdidos. Más avanzada la serie, Pip y Squeak adoptan a Wilfred, un conejo de orejas largas al que descubren persiguiendo mariposas en un campo de tréboles. Juntos, estos tres personajes antropomórficos —de los que cuida su propietario humano, Uncle Dick, y su sirvienta Angeline— habitan un mundo de hadas surrealista y exento de mal. Este mundo de «Pollyanna» fue creado deliberadamente para un público de posguerra harto de la muerte y los horrores del conflicto en las trincheras. **BS**

Título original *Pip, Squeak and Wilfred*
Primera edición *The Daily Mirror* (RU)
Creadores Lamb (RU, 1889-1936); Payne (RU, 1876-1956)
Género Humor, infantil



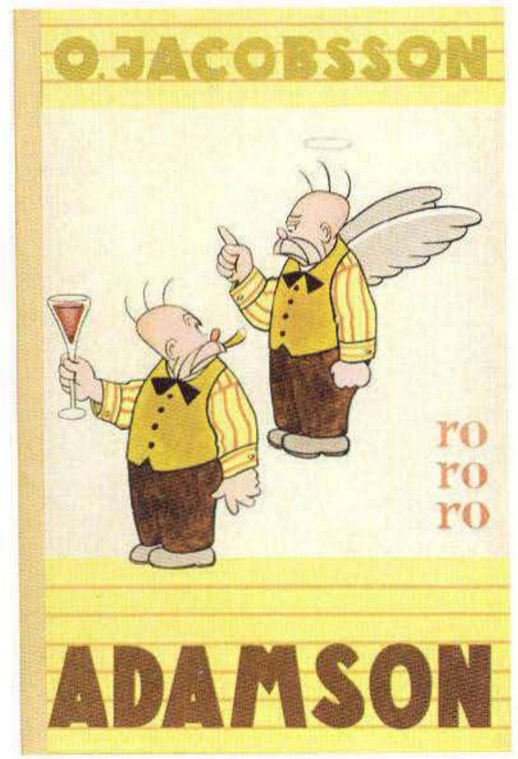
Otras lecturas

Bobby Bear periódico *Daily Herald*
Eb 'n Flo de Brian Segal
Rupert the Bear de Mary Tourtel y Alfred Bestall
Teddy Tail de Charles Folkard
Tiger Tim's Weekly de Julius Stafford-Baker

Las aventuras de Adamson 1920

Oscar Jacobsson

Título original *Adamson*
Primera edición *Söndags-Nisse* (Suecia)
Creador Suecia (1889-1945)
Género Humor



Otras lecturas
Bringing Up Father de George McManus
Happy Hooligan de Frederick Burr Opper
The Little King de Otto Soglow

Las aventuras de Adamson se publicó por primera vez en 1920 en la revista humorística sueca *Söndags-Nisse*. El personaje principal era un pequeño anciano que solo tenía unos pocos mechones de pelo en la cabeza. Aparecía constantemente fumando un gran puro y tocado con un voluminoso sombrero, y mostraba una expresión solemne, como si de un payaso se tratara.

Se trataba de una tira cómica sin texto, inspirada en varias fuentes. Por ejemplo, nuestras expectativas (y las de Adamson) se ven frustradas cuando intenta recoger una pelota a rayas del mar y descubre que en realidad es el gran trasero de un enfurecido nadador con un traje de baño a franjas. De nuevo, nos percatamos de su limitación mental cuando reprende a su esposa por la

«Al igual que la ausencia de discurso, la ausencia de fondo le daba peso e importancia.»

Coulton Waugh, pintor y dibujante

factura de la comida y luego la colma de gratitud en el momento en que su espléndida cena está sobre la mesa. Era el humor habitual de la época, y la popularidad de *Las aventuras de Adamson* creció fuera de Suecia en periódicos, revistas y diversas colecciones publicadas por toda Europa, Estados Unidos, China y Japón.

Las aventuras de Adamson era una tira cómica diaria, normalmente presentada en cuatro viñetas en blanco y negro de igual tamaño. Las historias eran bastante simples, y el gag recurría a la acción física y las expresiones faciales, puesto que no había diálogos. La historieta a menudo tenía un aire sorprendentemente filosófico, y el pequeño hombre lidiaba con desventuras cotidianas y no lograba triunfar. Con frecuencia no había un chiste final en la última viñeta de la tira, sino más bien un sombrío momento de contemplación. **FS**

El oso Rupert 1920

Mary Tourtel, Alfred Bestall

Rupert the Bear [El oso Rupert] fue la cuarta tira cómica importante publicada por un periódico británico y, tras más de noventa años en circulación, es con diferencia la más relevante. Fue creada en 1920 para *The Daily Express* y pretendía atraer a lectores jóvenes. Mary Tourtel era una experimentada ilustradora que aportó un elegante aire banal a Rupert y sus amigos antropomórficos Bill Badger, Algy Pug y Edward Trunk. Su mundo era un discreto idilio típicamente inglés en el que los animales vivían como humanos y sus aventuras mágicas estaban siempre a la vuelta de la esquina.

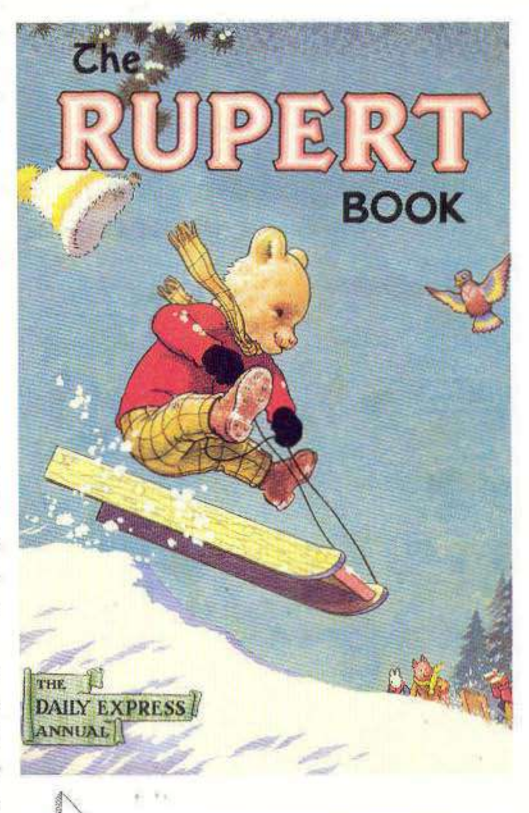
Tourtel era una artista con talento, pero la historieta se convirtió en algo más especial tras su retiro en 1935, cuando el ilustrador Alfred Bestall tomó las riendas. Bestall compartía la sencillez de líneas de Tourtel, pero también mostraba una genialidad para contar historias y un ojo para los paisajes nunca visto en las tiras cómicas británicas. *Rupert the Bear* se publicó a diario en blanco y negro en el *Daily Express*, y a partir de 1936 apareció en anuarios en tapa dura.

«Bestall veía su papel [como ilustrador de Rupert the Bear*] como "el trabajo más importante en Fleet Street".»*

Amanda Craig, escritora

Con Bestall, la historieta amplió sus horizontes a medida que el aventurero osito viajaba a mundos de fantasía gobernados por pájaros, salvajes o duendes. Los animales estaban acompañados de personajes humanos, como el Profesor, su sirviente enano y Tiger Lily, una niña china. De hecho, el cómic era una amalgama única de iconografía asiática, bucólica vida campestre y una Inglaterra que estaba atrapada para siempre en los años treinta. Bestall se retiró en los años ochenta, pero Rupert aún forma parte de la cultura británica. **DR**

Título original *Rupert the Bear*
Primera edición *The Daily Express* (RU)
Creadores Tourtel (RU, 1874-1948); Bestall (RU, 1892-1986)
Género Infantil, animales divertidos



Otras lecturas
Oswald the Rabbit de Walter Lantz
Owly de Andy Runton
Teddy Tail de Charles Folkard

Winnie Winkle 1920

Martin Branner

Primera edición *The Chicago Tribune* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1888-1970)
Género Melodrama
Adaptación Película: *Winnie Winkle the Breadwinner* (1926)

Winnie Winkle, presente habitualmente en las páginas de humor durante 76 años, salvaba la distancia entre una sociedad en la que las mujeres no trabajaban fuera de casa y un mundo más emancipado, y ofrecía el primer retrato de una «chica trabajadora» en el cómic. Con el título original de *Winnie Winkle the Breadwinner*, Martin Branner lanzó la tira un mes después de que las mujeres consiguieran el derecho a voto en 1920.

Winnie, una rubia delgada que podría haber sido prima de Polly, de Cliff Sterrett, empezó como taquígrafa y exploró diversas carreras durante su vida en la historieta. La diferencia entre *Winnie Winkle* y cómics posteriores y más conocidos sobre chicas trabajadoras, como *Brenda Starr*, es que la vida de Winnie era tranquila. Buena parte del drama giraba en torno a los pretendientes de la muchacha y su vida familiar, esta última dominada por su problemático padre y su hermano adoptado, Perry. Aunque Winnie no saltaba de aviones ni se unía a bandas como la aventurera Brenda, atravesó momentos duros, como cuando se convirtió en madre viuda durante la Segunda Guerra Mundial.

Winnie, traducida a numerosos idiomas, en especial el neerlandés (donde su hermano Perry vivía independizado con el nombre de «Sjors»), se afianzó todavía más en el subconsciente colectivo cuando se convirtió en musa del artista pop Roy Lichtenstein. Tras sus aventuras en el Cuerpo de Paz y el sector de la moda, Winnie se retiró para siempre en 1996. Muchas tiras originales de *Winnie Winkle* se conservan en los archivos de la Syracuse University de Nueva York. **EL**

Pop 1921

John Millar Watt

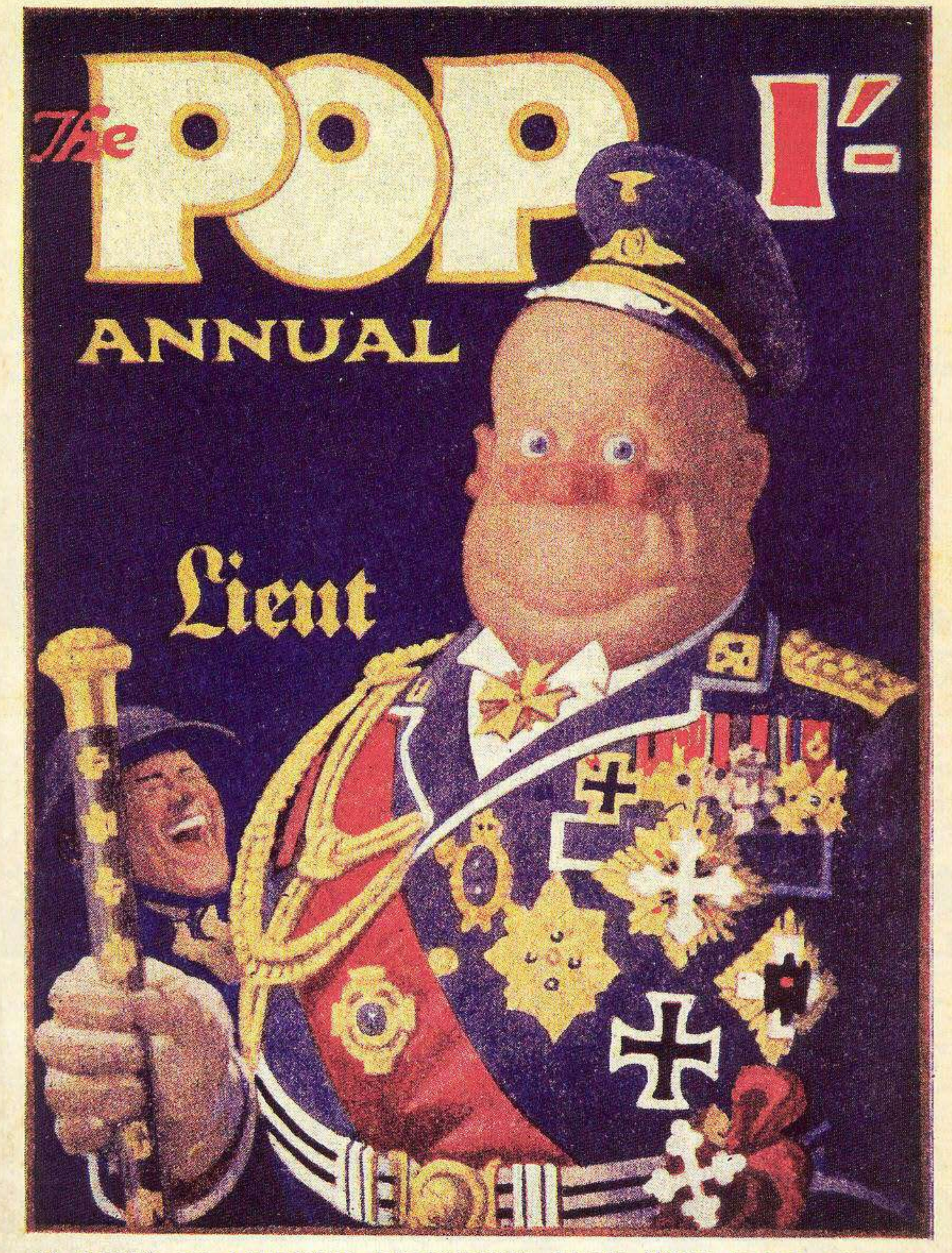
Primera edición *The Daily Sketch* (RU)
Creador RU (1895-1975)
Género Humor
Influencia sobre ***Blondie***

Pop fue creado para *The Daily Sketch* en respuesta a otras tiras populares de prensa, como *Rupert the Bear*. El *Daily Sketch* publicó un anuncio buscando artistas que enviaran nuevas ideas, y el ganador fue John Millar Watt. Este era un candidato sorprendente, puesto que ya realizaba ilustraciones para la revista *The Sphere* y se había licenciado por la prestigiosa Slade School of Art. Sin embargo, la historia que soñó era más que digna de su inesperado cambio de carrera.

El cómic giraba en torno al voluminoso y furioso Pop del título, que creía que lo estaban explotando, y su mujer, hijos y mejor amigo, el Coronel. Pop, comparado con Falstaff y su homólogo del cómic estadounidense Jiggs, de *Bringing Up Father*, estaba siempre desesperado con su familia y la sociedad en general. Con su chaleco, sus faldones y sus polainas, constituía un claro retorno a tiempos pretéritos más refinados, y el humor de la tira a menudo es cálido y conmovedor. Millar Watt dibujó la historieta con gran elegancia y economía en sus líneas. En un gesto innovador, contaba la historia con un fondo continuo dividido en cuatro viñetas. Introducía viñetas silenciosas para indicar una pausa en el tiempo o una reacción reflexiva, y jugaba con el ritmo presentando la conclusión en la viñeta tres y una reacción en la cuarta. Todavía es una técnica que apenas vemos en la actualidad.

Desde 1929 la tira cómica apareció en *The New York Sun*, donde se publicó durante casi dos décadas. Millar Watt se retiró en 1949, aunque su sustituto, Gordon Hogg, seguiría dibujando *Pop* once años más. **DAR**

El éxito de *Pop* entre los lectores inspiró una serie de colecciones anuales; esta data de 1925. ➡


The POP
1/-
ANNUAL
Lieut
80 PAGES OF CARTOONS REPRODUCED FROM "THE DAILY SKETCH"

The Victim

I BET I'VE GOT ALL THIS STUFF ABOUT HYPNOTISM DOWN PAT — AND I BET I CAN MAKE A TERRIBLE FOOL OUT OF MEGGSIE WITH IT

THAT WOULD BE GREAT EDDIE

FIRST WHEN I GET HIM UNDER CONTROL I'LL TELL HIM HE'S A DOG AND HAVE HIM BARKING ALL OVER THE PLACE

GEE I CAN HARDLY WAIT EDDIE

WOULD YOU BE GAME TO LET US HAVE A GO AT HYPNOTISING YOU MEGGSIE?

COOGAN YOU COULDNT HYPNOTISE OUR CAT!

YOU'RE FEELING DROWSY AREN'T YOU?

YES. DROWSY DROWSY

NOW YOU'RE NOT GINGER MEGGS ANY MORE

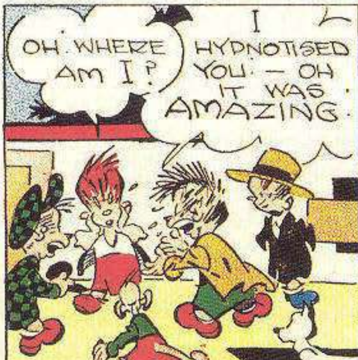
NO I'M JACK DEMPSEY FIGHTING FOR THE CHAMPIONSHIP AND YOU'RE JOE LOUIS AND YOU'RE COMING AT ME

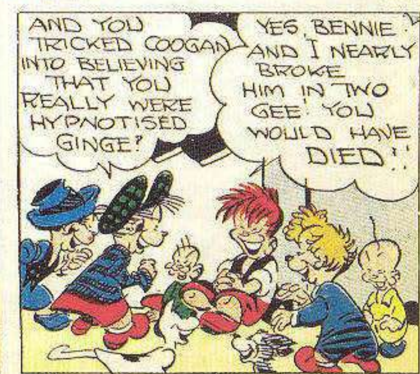












Ginger Meggs 1921

Jimmy Bancks

Primera edición *The Sunday Sun* (Australia)
Creador Australia (1889-1952)
Género Humor
Adaptación Película (1982)

En 1921 Monty Grover, el director de *The Sunday Sun*, anunció una tira cómica sobre un grupo de chicos que suelen meterse en problemas y siempre son rescatados por una muchacha. De entre los aspirantes, Grover eligió una historieta titulada *Us Fellers* de un ilustrador desconocido llamado Jimmy Bancks. Uno de los chicos del cómic de Bancks era un alborotador pelirrojo llamado Ginger Smith. Las limitaciones de la impresión en color propias de la década de 1920 reducían las tintas usadas en los trabajos en línea negra a rojo, amarillo y azul, lo cual significaba que el característico cabello rojo nació más de la necesidad que de la creatividad.

En la tercera entrega de *Us Fellers*, Bancks se había deshecho de la chica, había ubicado al rebautizado Ginger Meggs en el epicentro de la tira y había creado a sus amigos y familiares: su padre John, su madre Sarah, su hermano Dudley, su mejor amigo Benny, su novia Minnie, su rival Eddie y su némesis Tiger Kelly.

Ginger Meggs, el cómic más duradero de la historia de Australia, fue uno de los primeros personajes que existieron en un entorno propio de ese país. Cualquier joven australiano nacido pelirrojo ha sido llamado Ginger al menos una vez en su vida. En 1951 Meggs cambió *The Sunday Sun* por su rival, *The Sunday Telegraph*.

Tras la muerte de Bancks, en 1952, la historieta continuó con varios artistas, y actualmente se encarga de ella el ilustrador Jason Chatfield, de Melbourne. «Los creadores vienen y van —declaraba Bancks—, pero sus personajes perviven.» En la actualidad, las aventuras de Meggs pueden leerse en más de treinta países. **BS**

Películas diminutas 1921

Ed Wheelan

Título original *Minute Movies*
Primera edición George Matthew Adams Service (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1888-1966)
Género Sátira

En 1918 una nueva e innovadora tira que satirizaba al sector del cine mudo bajo el título de *Midget Movies* [Películas enanas] debutaba en *The New York American*, el periódico de William Randolph Hearst. Su creador era Ed Wheelan, que había empezado a mofarse de las películas mudas y sus estrellas meses antes pese a figurar sin título. El cómic no tardó en desarrollar historias semanales en una época en que la continuidad de los relatos en este género era un concepto inusual y todavía emergente. Tras una disputa en 1920, Wheelan abandonó el imperio de Hearst y se llevó *Midget Movies* a George Matthew Adams Service. La tira cómica regresó a los periódicos en 1921 rebautizada como *Minute Movies* [Películas diminutas].

Si bien *Minute Movies* ocupaba el mismo espacio que las demás tiras en las páginas de cómic, estaba separada en dos niveles, lo cual hacía que cada viñeta fuese extremadamente pequeña. No obstante, Wheelan aprovechaba bien el espacio e incorporaba cinematográficos primeros planos de su elegante protagonista Dick Dare y la dama principal, Hazel Dearie, cuyo retrato era tan plausible que los niños escribían pidiéndole autógrafo.

Ningún género se ha salvado de las sátiras de Wheelan: western, romance, drama, crimen e incluso los noticiarios. Wheelan escribía, dibujaba y entintaba él mismo la historieta. Cuando llegaron los diálogos, sus tiras se distanciaron cada vez más de la parodia para decantarse por unas tramas serias que, irónicamente, provocaron un descenso de popularidad y su posterior desaparición en 1935. **BS**

← **Ginger Meggs es un chico pelirrojo con un «considerable talento para las diabluras».**

Peter y Ping 1922

«Storm P.»

Título original *Peter og Ping*
Primera edición *Berlingske Tidende* (Dinamarca)
Creador Robert Storm Petersen (Dinamarca, 1882-1949)
Género Humor, sátira

No sería del todo descabellado describir a Storm P. como el padrino del humor danés moderno. A lo largo de cinco décadas de carrera, y decenas de miles de historietas, definió la idea danesa de ironía afable.

A medida que la fama de Storm P. iba en aumento y su humor se volvía más redondo, su obra siguió afianzada en su sólido compromiso artístico. Los comienzos de su carrera estuvieron caracterizados por sus dibujos satíricos oscuramente humorísticos y muy comprometidos, que integraban influencias de sus contemporáneos escandinavos y alemanes, así como del pintor noruego Edvard Munch. No obstante, como dibujante de cómics se fijaba en el trabajo de los ilustradores estadounidenses Rudolph Dirks y Frederick Burr Opper.

Peter y Ping es la tira cómica más famosa de Storm P. Aparecía a diario en el periódico *Berlingske Tidende* (B.T.), donde situaba el característico ingenio del autor en el centro de cuatro viñetas. La historieta narraba las experiencias del hombre de la calle Peter Vimmelskaft en la ciudad de Copenhague, con comentarios aportados por su compinche, el atildado Ping, un pingüino parlante. Parte de su humor radica en el dibujo de los propios personajes; Peter y Ping van vestidos con trajes iguales, normalmente guardan poses idénticas, con las manos en los bolsillos, y departen con quien pase por allí. Los juegos de palabras, las bromas y las ocurrencias de la pareja se apoyaban en una visión ligera y humorística del mundo que se filtró inevitablemente en el lenguaje y la conciencia daneses, y convirtió a *Peter y Ping* en una institución nacional muy querida. **MWi**

El gato Félix 1923

Otto Messmer

Título original *Felix the Cat*
Primera edición *The Daily Sketch* (RU)
Creador EE.UU. (1892-1983)
Género Humor **Adaptación** Televisión (1958)

El gato Félix es un éxito de los primeros días de la animación, el merchandising y la televisión. Fue el personaje de cómic más popular del mundo antes de la llegada de Mickey Mouse. Con su vivaz personalidad, su amplia sonrisa y su expresiva cola, Félix cautivó con sus aventuras surrealistas e imaginativas.

No obstante, no está claro su origen. Al parecer, el animador estadounidense Otto Messmer lo ideó para el cine mudo en 1919, si bien el productor australiano Pat Sullivan —que era propietario del personaje y lo vendió en bloque— aseguraba que el suyo era el nombre vinculado a la versión animada. Cuando la tira de Félix debutó estaba producida por Messmer, pero llevaba el nombre de Sullivan; Messmer permaneció en el anonimato hasta transcurridos tres años de la muerte de Sullivan, en 1932.

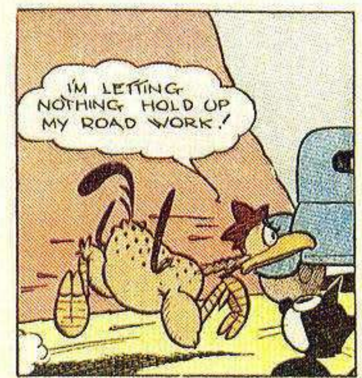
Messmer empezó en 1923 con una historieta que se publicaba solo los domingos, y luego creó alegres tiras cómicas llenas de gags mientras escribía guiones y dirigía la serie de animación. Su formación en el campo del dibujo animado garantizaba unas narraciones sin par, y su estilo pasó del garabato a la clásica ilustración de «pies grandes» (personajes con pies excesivos). La historieta diaria presentada en 1925 aportó una mayor continuidad, pero estaba imbuida de una enérgica banalidad. Más adelante, la promoción en varios ámbitos propició que las películas animadas se adaptaran al cómic del periódico. La tira del domingo fue cancelada en 1943, momento en el cual Dell reeditaba las páginas dominicales como cómics y encargó a Messmer que creara nuevas historias de Félix. **FP**

Félix es reconocible al instante por sus colores blanco y negro y su amplia sonrisa. ➡

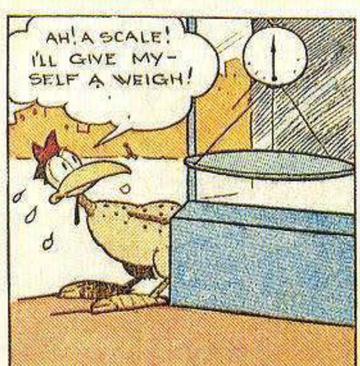

ATTABOY! KEEP IT UP! DON'T STOP FOR ANY-THING

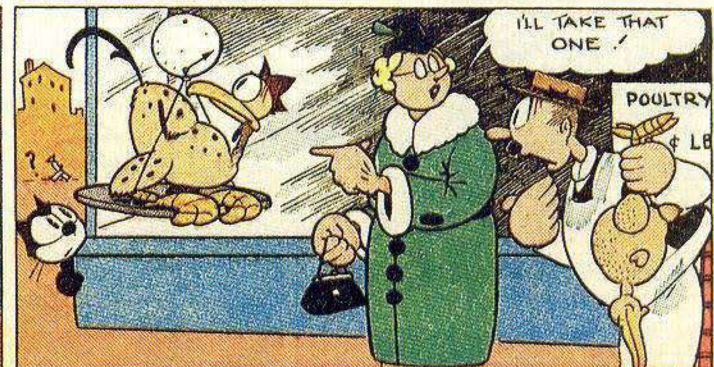

A CHAMPION NEVER LETS ANYTHING STAND IN HIS WAY


SHUCKS! A STALLED CAR! THAT'LL HOLD US UP!

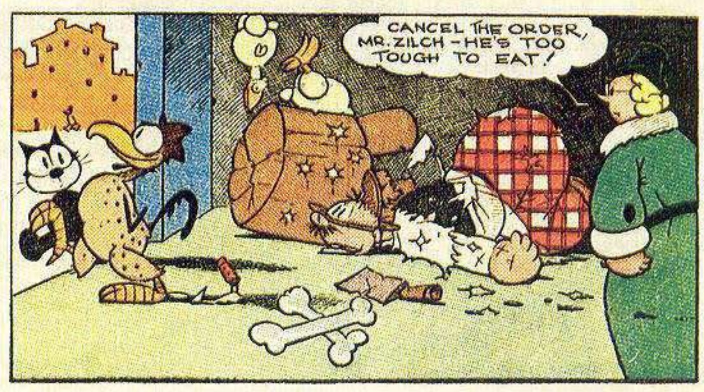

I'M LETTING NOTHING HOLD UP MY ROAD WORK!


NOT EVEN A STALLED CAR


AH! A SCALE! I'LL GIVE MY-SELF A WEIGH!


I'LL TAKE THAT ONE!
POULTRY
¢ LB


MADAM INSISTS, SO I MUST KILL HIM


CANCEL THE ORDER, MR. ZILCH - HE'S TOO TOUGH TO EAT!

Gédéon 1923

Benjamin Rabier

Primera edición Garnier / Hoëbeke (Francia)
Creador Francia (1864-1939)
Género Humor, animales divertidos
Adaptación Televisión (1979)

Benjamin Rabier retrató en más de 150 libros de dibujos y escritos personales todo el espectro de la acción humana y animal. Desde pequeñas cosas hasta la confusión de grandes multitudes y escenas de destrucción masiva que recuerdan a una guerra, potenció la marca del animal divertido en los cómics como nadie lo había hecho antes. Sus animales caminaban y gesticulaban como humanos, eran alimentados con biberón o iban vestidos, tenían dolor de dientes e incluso fumaban y se reían, y a veces se trataban con suma crueldad.

Rabier, en 1890, tras cuatro años en el ejército, inició una carrera de veinticinco años como contable. Al mismo tiempo elaboró sus narraciones pictóricas, disfrutando de su trabajo y su fama en los medios impresos. En 1907 se vendía a sí mismo y sus cómics en el semanario juvenil autoeditado *Histoire comique*, y su foto aparecía orgullosamente en la cabecera. Hasta 1910 no abandonó su trabajo vespertino y dibujó a tiempo completo.

Su estridente firma «Benjamin Rabier» era ineludible, incluso en su diseño más célebre: el *remake* de principios de la década de 1920 de su marca registrada, un queso que llevaba el absurdo nombre de *La vaca que ríe*. Realizó trabajos en publicidad, dibujos animados y, hasta 1923, escribió y actuó en obras de vodevil.

Gédéon es un pato amarillo joven y de cuello largo, parcialmente vestido con un abrigo, una gorra o un sombrero, y disfruta fumando cigarrillos furtivamente. Puede caminar, nadar o volar, y da la vuelta al mundo obrando jugarretas y propagando mensajes moralistas en seis álbumes a todo color. **HvO**

Moon Mullins 1923

Frank Willard

Primera edición *The Chicago Tribune* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1893-1958)
Género Humor
Adaptación Radio (1940)

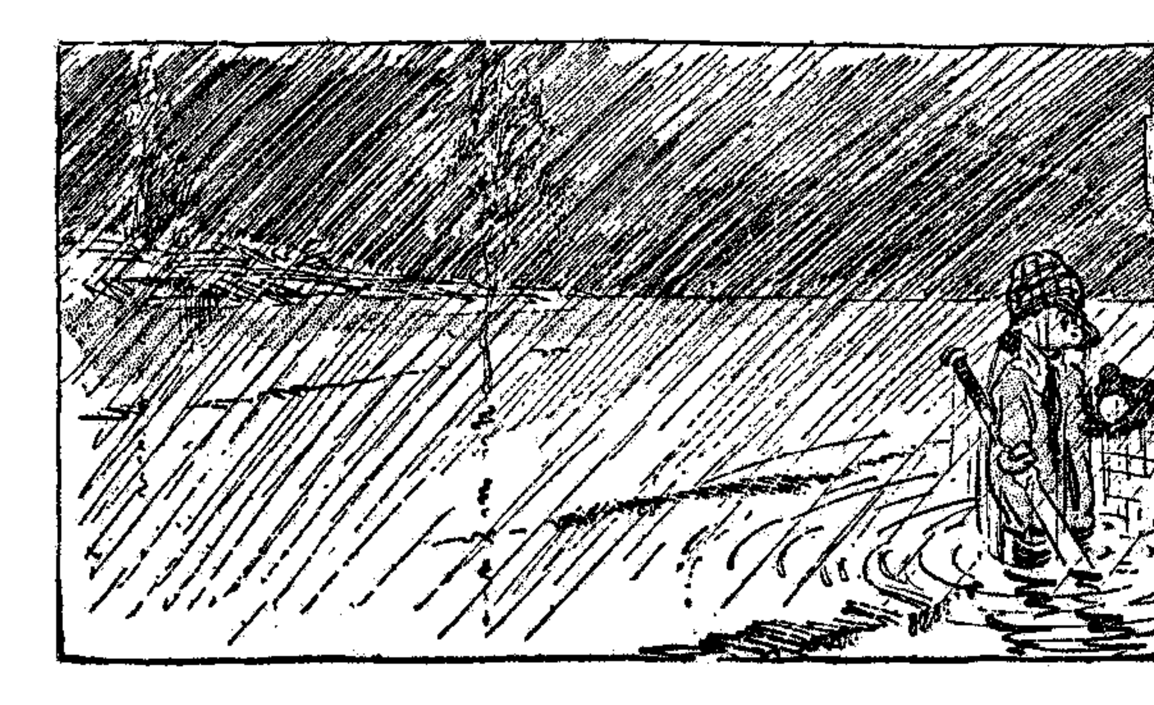
Moon Mullins es un joven oportunista que se pasa el día buscando una mujer o un dólar rápido en los bares o las salas de billar. Las decisiones de este pillo de lengua rápida desembocaban a menudo en un puñetazo en la cara o en la cárcel, pero el dibujante Frank Willard garantizó su atractivo universal convirtiéndolo en una persona bondadosa y encantadora. Rodeó a Moon de otros personajes esencialmente buenos, entre ellos el popular Kayo, su hermano pequeño, que era muy inteligente para su edad y propenso a pronunciar las palabras erróneas en el momento equivocado y meterlo en problemas.

A lo largo de cuatro viñetas diarias, Willard combinaba hábilmente los elementos de culebrón de un elenco permanente con un buen gag al final. El entorno de una casa de huéspedes hizo que la historieta fuese destinada decididamente a unos lectores de clase trabajadora; muchos periódicos de pequeñas ciudades que solo publicaban una tira diaria eligieron *Moon Mullins*. El joven Willard compartía algunas características con Mullins, si bien la localización preferida del dibujante era el campo de golf. Su ayudante Ferd Johnson hizo acopio de historietas de sustitución para llenar los vacíos que provocaba la afición de Willard a ese deporte.

Moon Mullins fue uno de los pocos cómics de la prensa en los que ningún personaje popular se alistó en el ejército en la Segunda Guerra Mundial. La vida en la pensión Plushbottom siguió igual. Johnson aseguró una transición sin fisuras cuando Willard murió. *Moon Mullins* acabó basándose en gags cuando Johnson llevaba sesenta y ocho años con la historieta. **FP**

El adorable y pícaro Moon Mullins garantizó la larga y popular vida de la tira cómica. ➡


BOOK NO. 4.
MOON MULLINS
By Frank H. Willard.
OH MOON-SHINE!
HEY, MOON! EMMY'S LOOKIN' FOR YA TO LEARN HER TO SWIM.
FER TH' LOVA MIKE, KAYO- WILL YOU SHUT UP?
Willard
REG. U.S. PAT. OFF. COPYRIGHT, 1930, BY THE CHICAGO TRIBUNE
CUPPLES & LEON PUBLISHERS - NEW YORK



Skippy 1923

Percy Crosby

Primera edición Life Publishing Company (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1891-1964)
Género Infantil, humor
Adaptación Película (1931)

Percy Crosby no fue el primero en crear una tira cómica para niños. Hay otros cómics que aparecieron antes en la historia del género, por ejemplo, *The Yellow Kid* y *Buster Brown* de Richard Felton Outcault, y *The Katzenjammer Kids* de Rudolph Dirks, por no hablar de *Little Jimmy* de James Swinnerton. Estas historietas exploraban los irresponsables engaños contra la autoridad de los niños pequeños. Sin embargo, el elemento innovador de *Skippy* de Percy Crosby era que también era un solitario y un joven filósofo. Tal y como expresaba el historiador del cómic Bill Blackbeard: «Skippy, que no era un niño como los demás, observaba la vida a través de unos ojos escépticos y desilusionados. Su visión del mundo adulto era perceptiva, irónica y a menudo amarga, lo cual reflejaba la filosofía de Crosby y su talante gruñón».

El dibujo de *Skippy* era dinámico y esquemático, y reflejaba apropiadamente el movimiento y la inquietud de los niños pequeños. La influencia de la serie se aprecia claramente en historietas posteriores como *Calvin y Hobbes* de Bill Waterson, y la popular *Peanuts* de Charles Schulz, dedicada a Charlie Brown, otro solitario inseguro.

En 1930 Crosby se embarcó en una lucha quijotesca contra las fuerzas que, según él, estaban destruyendo Estados Unidos. Una extensa trama, «Skippy contra la mafia: la lucha por Vesey Street y el alma estadounidense», duró tres meses. La tira se volvió cada vez más política y sermoneadora, y los problemas personales que llevaron a Crosby a una institución mental tampoco ayudaron. La historieta fue cancelada en 1945. **DI**

El personaje de Skippy estaba inspirado en las aventuras de infancia de su creador. ⬆



Wash Tubbs 1924

Roy Crane

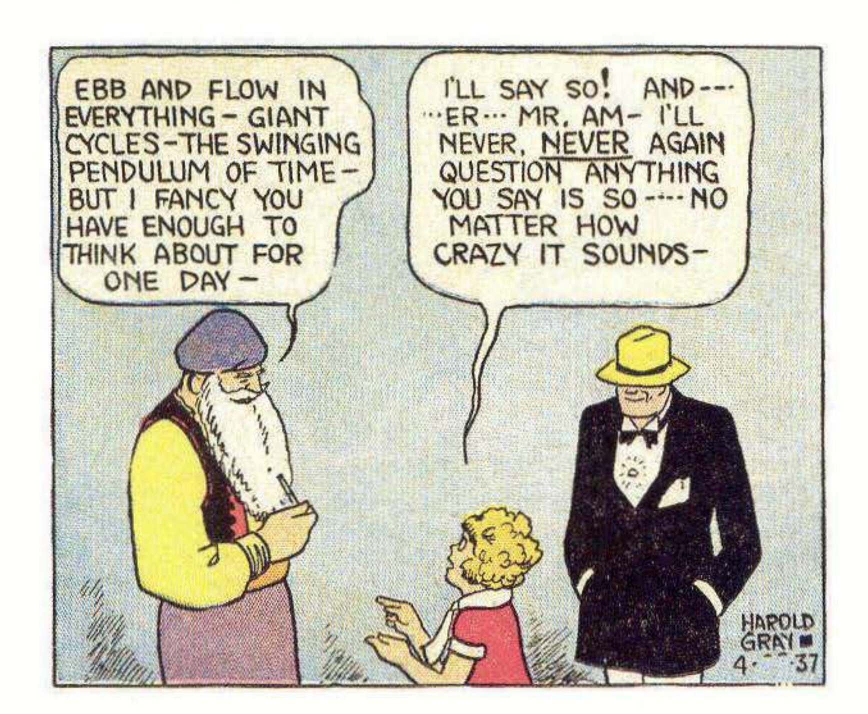
Primera edición Newspaper Enterprise Association (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1901-1977)
Género Aventuras

Leer *Wash Tubbs* es como ver evolucionar los cómics de aventuras ante nosotros: Roy Crane prácticamente creó él solo el lenguaje visual del género. La historieta nació como una publicación ligera y humorística sobre un hombre jovial, regordete y con gafas, Washington Tubbs, absorto en los romances y la diversión. No obstante, en su primer año, Crane había enviado a su héroe al mar en busca de aventuras.

Anteriormente habían existido tiras de prensa que desarrollaban narraciones extensas, pero Crane amplió elementos como los primeros planos, los ángulos efectistas, las sombras evocativas y las vistas generales. Mezclaba una delineación engañosamente sencilla en sus personajes principales con unos fondos cada vez más logrados y unas chicas cada vez más realistas.

En 1928 la historieta estaba plagada de acción y aventuras. Al año siguiente, fue introducido el capitán Easy, un soldado de fortuna con mandíbula contundente. Con Easy a bordo, la pareja recorrió el mundo codeándose con piratas, sultanes, estafadores, aristócratas venidos a menos y toda clase de perdularios. Crane aunaba acción con calidez y humor.

En 1931 se lanzó una tira dominical, rebautizada dos años después *Captain Easy, Soldier of Fortune* [Capitán Easy, soldado de fortuna]. Esta historieta fue el punto álgido de Crane como artista, y tanto él como el público llegaron a ver a Easy como la verdadera estrella de la publicación. En 1944 Crane se marchó al sindicato rival King Features. *Wash Tubbs* le fue otorgada a su ayudante Leslie Turner y pasó por varias manos hasta 1988. **DAR**



Annie, la pequeña huérfana 1924

Harold Gray

Título original *Little Orphan Annie*
Primera edición *The Chicago Tribune* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1894-1968)
Género Drama realista **Adaptación** Película (1932)

Si uno quiere entender Estados Unidos, existe un gran canon literario al que recurrir. Pongamos por caso a Annie, la pequeña huérfana, una trovadora del espíritu humano eternamente joven que aborda por sí sola los demonios antisociales desde la década de 1920 hasta la Segunda Guerra Mundial. La niña de diez años, que siempre se enfrenta a rivales más fuertes, imparte una versión propia de la justicia. Al igual que su creador, Harold Gray, Annie es una mezcla contradictoria de persona vigilante y honrada. En los años veinte utiliza las tácticas de los sindicatos para perseguir a un tendero que la ha echado de la ciudad. A mediados de los treinta, en un episodio similar a *La rebelión* de Joseph Roth que documenta el insidioso ascenso del nazismo, un demagogo agitador explota a los sindicatos para desbaratar la fabricación de un mineral milagroso que traerá un paraíso terrenal a los humanos, pero su plan se va al traste. Annie hunde submarinos y forma los Comandos Júnior (un grupo de niños que recogen chatarra para la campaña bélica).

El conservadurismo de Gray y sus políticas de autosuficiencia le granjearon la antipatía de la Administración Roosevelt, pero con cuarenta millones de lectores en mil periódicos, Annie no sufrió una oposición manifiesta. La valiente Annie cuenta con la protección de la mano derecha de *Daddy* Warbucks, el sibilante áspid, el titánico punjabí con turbante y el mágico mister Am, que se parece a Santa Claus. *Annie, la pequeña huérfana*, una duradera historieta de gran relevancia cultural, todavía conserva su popularidad a día de hoy. **IR**

Gray creó la pelirroja Annie como huérfana, para que tuviera la libertad de ir adonde quisiera. ↑



Destino: una novela en imágenes 1926

Otto Nückel

Título original *Schicksal, eine Geschichte in Bildern*
Primera edición Delphin Verlag (Alemania)
Creador Alemania (1888-1955)
Género Drama

El período de entreguerras fue extremadamente difícil en la Alemania de la República de Weimar. La hiperinflación era endémica, y el desempleo alcanzó cotas enormes. *Destino: una novela en imágenes* de Otto Nückel narra, sin texto, la trágica historia de una mujer socialmente privada durante ese período. En la primera imagen los lectores ven un edificio anónimo situado en uno de esos lugares anodinos en los que viven los pobres de forma masificada.

Nückel utilizaba grabados en plomo para ilustrar. Durante la Primera Guerra Mundial había recurrido a dicho material por la escasez de madera, pero le gustó tanto el efecto que conservó esa técnica. El grabado en plomo le permitía crear gradaciones y la ilusión de volumen. La influencia del cine mudo en su trabajo resulta obvia. La atmósfera y el efecto de la primera imagen, por ejemplo, es similar al de las películas expresionistas alemanas. Luces y sombras contrastan dramáticamente, sobre todo en las velas y las farolas. El realismo de los dibujos de Nückel también recuerda al movimiento artístico Nueva Objetividad, nacido del expresionismo alemán.

La historia es melodramática y proyecta una sensación de desesperación. El melodrama se suaviza un poco porque los lectores casi nunca ven el rostro de la protagonista. Es la víctima de unas circunstancias sociales lamentables: la pobreza, el alcoholismo de su padre y la enfermedad de su madre. Sin embargo, también es víctima de sus malas elecciones personales; en una de esas raras ocasiones vemos claramente sus facciones. **DI**

↑ Otto Nückel creó un mundo lleno de sombras en *Destino: una novela en imágenes*.

Connie 1927

Frank Godwin

Primera edición Ledger Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1889-1959)
Género Aventuras, ciencia ficción
Colección *Famous Funnies* (1934-1955)

Connie es uno de esos cómics poco conocidos y únicamente ha sido rescatado de la oscuridad por los historiadores del género.

Frank Godwin era un dibujante autodidacta que perfeccionó sus habilidades estudiando con el artista estadounidense James Montgomery Flagg. Aparentemente, Godwin se sentía cómodo en cualquier medio y era muy admirado por sus libros y trabajos publicitarios, así como por su material en blanco y negro. Dos elementos clave caracterizaban a *Connie*: las finas pinceladas y varias incursiones sorprendentes en nuevos territorios cuando sus intereses cambiaron. Los primeros cómics detallaban los problemas habituales de las citas amorosas, pero cuando empezó a azotar la Gran Depresión, Godwin hizo que Connie Kurridge pasara sus días ayudando a los desposeídos. En aquel momento las historias eran muy cortas, a veces con solo doce o trece entregas de principio a final.

Más tarde, Connie emprendió una carrera en los periódicos antes de aprender a volar, buscar aventuras por todo el mundo e involucrarse en asuntos políticos. Pero, en 1939, Connie se había convertido en una astronauta, y se encontraba con piratas del espacio y alienígenas. En todo momento, Connie fue un modelo de conducta pionero en su calidad de mujer capaz.

El guión de las entregas de ciencia ficción era obra de Harold, el hermano de Godwin. Cuando el sindicato se vino abajo y se llevó a *Connie* con él, Godwin creó *Rusty Riley*, cuyo intrincado arte influyó al artista de fantasía y ciencia ficción Frank Frazetta. **FP**

Buck Rogers 1929

Philip Nowlan Dick Calkins

Primera edición John F. Dille Co. (EE.UU.)
Creadores Nowlan (EE.UU., 1888-1940); Calkins (EE.UU., 1895-1962)
Género Ciencia ficción

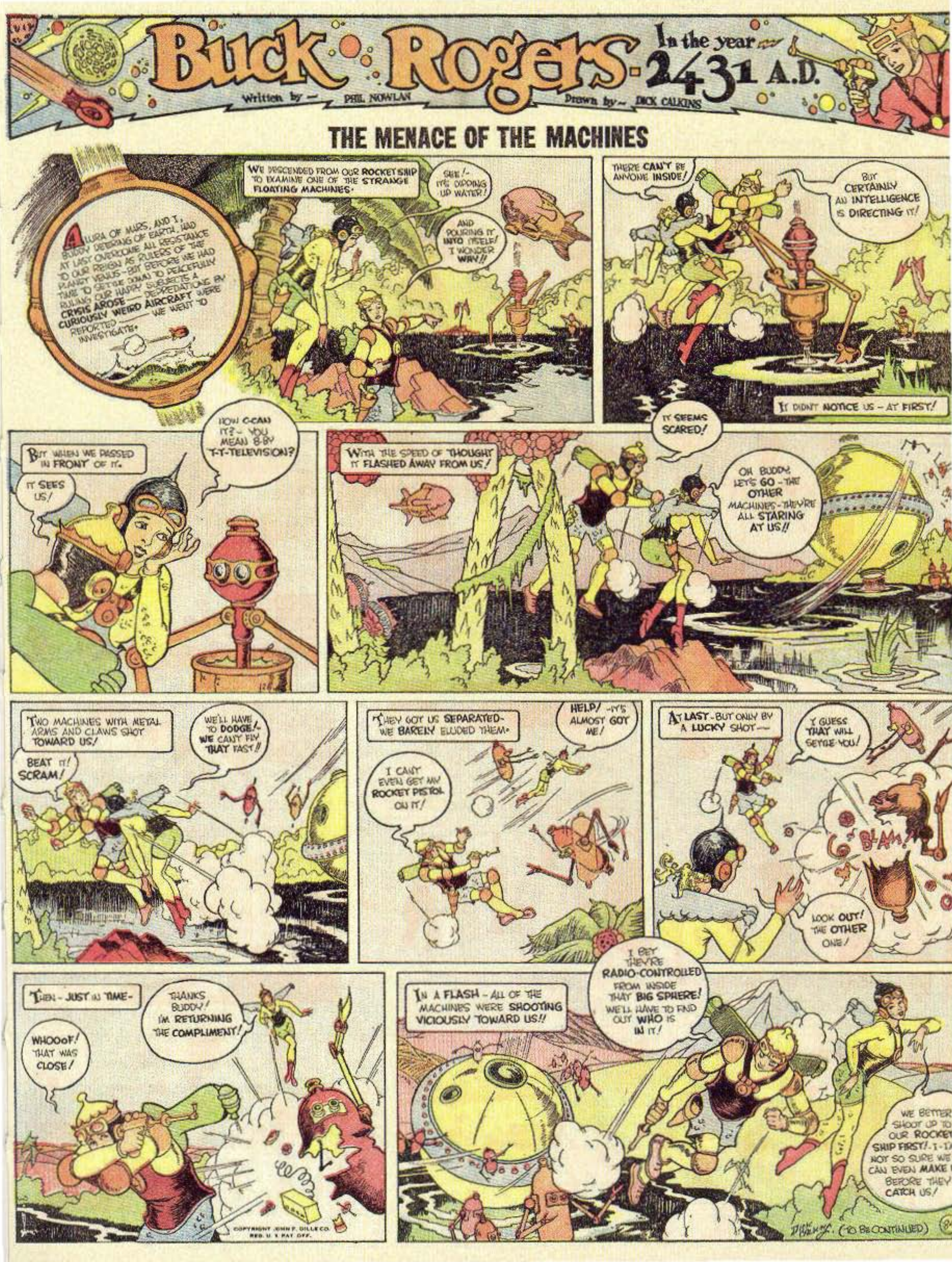
Las primeras tiras diarias de *Buck Rogers* fueron adaptadas por Philip Nowlan de su novela *Armageddon 2419 A.D.*, de 1928, y dibujadas por el artista Dick Calkins. En 1929 fue rebautizada *Buck Rogers*. En la década de 1920, Rogers queda atrapado en un desprendimiento en una mina y un misterioso gas somnífero lo mantiene vivo hasta que despierta quinientos años después. La gente vuela con ayuda de cohetes atados a la cintura, abundan los robots y las hazañas con pistolas están a la orden del día. La trama versa sobre la invasión de Estados Unidos por parte de una raza mongol. Sin embargo, Buck y su novia Wilma Deering no tardan en partir hacia Marte y otros planetas.

Buck Rogers fue la primera serie de cómics de ciencia ficción y tuvo un gran éxito. Las reediciones de *Buck Rogers* contribuyeron incluso al nacimiento de las revistas de historietas.

La tira dominical, lanzada en 1930, iba dirigida a los niños. Aunque se titulaba *Buck Rogers*, el protagonista era Buddy, el hermano pequeño de Wilma. Los dibujos, firmados por Calkins, en realidad fueron, hasta 1933, obra de Russell Keaton, un artista más talentoso.

Ya en los años treinta, Buck y Wilma entraron en la trama de la historia dominical. Rick Yager pasó a encargarse del dibujo, y las historias e ilustraciones se volvieron más oscuras. Yager continuó con la tira hasta finales de la década de 1950, cuando Murphy Anderson y más tarde George Tuska recogieron el testigo. Buck, que renació en 1979 coincidiendo con la serie televisiva, fue dibujado diariamente y los domingos por el artista Gray Morrow hasta 1982. **GL**

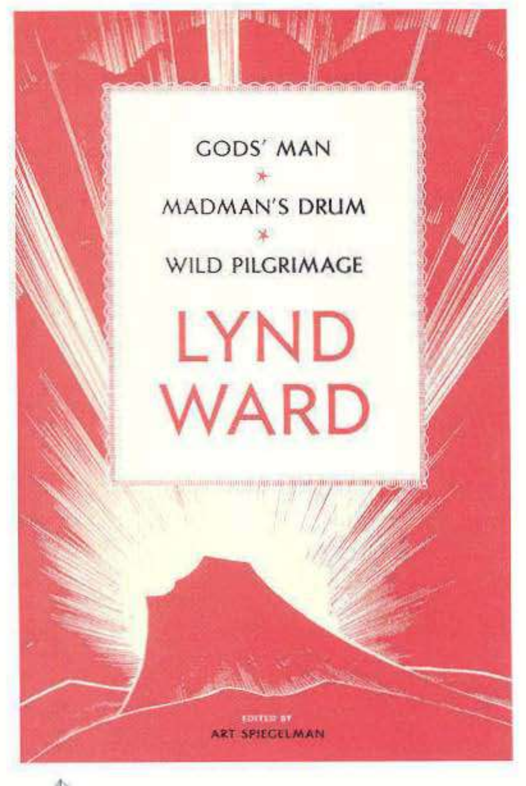
Buck Rogers **fue uno de los primeros cómics en presentar una historieta.** ➡


Buck Rogers
In the year 2431 A.D.
Written by — PHIL NOWLAN
Drawn by — DICK CALKINS
THE MENACE OF THE MACHINES
ALURA OF MARS, AND I, BUDDY DEERING OF EARTH, HAD AT LAST OVERCOME ALL RESISTANCE TO OUR REIGN AS RULERS OF THE PLANET VENUS - BUT BEFORE WE HAD TIME TO SETTLE DOWN TO PEACEFULLY RULING OUR HAPPY SUBJECTS A CRISIS AROSE —— DEPREDATIONS BY CURIOUSLY WEIRD AIRCRAFT WERE REPORTED —— WE WENT TO INVESTIGATE.
WE DESCENDED FROM OUR ROCKET SHIP TO EXAMINE ONE OF THE STRANGE FLOATING MACHINES.
SEE! - IT'S DIPPING UP WATER!
AND POURING IT INTO ITSELF! I WONDER WHY!!
THERE CAN'T BE ANYONE INSIDE!
BUT CERTAINLY AN INTELLIGENCE IS DIRECTING IT!
IT DIDN'T NOTICE US - AT FIRST!
BUT WHEN WE PASSED IN FRONT OF IT.
IT SEES US!
HOW C-CAN IT? - YOU MEAN B-BY T-T-TELEVISION?
WITH THE SPEED OF THOUGHT IT FLASHED AWAY FROM US!
IT SEEMS SCARED!
OH BUDDY, LET'S GO - THE OTHER MACHINES - THEY'RE ALL STARING AT US!!
TWO MACHINES WITH METAL ARMS AND CLAWS SHOT TOWARD US!
WE'LL HAVE TO DODGE! - WE CAN'T FLY THAT FAST!!
BEAT IT! SCRAM!
THEY GOT US SEPARATED - WE BARELY ELUDED THEM.
HELP! - IT'S ALMOST GOT ME!
I CAN'T EVEN GET MY ROCKET PISTOL ON IT!
AT LAST - BUT ONLY BY A LUCKY SHOT —
I GUESS THAT WILL SETTLE YOU!
BLAM!
LOOK OUT! THE OTHER ONE!
THEN - JUST IN TIME -
THANKS BUDDY! I'M RETURNING THE COMPLIMENT!
WHOOOF! THAT WAS CLOSE!
IN A FLASH - ALL OF THE MACHINES WERE SHOOTING VICIOUSLY TOWARD US!!
I BET THEY'RE RADIO-CONTROLLED FROM INSIDE THAT BIG SPHERE! WE'LL HAVE TO FIND OUT WHO IS IN IT!
WE BETTER SHOOT UP TO OUR ROCKET SHIP FIRST! - I-I NOT SO SURE WE CAN EVEN MAKE BEFORE THEY CATCH US!
COPYRIGHT JOHN F. DILLE CO. REG. U. S. PAT. OFF.
(TO BE CONTINUED)

El hombre de Dios 1929

Lynd Ward

Título original *Gods' Man*
Primera edición Jonathan Cape and Harrison Smith (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1805-1985) **Género** Drama



Otras lecturas
Destino: una novela en imágenes de Otto Nückel
Flood de Eric Drooker
The Wild Party de Art Spiegelman

Esta colección de seis novelas de Lynd Ward, realizada con grabados en madera y producida en un torrente de actividad entre finales de la década de 1920 y la siguiente, es un ejemplo asombroso de control artístico sobre un medio exigente. Ward, producto de un hogar rural y profundamente religioso del Medio Oeste, se crió aislado de buena parte de la cultura moderna. En lugar de aprender a narrar con las páginas de humor, como hacían muchos de sus compañeros ilustradores, absorbió a los clásicos, sobre todo la Biblia, en especial una edición ilustrada por Gustave Doré.

Después de estudiar arte en Nueva York y Leipzig, donde descubrió la obra de los pioneros del grabado Frans Masereel y Otto Nückel, Ward creó *Gods' Man* [El hombre de Dios] en 1929. Esta obra descarnada y desafiante, que gozó de gran éxito en su época, todavía sigue impresionando. La historia de Ward, que comienza cuando un joven artista cede por escrito su vida a cambio de un pincel místico, embarca a los lectores en un viaje por el lado más sórdido del mundo del arte con un estilo *art déco* y expresionista.

«La destreza de Ward para imitar el lenguaje corporal era impresionante.»

Art Spiegelman, escritor y artista

Después de *Gods' Man*, Ward creó *Madman's Drum* (1930), una historia sobre las repercusiones del comercio de esclavos, y *Wild Pilgrimage* (1932), una representación de la lucha proletaria contra el Estado. Los grabados de sus tres novelas posteriores —*Prelude to a Million Years* (1933), *Song Without Words* (1936) y *Vertigo* (1937)— expresan la creciente ansiedad del autor por la situación en el mundo, a la vez que muestran un nivel cada vez mayor de destreza técnica. Hoy día sigue siendo fuerte la influencia de Ward en los dibujantes y la narrativa. **EL**

Popeye el Marino 1929

Elzie Crisler Segar

Aunque es más conocido como personaje de dibujos animados que de cómic, *Popeye el Marino* —o, para ser más exactos, *Thimble Theater*, la historieta que narraba sus proezas (y que al final fue rebautizada con su nombre)— está considerada como una de las obras maestras del género por la mayoría de los especialistas.

Al principio, *Thimble Theater* estaba protagonizada por Olivia Olivo y su hermano Castor, y se centraba en sus anécdotas cotidianas. En 1929 el cómic sufrió un cambio drástico cuando Castor conoce a Popeye mientras busca a un marinero en la isla de Dice. A partir de entonces, cuando el brusco marinero tuerto se incorporó al elenco de personajes de *Thimble Theater*, el cómic se convirtió en una inteligente mezcla de sátira y aventura exótica, y Olivia pasó a ser la novia eterna de Popeye. Segar añadió a otros personajes emblemáticos, como Pilón, un vividor amante de las hamburguesas; Cocoliso, el bebé adoptado por Popeye; Eugene el *jeep*, un animal fabuloso, y el adorable monstruo Alicia. Más tarde llegaría Poopdeck Pappy, el padre de Popeye, a quien había perdido hacía mucho tiempo.

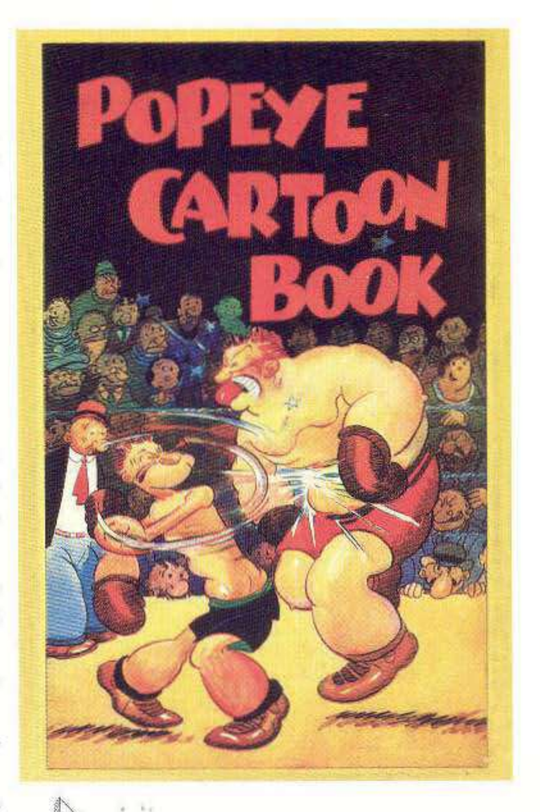
«Segar era muy bueno en su época... y aún lo es mejor en la nuestra.»

Mort Walker, artista

Cabe señalar que la formidable fuerza de Popeye no se derivaba de las espinacas, como se decía en su versión animada, sino de un pájaro mágico al que Popeye tenía que frotar para ganar vigor.

A la muerte de Segar, el cómic de *Popeye* halló continuidad en Bill Zaboly, Bud Sagendorf, Bobby London y Hy Eisman. Popeye aparecía en innumerables productos de merchandising, además de protagonizar su larga serie de cortos cinematográficos creados por el Fleischer Studio. **AMo**

Título original *Popeye the Sailor* (EE.UU.)
Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1894-1938)
Género Aventura, humor **Adaptación** Película (1980)



Otras lecturas
Sappo de E. C. Segar
Smokey Stover de Bill Holman
The Squirrel Cage de Gene Ahern


2 1930-1949

Blondie 1930

Chic Young

Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1901-1973)
Género Humor
Premio Billy DeBeck Award, Dibujante del Año (1948)

Blondie, uno de los cómics más leídos del mundo, es considerada la historieta familiar por excelencia. Curiosamente, mientras que *Bringing Up Father*, el otro exitoso cómic familiar de King Features Syndicate, definía la trayectoria de enriquecimiento de sus protagonistas, *Blondie* mostraba lo contrario: Dagwood Bumstead, el joven miembro de una familia adinerada, es desheredado cuando se casa con Blondie Boopadoop, una chica de clase trabajadora. La pareja se convirtió en una familia estadounidense media que vivía en una casa en las afueras y tuvo un hijo, Alexander, y una hija, Cookie.

Los personajes de *Blondie* van creciendo con los años: los Bumstead se convierten en pequeños adultos. Otros personajes incluyen al dominante jefe de Dagwood, mister Julius Caesar Dithers, los vecinos de al lado Herb y Tootsie Woodley, y el cartero mister Beasley.

La mayoría de las situaciones habituales vistas en *Blondie* apenas cambian con el paso de las décadas: Dagwood intentando lograr un aumento de mister Dithers, Blondie pidiendo dinero prestado a Dagwood para comprarse un sombrero nuevo, o Dagwood intentando dormir una siesta o darse un baño sin que lo molesten los niños, entre otras vivencias. Otra de las características distintivas del cómic era el talento de Dagwood para crear bocadillos gigantes.

Blondie ha aparecido en libros que combinan reediciones de la tira de prensa con material nuevo. Tras la muerte de Chic Young, *Blondie* ha seguido publicándose con guión de su hijo Dean y dibujos realizados por otros artistas. **AMo**

Quick y Flupke 1930

«Hergé»

Título original *Quick et Flupke*
Primera edición Les Éditions du Petit Vingtième (Bélgica)
Creador Georges Prosper Remi (Bélgica, 1907-1983)
Género Humor

El inteligente artista de cómic belga Hergé, que entonces tenía solo veintidós años, acababa de regresar de las vacaciones de Navidad. En la mesa de su oficina, en Bruselas, cumplía puntualmente con los plazos del periódico realizando páginas de su primera serie de *Tintín*. Pero cuando los suplementos semanales pasaron de ocho a dieciséis páginas, y su director le pidió otra historieta, creó *Quick y Flupke*. Produjo 315 entregas de la serie en diez años, en su mayoría con dos páginas.

El artista bilingüe Georges Remi, cuyas iniciales al revés sonaban como «Hergé», se crió hablando holandés y francés. Pero, durante dieciséis años, hasta 1940, publicó solo en francés. Tenía un público muy escaso y soñaba con dar el salto a la publicidad. El cómic *Quick y Flupke* era su séptima serie, pero solo la tercera que también escribía. Era una historieta cómica sobre dos niños de la calle en Bruselas, uno de los cuales lucía siempre una boina y el otro una bufanda. Ambos personajes se inspiraban en el dúo que daba título a una conocida película francesa, *Les deux gosses* (1929), basada en un clásico infantil de 1880 creado por el escritor francés Pierre Decourcelle.

Quick y Flupke, que adquirió más fama posteriormente gracias a las reediciones en color, se convirtió en un despreocupado terreno para experimentos imaginativos que implicaban todo lo que Hergé sabía de impresión y cine. El coprotagonista era un policía local, al principio llamado Vertommen («Maldita sea» en flamenco), y luego simplemente Agente n.º 15. De los casi cuarenta cómics de Hergé, su pícaro y casi ingenuo *Quick y Flupke* es especialmente digno de ver. **HvO**


HERGÉ
QUICK ET FLUPKE
GAMINS DE BRUXELLES
4me SÉRIE
15
15
·HERGÉ·
CASTERMAN



Él la ha traicionado 1930

Milt Gross

Título original *He Done Her Wrong*
Primera edición Doubleday (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1895-1953) **Género** Humor
Premio «Milt Gross Fund», llamado así en su honor

A principios de la década de 1930 era difícil, por no decir imposible, evitar la obra de Milt Gross, sobre todo si se era judío. Gross, amigo del gran cómico mudo Charlie Chaplin, era un prolífico maestro del humor de dialectos con libros como *Nize Baby* y su inspirado *Hiawatta, Witt No Odder Poems*, escritos en su peculiar amalgama de yidish e inglés y llenos de hilarantes despropósitos lingüísticos. Sus tiras se convirtieron en populares comentarios humorísticos sobre la cultura y la etnicidad judía contemporánea. Por tanto, resulta sorprendente que su cómic sin texto de 256 páginas, posiblemente la primera novela gráfica estadounidense, desapareciera de la conciencia pública casi tan rápido como fue creado.

He Done Her Wrong [Él la ha traicionado] parodia los aburridos romances, aventuras y melodramas de Hollywood. A un inocente y musculoso explorador (el héroe) le son saboteados sus negocios por un traicionero barón que, además, huye con su chica a Nueva York. El héroe viaja a la ciudad buscando a su verdadero amor, lo encuentra, y en un momento al más puro estilo de Keystone Kop, es golpeado en la cabeza por una lata de pintura y un tronco enorme. También hay gags continuos, entre ellos uno que abarca veintisiete páginas y en el que Gross aprovecha al máximo la extensión del libro.

El planteamiento narrativo era cinematográfico. En el libro aparecen primeros planos cuando algún detalle requiere énfasis, y múltiples viñetas que denotan velocidad cuando la narración acelera el ritmo. El escritor Stephan Becker tenía razón al describir *He Done Her Wrong* como una «película muda trasladada al papel». **BS**

Norakuro 1931

Tagawa Suiho

Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (1899-1989)
Género Humor
Adaptación Cortometrajes (1933)

Norakuro es el nombre del protagonista de este cómic, un perro callejero blanco y negro: *nora* [callejero] y *kuro* [negro]. La trama original comienza en 1931, cuando Norakuro se une a la *mókenrentai* o brigada de los perros fieros. El tiempo que Norakuro pasa en el ejército está plagado de comedia circense. Poco a poco es ascendido de soldado a sargento, y la serie adquiere un nuevo título cada vez que sube en la jerarquía.

El estallido de la guerra del Pacífico aportó savia nueva a la fiebre infantil por la serie, y el perro se convirtió en un icono nacional. De hecho, fue utilizado como vehículo para fomentar el apoyo a la campaña bélica. Sin embargo, en el mundo de Norakuro, el enemigo era un ejército de monos. Esta era una interpretación humorística de la expresión japonesa «relación perro-mono», en referencia a dos personas que no se caen bien. Cuando Norakuro se convirtió en oficial al mando de la brigada, la popularidad de la serie había llegado a su cúspide, con adaptaciones animadas del manga en la gran pantalla. Pero tras la derrota de Japón en 1945, Norakuro se vio obligado a abandonar el ejército para siempre. Regresó, no como soldado, sino como un héroe infantil «corriente».

Suiho Tagawa, el autor de *Norakuro*, dibujaba un renacuajo al final de todos sus títulos como símbolo de su falta de madurez como artista. El renacuajo fue desarrollando extremidades, pero Tagawa nunca pensó que pudiera justificar el dibujo de una rana. Cuando anunció su retirada en 1989, autorizó a sus hermanos a que publicaran su propia versión de Norakuro. **TS**

← *He Done Her Wrong* parodiaba las novelas de Lynd Ward.



Joe Palooka 1931

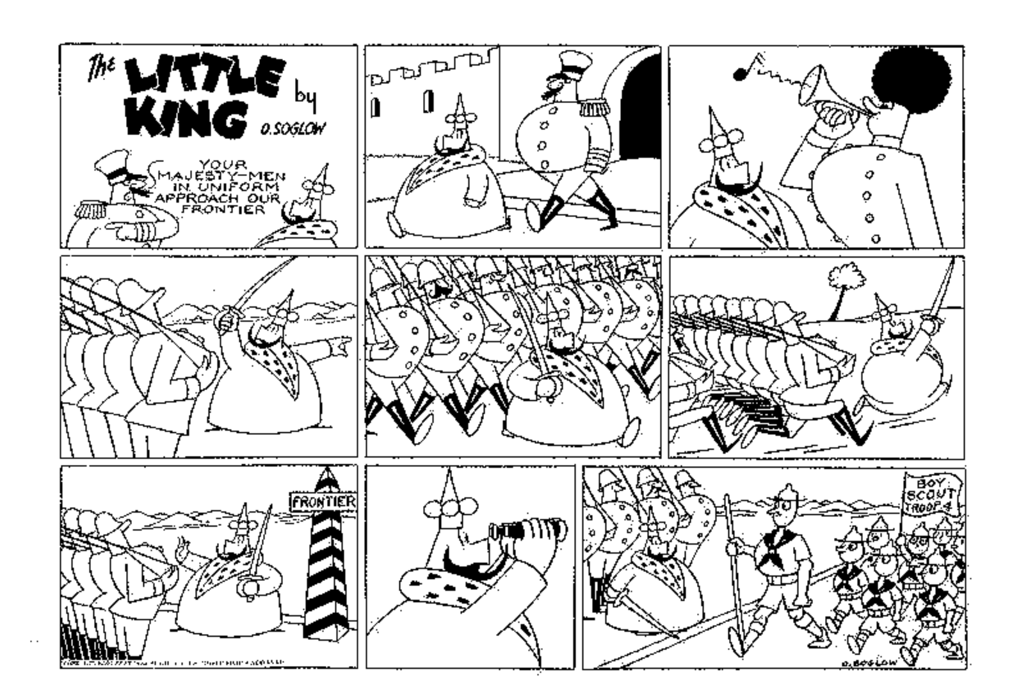
«Ham» Fisher

Primera edición *The New York Daily Mirror* (EE.UU.)
Creador Hammond Edward Fisher (EE.UU., 1901-1955)
Género Deportes, aventuras
Adaptación Película: *Palooka* (1934)

Joe Palooka, distribuido en 2.000 periódicos a cincuenta millones de lectores en su momento álgido, fue uno de los cómics más populares de comienzos del siglo xx. La historia de un ingenuo y rubio boxeador de los pesos pesados respondía a la petición popular de una «gran esperanza blanca». Las historietas sobre boxeo se habían prohibido en el año 1908, cuando Jack Johnson se convirtió en el primer campeón negro de los pesos pesados. Más tarde, Joe Louis preguntó al creador de *Joe Palooka* por qué su héroe nunca luchaba contra un oponente negro. Fisher repuso que no podía dibujar a Palooka pegando a un boxeador negro, y que Palooka nunca podía perder. La típica línea argumental de *Joe Palooka* se asemeja al *Cándido* de Voltaire: el inocente que salta de una aventura a otra con su integridad moral intacta. Palooka, un héroe con los pies en la tierra, incluso se alistó en el ejército estadounidense en 1940 y luego se casó con su viejo amor Ann Howe en 1949 y copó los titulares de portada.

Fisher utilizaba a muchos ayudantes en su trabajo, pero concebía él las historias y dibujaba todas las caras. Surgió cierta animosidad entre Fisher y Al Capp, uno de sus ayudantes, a quien Fisher acusó de plagio por su creación *Li'l Abner*. A modo de represalia, Capp parodió a Fisher en su cómic *Abner*. Cuanto más éxito tenía *Abner*, más crecía la ira de Fisher. En 1955 este falsificó el trabajo de Capp y afirmó que era pornográfico. Si se comparan las historietas, el engaño era manifiesto. Fisher fue expulsado de la Asociación de Dibujantes y se suicidó trágicamente poco después. **IR**

Mientras servía en el ejército, Joe quería que incluso Santa Claus siguiera el protocolo militar. ↑



El reyecito 1931

Otto Soglow

Título original *The Little King*
Primera edición *The New Yorker* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1900-1975)
Género Humor **Premio** Reuben Award (1966)

En la década de 1930 las películas habían adoptado el mundo del sonido y dejado atrás la etapa muda. Por tanto, es irónico que, a principios del decenio, una época de experimentación para los cómics, algunos dibujantes, en lugar de añadir textos, hicieran que los lectores se reencontraran con las virtudes de las historietas «mudas».

Los cómics pantomímicos experimentaron un resurgimiento, y uno de los más interesantes del período se centraba en los rituales cotidianos de un monarca sin nombre creado por el dibujante judío estadounidense Otto Soglow. A este le molestaba la «categorización» de la sociedad, nuestra tendencia a etiquetar a la gente de acuerdo con su género, trabajo, ascendencia u origen étnico. Así pues, creó la tira cómica, prácticamente sin texto, de *El reyecito*, la cual versaba sobre un monarca mudo cuyas vestiduras le quedaban tan mal como su título. Desesperado por huir de una vida monárquica corriente, este pequeño soberano siempre buscaba excusas para estar en otra parte, para deslizarse por un barandal, para trepar a un árbol o para jugar al ping-pong.

Soglow creó un mundo despejado, inocente y lleno de humor ligero y pausado. Se pasaba horas componiendo cada viñeta y empleaba curvas exageradas en el pecho de los guardias y cortesanos para indicar que estaban llenos de «aire caliente», es decir, que eran unos engreídos.

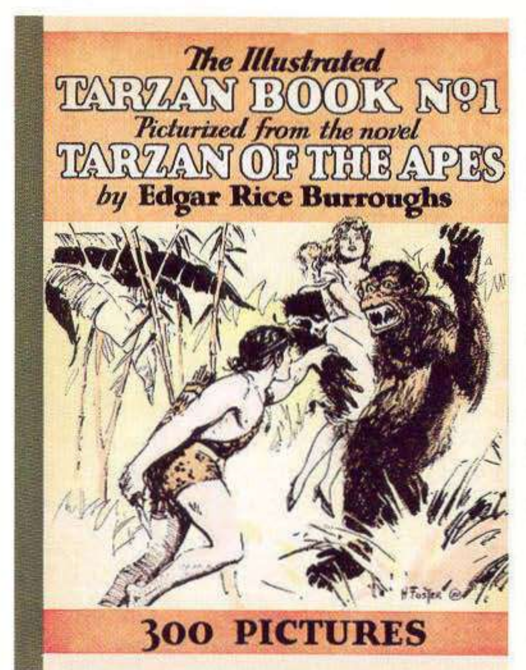
La tira apareció en *The New Yorker* de 1931 a 1934, y tras recibir una oferta del magnate de la prensa William Randolph Hearst se publicó en sus periódicos, así como en diarios distribuidos en todo el mundo. **BS**

↑ Otto Soglow a veces pasaba horas componiendo cada viñeta para no malgastar ninguna línea.

Tarzán 1931

«Hal» Foster y Burne Hogarth

Primera edición United Feature Syndicate (EE.UU.)
Creadores Harold Rudolf Foster (EE.UU., 1892-1982); Hogarth (EE.UU., 1911-1996)
Género Acción, aventuras



Otras lecturas

Akim de Hansrudi Wäscher
Flash Gordon de Alex Raymond
Nausicaä del Valle del Viento de Hayao Miyazaki
Príncipe Valiente de Hal Foster
Terry y los piratas de Milton Caniff

Mientras que la tira diaria de *Tarzán* en prensa (desde 1929) adaptaba las novelas de Edgar Rice Burroughs, las historietas dominicales a todo color presentaban nuevas tramas desde 1931, escritas o aprobadas por los herederos de Burroughs. Cuando al cabo de seis meses tanto los Burroughs como el sindicato se mostraron descontentos con el primer artista elegido, Hal Foster se encargó del cómic hasta 1937 —entonces lanzó *El príncipe valiente*—; luego continuó el también aclamado Burne Hogarth.

Tarzán combinaba argumentos épicos con hermosas ilustraciones. Desechando los bocadillos de diálogo, el cómic se presentaba como una narración junto al dibujo. El Tarzán de Foster combatió con la Legión Extranjera francesa contra los esclavistas y conoció a egipcios y vikingos de la Antigüedad en las profundidades de África, y sus ilustraciones presentaban un entintado flexible, inusualmente impresionista y cargado de exótica grandilocuencia. Mientras se publicó, Hogarth redujo la narración y el diálogo al mínimo, pero siguió el ejemplo de Foster y lanzó a Tarzán de un mortífero encuentro a otro. Su trabajo era más terrenal, y cada músculo ondulante, cada pliegue de la ropa y cada paisaje estaban extremadamente definidos.

Ambos dibujantes pusieron a Tarzán en contacto con imperios ocultos y dinosaurios, deshonestos buscadores de oro y hermosas princesas que anhelaban pero nunca se ganaban el afecto del personaje. La secuencia de dos años de Foster entre los egipcios antiguos (Hogarth volvió a utilizar a algunos de los personajes más tarde) y el choque de Hogarth entre los seguidores de los dioses del mar y el fuego son dos de las tramas mejor consideradas.

El propio Tarzán captó la imaginación del público y se han rodado unas noventa películas sobre él, además de series de televisión y producciones teatrales. También aparece en numerosos juegos de ordenador. **NFI**

Dick Tracy 1931

Chester Gould

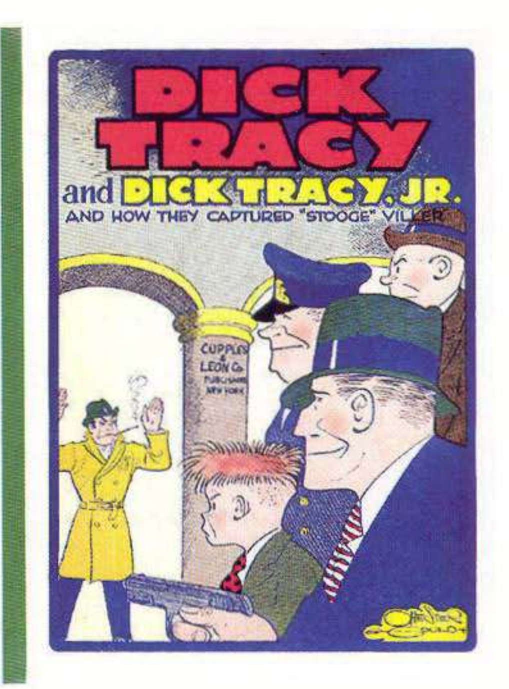
Dick Tracy no tenía alias: lo conocíamos por su barbilla cuadrada y su nariz aguileña. Vivía en una ciudad sin nombre. Era profundamente honesto y tenía una espléndida puntería cuando la honestidad no era suficiente. Utilizaba artilugios porque le ayudaban a atrapar al malo: anillos con cámara, relojes de pulsera que también eran emisores-receptores, y micrófonos que aparecieron en los cómics años antes de que se utilizaran en el mundo real. Contaba incluso con un detector de voz para identificar a sus villanos, muchos de los cuales tenían los nombres más atractivos del mundo del cómic: Cabeza Plana, Farfullas, Carta Partida, Picón, Garles, Carapasa, Amígdalas, Bola Blanca y Mahoney Sin Aliento.

La década de 1930 fue la etapa dorada del cómic, y la fascinación del público con gángsters reales como John Dillinger o Bonnie y Clyde supuso que abundaran las historietas de detectives en los periódicos de Estados Unidos. Chester Gould, el creador de Tracy, introdujo un grado de violencia gráfica estilizada nunca visto en los cómics. Tracy vivía en un mundo de «ojo por ojo». La popularidad de la historieta llegó a su punto álgido en la década de 1950, pero decayó en el siguiente, cuando el inventor del reloj transmisor-receptor de Tracy, Diet Smith, diseñó el «Space Coupe», una nave que aprovechaba las fuerzas magnéticas de la Tierra para llevar al personaje a una Luna colonizada.

Un motivo recurrente en todo el cómic eran las trampas mortales, ingeniosamente sádicas, ideadas para Tracy por sus enemigos, unas trampas que a menudo venían acompañadas de victoriosos aunque previsiblemente anticipados «discursos de villano».

El duro Dick Tracy se ha unido a Philip Marlowe, de Raymond Chandler, en el panteón de personajes del cine negro que siguen influyendo en la cultura popular actual. En 1990 la película *Dick Tracy*, protagonizada por Warren Beatty, supuso un exitoso retorno del personaje. **BS**

Primera edición *The Detroit Mirror* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1900-1985)
Género Acción, aventuras
Premios Reuben Award (1959 y 1977)



Otras lecturas

Batman de Bob Kane
Detective Comics de Malcolm Wheeler-Nicholson
Johnny Dynamite de Ken Fitch y Pete Morosi
Rip Kirby de Alex Raymond
El avispón verde de George Trendle y Fran Striker

El manga de los cuatro inmigrantes 1931

Henry Kiyama

Título original *Manga yonin shosei*
Primera edición Yoshitaka Kiyama Studio (EE.UU.)
Creador Yoshitaka Kiyama (Japón, 1885-1951)
Género Drama realista

No hay nada especialmente inusual en que un artista gráfico residente en Estados Unidos, después de vivir unas experiencias singulares durante un largo período de tiempo, ponga en práctica la idea de crear un cómic autobiográfico para documentar aquellas vivencias. No obstante, si ese artista llega de Japón y las experiencias se remontan al año 1904, sí es inusual, e incluso innovador.

Ese es el caso de Henry Kiyama, cuyo nombre real es Yoshitaka Kiyama. El autor nació en un pequeño pueblo del litoral japonés y adoptó un nombre de pila americanizado cuando él y tres amigos se encontraron en San Francisco, todos ellos buscando su destino en la costa extranjera: un empresario, un observador de la democracia, un granjero y Kiyama, un artista.

Los 52 capítulos de *Cuatro inmigrantes* habían de constituir una serie (uno por semana durante un año), pero no llegó a materializarse. En lugar de eso, Kiyama se autoeditó el libro, reeditándolo en su país natal pero registrando el origen de la publicación como la esquina de Sutter Street con Webster Street: el corazón del que sigue siendo el barrio japonés de San Francisco.

En el capítulo 20, de repente vemos una viñeta negra. Es el día 29 de enero de 1906: Kiyama tuvo la suerte de encontrarse en San Francisco durante el infame terremoto. Más tarde es testigo de la gripe y del inicio de la Ley Seca. También hay diversión, pero la historia de un hombre asiático en el Estados Unidos de la época es desagradable: cuando el racismo no es el problema, abundan los malentendidos culturales. **MW**

Alley Oop 1932

V. T. Hamlin

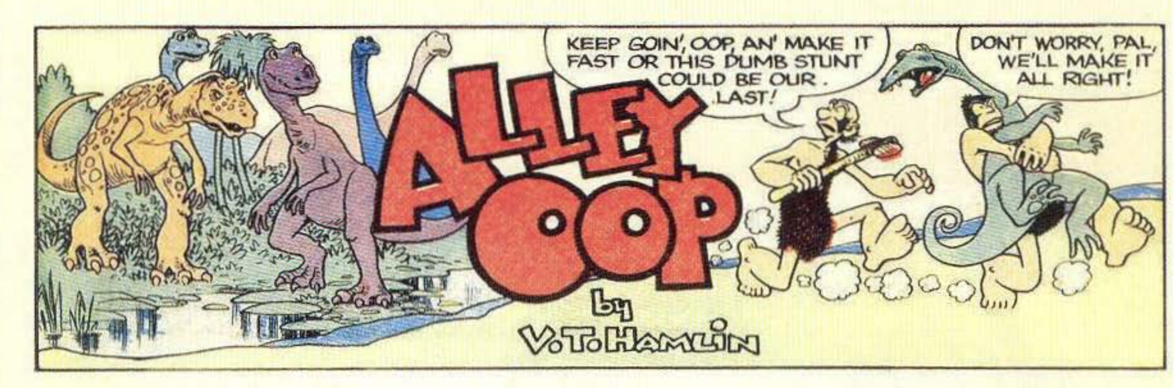
Primera edición Bonnet-Brown Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1900-1993)
Género Humor
Adaptación Cortometraje animado (1978)

El dibujante V. T. Hamlin sobrevivió a varios infortunios: sufrió el impacto de una flecha en el labio durante su infancia, le lanzaron gas venenoso en la Primera Guerra Mundial y recibió un disparo accidental de su padre cuando iba a producir *Alley Oop* a finales de 1932. El cómic se ambientaba originalmente en la falsa tierra prehistórica de Moo, donde coexistían los hombres de las cavernas y los dinosaurios. Caveman Alley era retratado como un hombre bullicioso e irascible con una novia, Ooola, igualmente irascible pero elegante. Vivía aventuras con su dinosaurio domesticado Dinny y su amigo Foozy, que hablaba en verso. Cuando no eran hostigados por dinosaurios, se enfrentaban al reino de Lem.

Los atractivos guiones e infravalorados dibujos de Hamlin, que denotaban un gran interés por la paleontología, presentaban una historieta de aventuras vertiginosa y humorística, pero al final se sintió limitado por su ambientación. Por consejo de su mujer, en 1939 hizo que una máquina del tiempo del siglo xx se llevara a Alley del pasado. A partir de entonces, Alley pudo sembrar el caos en el tiempo e incluso visitar la Luna. La novedad de un hombre de las cavernas que aparecía en cualquier era convirtió a *Alley Oop* en un éxito permanente.

El dibujante Dave Graue ayudó a Hamlin desde 1950, y se encargó de las ilustraciones en los años sesenta, cuando la visión de Hamlin se deterioró. En 1971 empezó a escribir también los guiones, pero pasaron dos años antes de que a Graue se le atribuyera su trabajo. *Alley Oop*, que lleva en producción más de setenta y cinco años, es obra de Jack y Carole Bender. **FP**

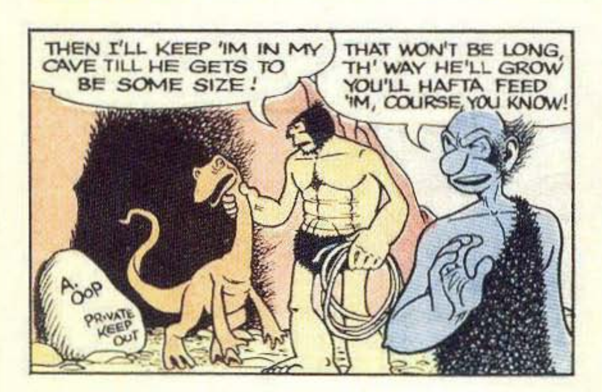
Alley Oop afronta la experiencia de domesticar a su dinosaurio. ➡


ALLEY OOP
by V.T. HAMLIN
KEEP GOIN', OOP, AN' MAKE IT FAST OR THIS DUMB STUNT COULD BE OUR LAST!
DON'T WORRY, PAL, WE'LL MAKE IT ALL RIGHT!


MAN, OH, MAN, AM I GLAD TO ARRIVE! I NEVER THOUGHT WE'D GET HERE ALIVE!
TOUGH GOIN' ALL RIGHT... BUT IF HE'LL TRAIN-UP LIKE I HOPE, IT'LL HAVE BEEN WORTH IT!
T.M. Reg. U.S. Pat. Off.


OH, I SUPPOSE, BUT IT JUST OCCURS, WHERE'LL Y'KEEP HIM TILL HE MATURES?
WHY, TIED TO A TREE, OF COURSE!


YAH... AN' COME TH' DARKNESS OF TH' NIGHT... AN' HE'LL GET ET IN ONE BIG BITE!


THEN I'LL KEEP 'IM IN MY CAVE TILL HE GETS TO BE SOME SIZE!
THAT WON'T BE LONG, TH' WAY HE'LL GROW YOU'LL HAFTA FEED 'IM, COURSE, YOU KNOW!
A. OOP
PRIVATE KEEP OUT

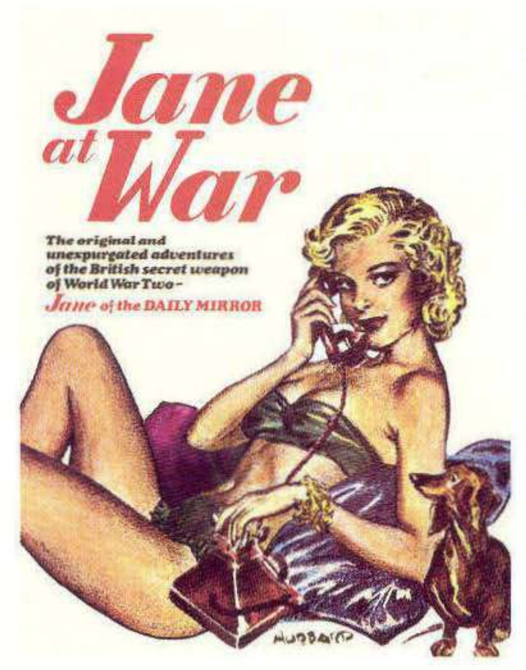

YEH, THA'S RIGHT! AN' THAT COULD BE SOME KIND OF A PROBLEM, TOO, I GUESS...


...BUT ONE PROBLEM AT A TIME, I SAY...
...AN' THIS'LL TAKE CARE OF ONE OF 'EM... FOR TONIGHT, ANYWAY!
© 1967 by NEA, Inc.


WOOOOORROW
WHAT ON EARTH?
?!?!
V.T. Hamlin
10-8

Jane 1932

Norman Pett «Don» Freeman



«Jane se desnudó hace una semana. La 36.ª división británica avanzó inmediatamente 10 km ... Quizá los americanos también deberíamos tener a Jane.»

***Roundup*, periódico militar estadounidense**

Otras lecturas
Barbarella de Jean-Claude Forest
Little Annie Fanny de Harvey Kurtzman y Will Elder
Male Call de Milton Caniff

Primera edición *The Daily Mirror* (RU)
Creadores Pett (RU, 1891-1960); John Henry Gordon Freeman (RU, 1903-1972)
Género Humor, aventuras

Jane y su *dachshund* Fritz (nombre completo: conde Fritz von Pumpernikel) fueron presentados en el primer episodio de *Jane's Journal: The Diary of a Bright Young Thing* [Jane: Diario de una joven brillante] en 1932. Jane, que al principio protagonizaba solo una tira cómica diaria, solía aparecer vistiéndose o dándose un baño. En 1938 Don Freeman fue contratado como guionista y convirtió *Jane* en una trepidante historieta de aventuras que exigía a la protagonista desnudarse mucho más, quisiera o no.

Cuando estalló la Segunda Guerra Mundial, Jane trabajó primero de chófer y luego de secretaria de un coronel. Se produjeron otros equívocos cuando, en una misión del M.I.6, el coronel llevó a Jane a lugares secretos donde acechaban presuntos espías.

Jane probó en el espionaje naval antes de regresar con el coronel y conocer a Georgie Porgie hasta la tira final, publicada en 1959. En 1948 Pett transfirió sus labores artísticas a su ayudante Michael Hubbard, y Freeman continuó con *Jane* hasta 1953.

Pett para sus dibujos tomó como modelo primero a su mujer y luego a Chrystabel Leighton-Porter, que también interpretó a la joven en la película *The Adventures of Jane* de 1949. Las ilustraciones de Pett, aunque esquemáticas, denotan una autenticidad que contribuye al erotismo del cómic. La cumbre de la popularidad de *Jane* debió de llegar durante la guerra, cuando era leído por siete millones de soldados cada día, según afirmaba, en 1945, *The Maple Leaf*, el periódico de las fuerzas armadas canadienses. **NFI**

Mickey Mouse 1933

Floyd Gottfredson   Ted Osborne

Título original *Mickey Mouse the Mail Pilot* **Primera edición** King Features Syndicate (EE.UU.) **Creadores** Gottfredson (EE.UU., 1905-1986); Osborne (EE.UU., c.1900-1968) **Género** Humor, aventuras

La tira cómica diaria *Mickey Mouse*, escrita originalmente por Walt Disney y con dibujos de Ub Iwerks y Win Smith, fue asumida en 1930, poco después de su creación, por el artista en ciernes Floyd Gottfredson. Este, al principio, fue reacio a aceptar el encargo, pero acabó ocupándose del cómic hasta 1975. A mediados de los años cincuenta, cuando la historieta se convirtió en un gag diario a petición del sindicato, *Mickey Mouse* todavía era una tira de aventuras increíblemente buena.

En su serie *Mail Pilot*, de 1933, Mickey Mouse todavía es el valiente y pequeño temerario de las primeras entregas. Cuando Minnie le propone que se busque un trabajo respetable, Mickey decide convertirse en piloto de aviones correo. Tras semanas preparándose con el mecánico Gloomy y un instructor, el capitán Doberman, Mickey es enviado en su primera misión y atacado por una araña gigante que ha provocado la desaparición de varios aviones. La araña y su red son en realidad trampas de un dirigible pirata en el que los viejos enemigos de Mickey Mouse, Pete y Shyster, han creado su reino del aire, que incluye una granja y la ciudad de Plunderville. Mickey dirige una razia aérea contra el dirigible pirata, rescata al capitán Doberman y a los pilotos que habían sido capturados y frena a los villanos.

Esta es una historia maravillosamente entretenida y memorable, llena de acción y escenas cómicas. También sirvió de inspiración para el ataque más infame contra la complacencia estadounidense de posguerra, materializado en los cómics contraculturales *Air Pirates Funnies* de la década de 1970. **J-PJ**

Chico blanco 1933

Garrett Price

Título original *White Boy* **Primera edición** Chicago Tribune-New York News Syndicate (EE.UU.) **Creador** EE.UU. (1896-1979) **Género** Western

En los primeros tiempos del cómic, antes de que la idea sobre las posibilidades del medio fuese codificada y restrictiva, nada impedía que de repente apareciera algo excéntrico y único. *White Boy* [Chico blanco] de Garrett Price era una de esas historietas especiales.

La serie fue encargada por el Chicago Tribune-New York News Syndicate, que quería un western que pudiera atraer a un público joven, pero Price entregó una obra cautivadora y profunda. Price era un ilustrador consagrado de periódicos y revistas como *The New Yorker*, y adquirió un don para el realismo sutil y un elegante minimalismo. El «chico blanco» del título era un adolescente que había sido capturado por los sioux y raptado de nuevo por otra tribu en los días del Viejo Oeste. Price conocía muy bien la región, y en sus historias aparentemente sencillas sobre el chico y su relación con la tribu, en particular la hermosa y joven india Starlight, mostraba una gran sabiduría y respeto hacia la vida y las tradiciones de los nativos americanos, una receptividad que era inusual para la época.

El trabajo de Price en el cómic es expresivamente audaz, imaginativo y casi poético, y demuestra un dominio del color. Por desgracia, el sindicato no apreciaba su brillantez, y en 1935 actualizó la serie para ambientarla en un rancho contemporáneo y la rebautizó como *Skull Valley*. En 1936, cuando el propio Price calificó la empresa de «fracaso», la historieta fue cancelada. Las generaciones posteriores han llegado a considerar su encarnación anterior como una de las auténticas obras maestras del género. **DR**

Brick Bradford 1933

William Ritt   Clarence Gray

Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creadores Ritt (EE.UU., 1902-1972); Gray (EE.UU., 1911-1957)
Género Ciencia ficción

Brick Bradford fue creado en 1933 por el periodista William Ritt. Tal vez inspirándose en el éxito de *Buck Rogers*, Ritt firmó una fascinante mezcla de ciencia y mitología. Y pese a tardar mucho en pasar de los periódicos de pequeñas poblaciones a los de las grandes ciudades de Estados Unidos, era inteligente, reflexiva y algo más plausible científicamente hablando que *Buck Rogers*. Por ejemplo, si la nave de Brick se acercaba demasiado al sol, recurría a oxígeno enfriado eléctricamente para sobrevivir. También había mundos subatómicos aguardando a ser explorados.

Luego estaba el «Time Top» de Brick, un dispositivo en forma de peonza que permitía a sus ocupantes viajar en el tiempo. Tras estrenarse en 1937 (dos años antes apareció brevemente en una publicación dominical), se editó en la tira del domingo, la cual tenía un formato más grande, y fue la primera máquina del tiempo en aparecer regularmente en una historieta, anticipándose cuatro años a un aparato similar de *Alley Oop*. Aquel iba a ser el principal medio de difusión de las atrevidas aventuras espaciales de Bradford.

A finales de la década de 1940, Ritt se había cansado de su creación y transfirió su autoría a su ilustrador, Clarence Gray, que continuó escribiéndola y dibujándola hasta que se retiró en 1952. Gray, un «artista excéntrico» confeso, podía despachar media docena de tiras en menos de cinco horas. Paul Norris, famoso por *Jungle Jim*, se hizo cargo de la historieta hasta que desapareció el 25 de abril de 1987 y bajó el telón de cinco décadas de aventuras en el tiempo y el espacio. **BS**

Una semana de bondad 1934

Max Ernst

Título original *Une semaine de bonté*
Primera edición Éditions Jeanne Bucher (Francia)
Creador Alemania (1891-1976)
Género Drama

En 1933 el pintor dadaísta y surrealista Max Ernst, de origen alemán, pasó unas vacaciones cerca de Piacenza, en Italia, y allí creó su collage *Una semana de bondad*. La obra tiene siete capítulos repartidos en cinco cuadernillos, y fue producida a partir de viejas novelas francesas de detectives y de las ilustraciones de Gustave Doré para *El paraíso perdido* de Milton. Ernst sentía fascinación por el aspecto anticuado de aquellos grabados en madera, frente a los procesos de reproducción fotomecánica que empezaban a sustituirlos.

Una semana de bondad lleva el subtítulo de «Les sept elements capitaux: Roman» [Los siete elementos capitales: una novela]. No se trata de una «colección» o «un ciclo de collages», sino de «una novela» al estilo de la «novela gráfica». El surrealismo cuestionaba la idea misma del formato. El teórico de este movimiento, André Breton, la consideraba burguesa y predecible. *Una semana de bondad* no es una novela escrita, sino una novela en imágenes: Max Ernst quería subvertir el término y conmocionar a los literatos.

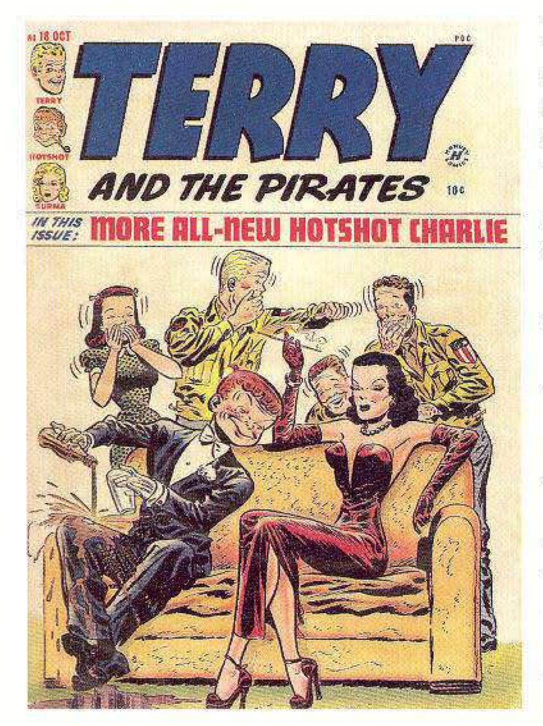
Aunque es posible que *Una semana de bondad* sea difícil de leer de una manera convencional, cada cuadernillo incluye al menos a un personaje recurrente que el lector puede seguir: el León de Belfort, Edipo, el gallo y la mujer que cae. Los temas de Ernst también resultan bastante evidentes: la tiranía —Hitler ascendió al poder el año en que creó su libro (primer cuadernillo)—, el deseo sexual masculino (cuadernillo dos), los vicios privados en las familias burguesas (cuadernillo tres), la revolución (cuadernillo cinco) y la violencia. **DI**

Max Ernst utilizó muchas ilustraciones ya existentes cuando creó *Una semana de bondad*. ➡



Terry y los piratas 1934

Milton Caniff



«No fuisteis solo vosotros quienes se ganaron esas alas ... un escalón fantasmal de hombres buenos voló ... para transmitiros los conocimientos.»

Coronel Corkin, *Terry y los piratas*

Otras lecturas

La banda del mar salado de Hugo Pratt
Male Call de Milton Caniff
Scorchy Smith de Noel Sickles

Título orginal *Terry and the Pirates*
Primera edición Chicago Tribune-New York News Syndicate (EE.UU.) **Creador** EE.UU. (1907-1988)
Género Acción, aventuras

Terry y los piratas fue el cómic que catapultó a Milton Caniff a la fama. Al autor le encargaron una historia ambientada en Oriente, el último territorio romántico. Y cautivó a los lectores con las aventuras de Terry Lee, un brillante joven estadounidense que acompaña a su amigo Pat Ryan, mayor que él, en la búsqueda de una mina de oro en China.

Connie, la mano derecha de Pat y Terry, es una caricatura china típica de la época, aunque la tira también presentaba aspectos más progresistas: April Kane, el recurrente interés amoroso de Terry, se convierte en piloto durante la Segunda Guerra Mundial. Los cómics de los años de guerra gozan de escasa reputación entre algunos sectores, pero la inclinación más patriótica de *Terry* se ganó las alabanzas del gobierno.

Caniff dejó la historieta en 1946 para crear *Steve Canyon*, una tira de su propiedad. George Wunder continuó con *Terry y los piratas* hasta 1973, pero su trabajo nunca fue tan popular. Gran parte del atractivo de los cómics de Caniff estribaba en sus fascinantes personajes femeninos, como la pirata Dragon Lady; en la heredera Normandie Drake, el verdadero amor de Pat, que acaba casada con un simpatizante de los nazis, y en Burma, una cantante y estafadora que mantiene una relación sentimental con Terry.

Caniff introducía acontecimientos reales como telón de fondo a las vicisitudes de sus personajes, y se convirtió en un espléndido ilustrador de aventuras. Su uso efectista aportó más vida de la que cabría imaginar a una pequeña tira de viñetas en blanco y negro. **FJ**

Li'l Abner 1934

Al Capp

Primera edición United Feature Syndicate (EE.UU.)
Creador Alfred Gerald Caplin (EE.UU., 1909-1979)
Género Humor, aventuras
Adaptación Película (1940 y 1959)

A Li'l Abner nos lo presentaron como un joven de 1,92 m y diecinueve años que vive con sus padres en las montañas de Dogpatch, en Kentucky. Daisy Mae, de diecisiete años, estaba enamorada de él, pero Abner la consideraba una «rubia con malas pulgas que no vale nada» y normalmente sentía repulsión ante la idea del matrimonio.

Beatrixe, duquesa de Bopshire y hermana de la madre de Abner, fue criada lejos de sus orígenes rústicos e invitó a este a Nueva York para convertirlo en un caballero. Al poco tiempo, Abner se encontró comprometido con Mimi Van Pelt, el primero de sus numerosos roces con el matrimonio.

Capp, moviéndose entre Dogpatch y cualquier lugar donde lo llevara la siguiente aventura de Abner, creó esta historieta sobre el humor que resulta cuando se mezclan las actitudes y la moralidad de la ciudad y el campo. Abner consiguió evitar casarse hasta 1952, aunque estuvo a punto de hacerlo muchas veces, sobre todo el Día de Sadie Hawkins, una festividad inventada para la tira por Capp en 1937, en la cual las mujeres invitan o coaccionan a los hombres para que se casen con ellas. Otras adiciones notables a *Li'l Abner* incluían el cómic dentro de un cómic, *Fearless Fosdick*, una parodia de *Dick Tracy* de Chester Gould creada en 1942, y las adorables y desinteresadas criaturas conocidas como shmoos, incorporadas en 1948.

Las hilarantes aventuras de Abner siempre entrañaban buenas dosis de peligro, emoción y romance, y cuando introdujo más elementos de fantasía, Capp también intensificó la sátira social y política. **NFI**

Betty Boop 1934

Bud Counihan

Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1894-1971)
Género Humor
Adaptado a partir de Cortometrajes

Betty Boop debutó como novia de Bimbo, un personaje con aspecto de perro, en «Dizzy Dishes», el sexto en una serie de cortometrajes animados de Talkartoon creados por Max Fleischer, de Fleischer Studios, en agosto de 1930. El personaje había sido concebido como una escultural cantante de cabaret con grandes dientes y orejas de perro, pero distaba mucho de la vampiresa Betty en la que pronto se convertiría, con sus labios carnosos, cabellos rizados, largas pestañas, vestidos cortos e insinuante personalidad. Las faldas de Betty, consideradas demasiado sexis por el Hays Production Code, un organismo censor creado en 1934 para «sanear» la creciente «inmoralidad» de Hollywood, fueron alargadas más tarde y se refrenó su abierta sexualidad. De ahí pasó a las páginas de cómics aptos para toda la familia.

En 1934, Fleischer Studios contrató a Bud Counihan, creador de la tira *Little Napoleon*, aparecida en los años veinte, para que escribiera y dibujara la nueva historieta *Betty Boop*. Se publicó diariamente solo durante doce meses, pero continuó hasta 1937 como tira dominical. Las aventuras de Betty giraban en torno a su carrera como actriz en ciernes y a su hermano pequeño Bubby. Por desgracia, el nuevo cómic no triunfó al mostrar una *Betty* condicionada por la campaña de «decencia» del Hays, una versión saneada de la tentadora sirena que fue en su día. No obstante, Betty Boop ha sobrevivido como uno de los grandes símbolos eróticos de la animación y todavía es un modelo de expresión personal, un formidable logro habida cuenta de su efímera presencia bajo los focos. **BS**

Padre e hijo 1934

«e.o.plauen»

Título original *Vater und Sohn*
Primera edición *Berliner Illustrierte Zeitung* (Alemania)
Creador Erich Ohser (Alemania, 1903-1944)
Género Humor



«Ah, ¿quién no estaría encantado de tener un padre así?» **JS-Magazin**

Otras lecturas
Jimmy das Gummipferd de Roland Kohlsaat
Nick Knatterton de Manfred Schmidt

Padre e hijo es uno de los cómics alemanes más populares y un clásico entre jóvenes y ancianos. La primera tira de *Padre e hijo* se publicó el 13 de diciembre de 1934 en el *Berliner Illustrierte Zeitung*. Aparecieron unos 157 episodios semanales hasta diciembre de 1937, y, debido a la enorme popularidad de la historieta, eran reimpresos cada año en formato de álbum.

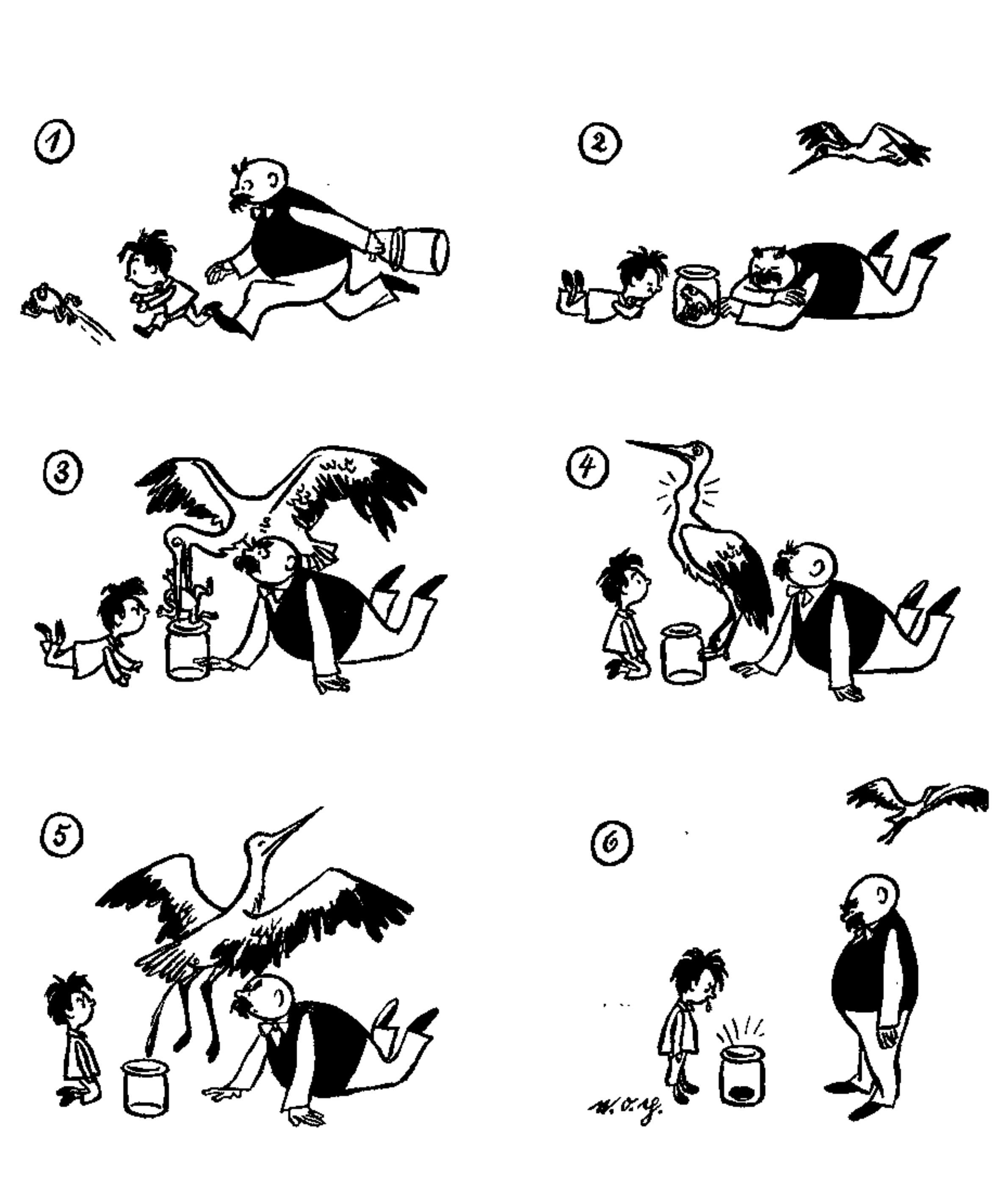
Erich Ohser desarrolló el cómic sin texto bajo el seudónimo de «e.o.plauen», constituido por las letras iniciales de su nombre de pila y su apellido, seguidas de la ciudad donde vivió de niño. Ohser trabajaba con un alias porque los nacionalsocialistas se negaron a admitirlo en el sindicato alemán de periodistas y editores, lo cual le impedía ejercer su profesión. La prohibición impuesta a Osher, un caricaturista político del periódico *Vorwärts* del partido socialdemócrata, llegó cuando realizó un dibujo de un hombre orinando en la nieve y formando una esvástica.

Las antiheroicas diabluras del padre calvo y regordete y su hijo muy pronto convirtieron este cómic en un rotundo éxito. El adorable y anárquico dúo, con sus bromas infantiles y su tendencia a enfurecer a las autoridades, era una agradable alternativa a la rigidez de la vida cotidiana bajo el nacionalsocialismo. Los sencillos dibujos y su humor sutil hicieron el resto.

Las ilustraciones sin texto de Osher y su humor sobrio hacen que el lector se ría por dentro y, lo que es más importante, estimulan la reflexión, de modo que los dibujos no son un mero entretenimiento, sino que perduran en la memoria del público.

Ohser fue detenido por la Gestapo en 1944 por supuesta difamación contra Heinrich Himmler y Joseph Goebbels. Consciente de las despiadadas sentencias del Tribunal Popular, el artista se quitó la vida en su celda el 5 de abril de 1944, el día que debía dar comienzo su juicio. **MS**

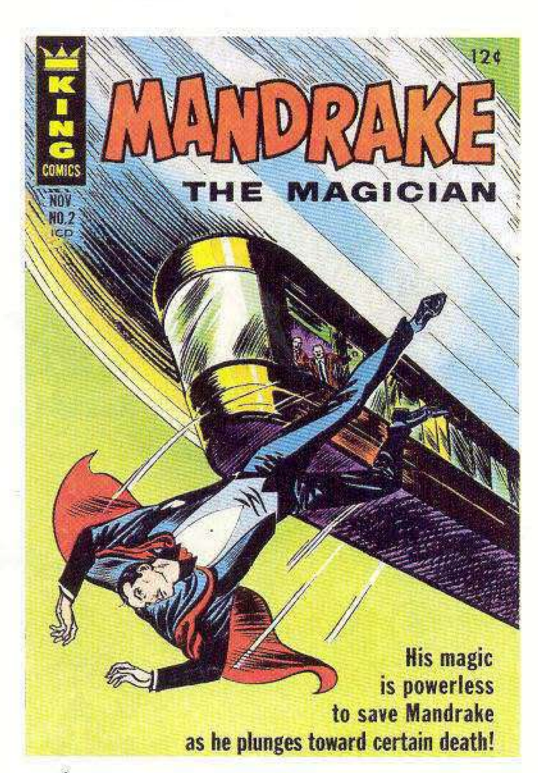
Padre e hijo **aborda la vida diaria con un humor ligero y físico.** ➡


1
2
3
4
5
6

Mandrake el mago 1934

Lee Falk Phil Davis

Título original *Mandrake the Magician*
Primera edición *The New York Evening Journal* (EE.UU.)
Creadores Falk (EE.UU., 1911-1999); Davis (EE.UU., 1906-1964) **Género** Acción, aventuras



Otras lecturas
Dr. Oculto de Jerry Siegel y Joe Shuster
Dr. Extraño de Stan Lee y Steve Ditko
El mago Merlín de Don Zolnerowich
El Hombre Enmascarado de Lee Falk

Lee Falk, el creador de *El Hombre Enmascarado*, era un veinteañero cuando concibió al personaje de Mandrake, y a la pregunta de por qué el mago guardaba tanto parecido con su autor, respondía: «...estaba solo en una habitación con un espejo cuando lo dibujé».

Mandrake estaba inspirado en Leon Mandrake, un mago canadiense que recorrió Estados Unidos en la década de 1920. Falk dibujó las aventuras en las dos primeras semanas, pero su estilo era poco firme, así que pidió ayuda al ilustrador Phil Davis. Este cogió las figuras desproporcionadas de Falk y dio al cómic un aire depurado con personajes de aspecto realista. Juntos crearon un antecesor del superhéroe de cómic: un magistral ilusionista con poderes sobrenaturales y la capacidad

«Magia de Mandrake: el rifle se convierte en paraguas.»

de hipnotizar a sus adversarios. Era la única historieta de su época que tenía a un mago como protagonista.

Mandrake pasó su infancia estudiando magia en el Collegium Magikos de Tíbet, a los pies de su maestro Theron, quien, según se revelaría más tarde, era el padre del protagonista. El mago se instaló en Nueva York con Lothar, un príncipe africano que ejercía de guardaespaldas suyo, y la princesa Narda, que se convirtió en su prometida y, finalmente, en 1998, en su mujer.

En 1987 Mandrake apareció en el cómic *Defensores de la Tierra* de Marvel, una adaptación de la serie animada de televisión emitida en 1986. Este ambicioso intento por unirlo al Hombre Enmascarado y Flash Gordon estaba condenado al fracaso y duró solo cuatro números. Pero Mandrake nunca necesitó formar parte de un equipo para obrar su magia. Con su chistera, su bastón y su fino bigote, es uno de los héroes de cómic más reconocibles y atildados de todos los tiempos. **BS**

Agente secreto X-9 1934

Dashiell Hammett Alex Raymond

En la década de 1930, los estadounidenses se sintieron seducidos por el oscuro atractivo de los gánsters y las figuras de la ley que los combatían. En 1931 *Dick Tracy*, de *The Chicago Tribune*, tomó por asalto el mundo del cómic, y William Randolph Hearst, el magnate de la prensa y rival de dicho periódico, no tardó en encargar la creación de un tipo duro y serio y contrató a los mejores para dar vida a la historieta.

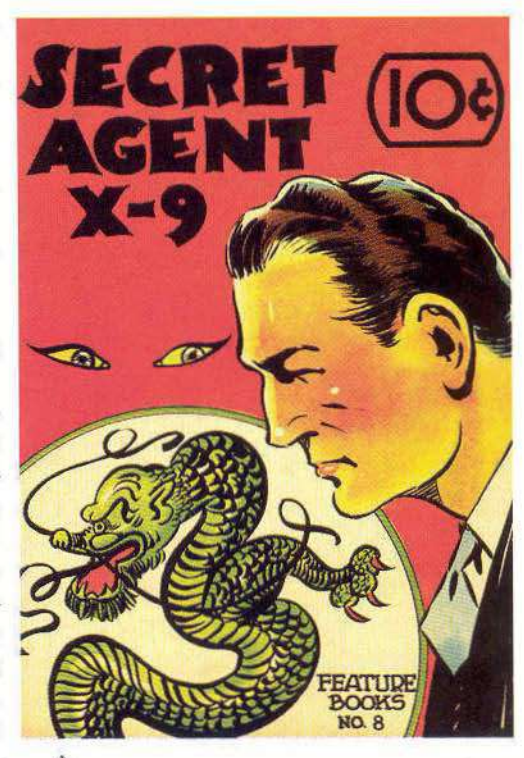
Cuesta pensar en un cómic de cualquier nacionalidad que haya iniciado su andadura con un pedigrí más envidiable. Dashiell Hammett, el aclamado escritor de misterio y autor de *El halcón maltés*, proporcionaría los guiones, y Alex Raymond, creador e ilustrador de una nueva historieta titulada *Flash Gordon*, fue contratado

«La última vez que te vi, ¡intentaste contratar a un tipo para que me matara!»

para dibujarlo. Por desgracia, era una pareja que no estaba destinada a prosperar. Hammett lo dejó después de solo cuatro historias y fue sustituido por Leslie Charteris, futuro autor de *El Santo*. Raymond se marchó en 1935 para concentrarse en *Flash Gordon*.

Hammett no parecía tener claro si el Agente X-9 era un espía, un detective o un agente del FBI. El personaje no tenía nombre, y ocultaba el organismo para el que trabajaba. A continuación llegaron más escritores e ilustradores, el más célebre de ellos Mel Graff, que se encargó de las ilustraciones hasta la década de 1960 y dio al Agente X-9 una vida personal, intereses amorosos y un nombre: Phil Corrigan. El guionista Archie Goodwin y el ilustrador Al William hicieron sus aportaciones entre 1967 y 1980, aunque, a pesar de los hermosos y atmosféricos dibujos de Williamson, la historieta no cosechó un éxito popular masivo y el último número apareció el 10 de febrero de 1996. **BS**

Título original *Secret Agent X-9*
Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creadores Hammett (EE.UU., 1894-1961); Raymond (EE.UU., 1909-1956) **Género** Policíaco, aventuras



Otras lecturas
Dan Dunn de Norman Marsh
Detective Comics de Malcolm Wheeler-Nicholson
Dick Tracy de Chester Gould
Red Barry de Will Gould

Tanque Tankuro 1934

Gajo Sakamoto

Título original *Tanku Tankuro*
Primera edición Yonen Club (Japón)
Creador Japón (1895-1973)
Género Fantasía



Otras lecturas

Boken Dankichi de Keizo Shimada
Garagara Sensei de Gajo Sakamoto
Kasei Tenken de Taro Asahi y Noboru Oshiro
Marukaku-san Chyonsuke-san de Shigewo Miyao
Norakuro de Suiho Tagawa

El sueño de Masaki Sakamoto era ser pintor, pero cuando sus padres se opusieron, estudió magisterio. Luego cursó pintura en Tokio, donde conoció a Okamoto Ippei, un pintor convertido en dibujante, en la primera exposición del grupo de artistas de cómic Manga-kai; Ippei introdujo a Sakamoto en este género. Tras varios años creando una serie sobre samuráis en historietas de prensa con cuatro viñetas, Sakamoto se decantó por relatos más extensos a toda página para la publicación mensual *Yonen Kurubu* [Club de los niños pequeños] de Kodansha. Tanque Tankuro es una gran circunferencia negra de hierro con ocho aberturas, como un caparazón de tortuga, por las que su habitante humano puede sacar los brazos, las piernas y la cabeza y resolver cualquier emergencia.

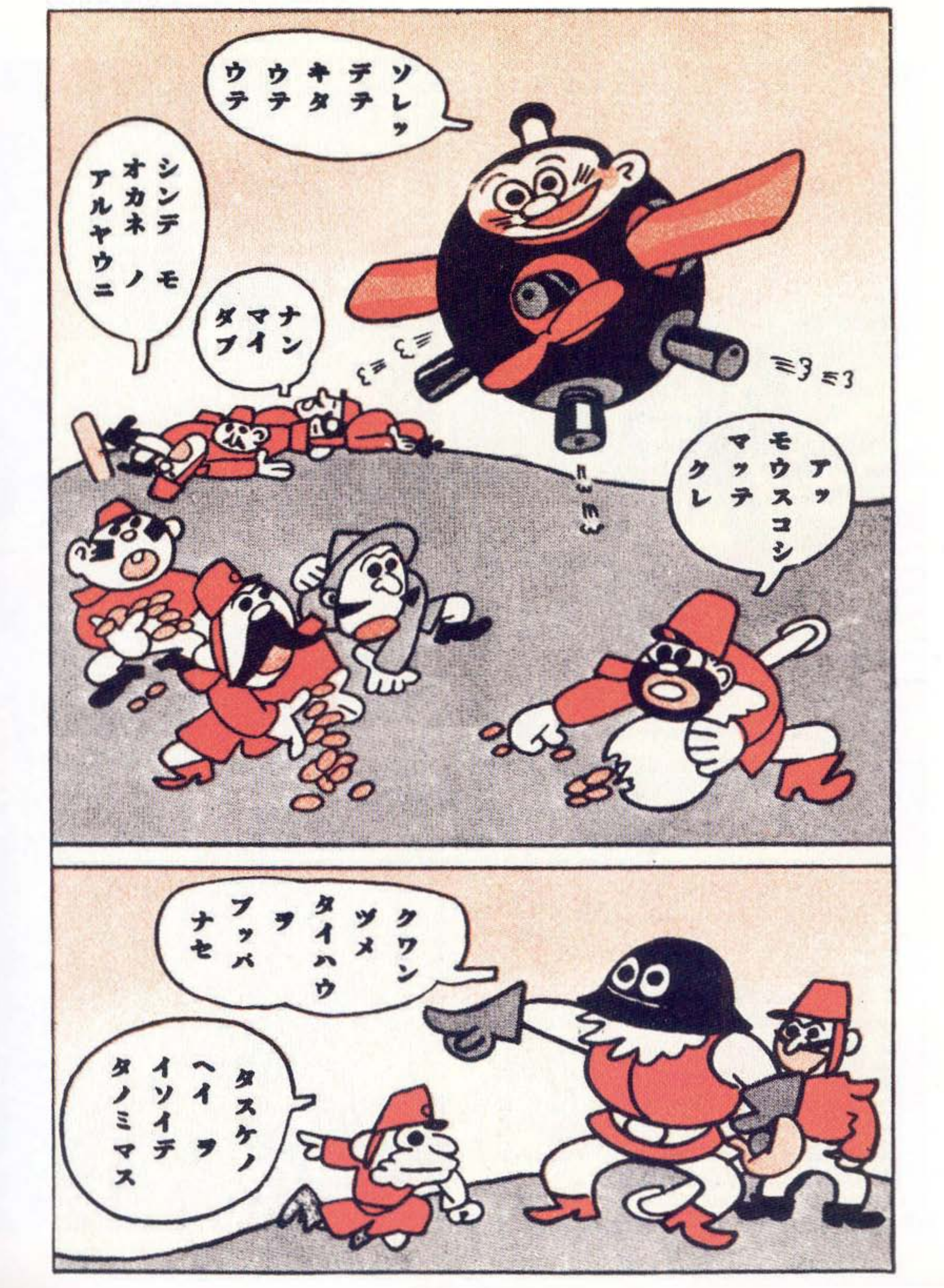
«A los niños les debía de parecer un baúl lleno de juguetes.»

Gajo Sakamoto

En «Cañón de hombres, Cañón de viento», Tanque es alzado en vilo por un imán, pero escapa sacando una pistola para romper la cadena y unas alas y varias ametralladoras para transformarse en avión. Su persistente némesis, Kuro-kabuto, se venga con una bola de cañón ovoide llena de tropas y tanques en forma de elefantes, ballenas y tigres. Tanque rescata a sus hombres rociando agua que congela los carros de combate, pero entonces el cañón de viento enemigo los desperdiga a todos y los convierte en bolas de nieve sobre una colina.

Aunque *Tanque Tankuro* está teñido del militarismo de la época, conserva un surrealismo cautivador y fue un pionero de la obsesión por los robots del manga, además de influir en *Astro Boy*, *Doraemon* y otros. También se convirtió en la mascota de Itukaichi, la ciudad natal de Sakamoto, y del satélite japonés *SFU* (1995). **PG**

Tanque Tankuro adopta la forma de un avión de caza y causa estragos en tierra. ➡


ソレッ デテ キタ ウテ ウテ
シンデ モ オカネ ノ アルヤウニ
ナンマイダブ
アッ モウスコシ マッテ クレ
クワン ツメ タイハウ ヲ ブッパナセ
タスケノ ヘイ ヲ イソイデ タノミマス

Flash Gordon 1934

Alex Raymond Don Moore

Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creadores Raymond (EE.UU., 1909-1956); Moore (EE.UU., 1905-1986)
Género Ciencia ficción, acción, aventuras

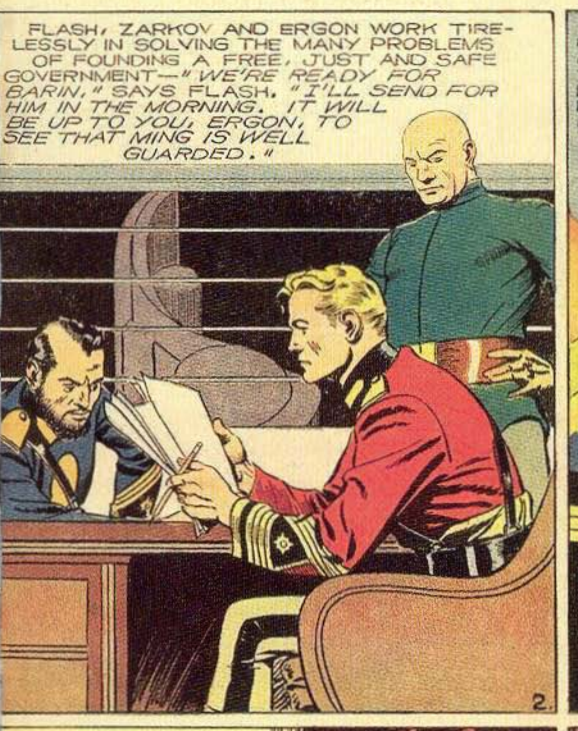
Flash Gordon no fue la única historieta de ciencia ficción que llegó después del enorme éxito de *Buck Rogers*, pero fue sin duda la mejor e incluso vendió más que esta última. Flash, la estrella estadounidense del atletismo, se une al encantador galán Dale Arden y al genio científico doctor Zarkoff para viajar al planeta Mongo, que amenaza con destruir la Tierra. Los enfrentamientos entre Flash y Ming, su maligno emperador, proporcionaban buena parte de la acción en las fabulosas entregas de Alex Raymond para las exuberantes tiras dominicales.

Aunque el autor pronto contrató a Don Moore para que escribiera el guión, el principal atractivo de *Flash Gordon* eran las ilustraciones de Raymond, considerado el artista más imitado del cómic estadounidense. Raymond empezó en 1934 y demostró sus aptitudes para el dibujo en una página completa a todo color. Alcanzó cotas increíbles de 1938 a 1942, aunque para algunos lectores modernos su obra carece de una narrativa visual fluida. El último *Flash Gordon* de Raymond se publicó en 1944, cuando se alistó en la infantería de marina de Estados Unidos. En 1946 regresó a los cómics con una tira titulada *Rip Kirby*.

Las primeras páginas de *Flash Gordon* incluían en la parte superior otra tira dibujada por Raymond, *Jungle Jim*, que cosechó éxito por derecho propio. *Flash Gordon* continuó mucho tiempo después de que Raymond se fuera, primero con Austin Briggs, y luego con Mac Raboy entre 1948 y 1967, tras lo cual, la historieta rara vez alcanzó las emocionantes cotas de antaño. **GL**



¡La victoria en Mongo dura poco, ya que Ming no tarda en escapar! ➡


FLASH, ZARKOV AND ERGON WORK TIRELESSLY IN SOLVING THE MANY PROBLEMS OF FOUNDING A FREE, JUST AND SAFE GOVERNMENT—"WE'RE READY FOR BARIN," SAYS FLASH. "I'LL SEND FOR HIM IN THE MORNING. IT WILL BE UP TO YOU, ERGON, TO SEE THAT MING IS WELL GUARDED."
2.


AT SUNRISE, A FAST PURSUIT ROCKET ROARS OUT OF MINGO AND POINTS TOWARD ARBORIA, DISTANT HOME OF PRINCE BARIN, THE RIGHTFUL HEIR TO THE THRONE OF MONGO.
3.


MEANWHILE, MING'S AMAZING BRAIN HAS SECRETLY FOUGHT OFF THE EFFECTS OF ZARKOV'S HYPNO-SERUM. BY PRETENDING A DEEP, DRUGGED SLEEP, HE LULLS THE WATCHFULNESS OF HIS GUARD—
5-25-41.
4


ALEX RAYMOND
SUDDENLY, DISASTER THREATENS FLASH'S NEW NATION OF FREEDOM! ERGON DISCOVERS THE TRAGEDY--THE MURDER OF HIS CARELESS GUARD AND THE TYRANT'S ESCAPE!
NEXT WEEK: IN THE TYRANT'S POWER ~
5.

Las aventuras de Tintín
El loto azul 1934

«Hergé»

Título original *Le Lotus bleu*
Primera edición *Le Petit Vingtième* (Bélgica)
Creador Georges Prosper Remi (Bélgica, 1907-1983)
Género Aventuras

El artista bilingüe de origen belga Hergé, que se curtió en historietas como *Quick y Flupke*, creó su primera obra maestra con *El loto azul*. Por primera vez, Hergé ya no recurría simplemente a bromas, escenas cómicas y aventuras para desarrollar una historia. *El loto azul* es denso, rico y humano, está plagado de acción, y por primera vez la trama se inspiraba de manera explícita en un suceso de actualidad: el conflicto chino-japonés.

Tintín es arrastrado a China por un misterioso mensajero asiático que es alcanzado por un dardo de rajaijah, «el veneno que te vuelve loco», y llega a Shanghai. Tras sufrir varias agresiones, establece contacto con una sociedad secreta local, los Hijos del Dragón, que intenta desbaratar el tráfico de opio organizado en China por un espía japonés, Mitsuhirato, y cuyo centro neurálgico para el comercio de droga en Shanghai es un fumadero de opio llamado El loto azul.

Después de unirse a esta noble causa, y decidido a encontrar el antídoto para el terrible rajaijah, Tintín sale en busca de Mitsuhirato y sus matones traficantes. En sus viajes, Tintín a menudo muestra una profunda compasión hacia el pueblo chino. Es testigo de las operaciones de sabotaje lideradas por el espía japonés, que contribuyen a la invasión de China por parte de las tropas niponas. Tintín es traicionado, encarcelado y perseguido, y se halla en peligro en numerosas ocasiones, pero el joven periodista, a la postre, consigue derrotar a sus enemigos.

El loto azul es la primera demostración verdadera de la genialidad, la energía y la imaginación de Hergé como ilustrador. **NF**

Patoruzú 1935

Dante Quinterno

Título original *Patoruzú*
Primera edición *Diario El Mundo* (Argentina)
Creador Argentina (1909-2003)
Género Humor, aventuras

Maradona, Gardel, Perón y, por supuesto, Patoruzú. El póquer de chovinistas argentinos no estaría completo sin su as ataviado con un poncho, el ladrón de coches y hacedor de buenas obras aborigen Patoruzú, creado en 1928 por Dante Quinterno. Desde la línea geométrica y contundente de la historieta, que recuerda a Chic Young, de *Blondie*, hasta su imaginería definitiva e icónica (una mezcla de la escuela de dibujo de Disney y los gestos faciales de los personajes de Uderzo), *Patoruzú* se ha convertido en la creación más representativa de Argentina. Empezó como un personaje secundario en la tira diaria *Las aventuras de Don Gil Contento*.

Las aventuras y la jerga folclórica de Patoruzú están tatuadas en la existencia cotidiana del país. En diferentes momentos durante la década de 1980 —la última de tramas originales de *Patoruzú*—, la histórica Bienal Mundial del Cómic y la sangrienta dictadura de Argentina quisieron al personaje como emblema; lamentablemente, fue la segunda quien se lo adueñó. Esa complejidad forma parte del mito de *Patoruzú*.

El «hombre perfecto entre la imperfección humana» de Quinterno era un ideal, tanto de las aptitudes y ambiciones del autor como de una etapa del cómic y su período de vida. *Patoruzú*, reeditado mensualmente en Argentina desde finales de los años setenta, se ha convertido en el último mohicano, en el último clásico del cómic argentino. En *Patoruzú* las personalidades están definidas por rasgos físicos y su sentido de la ingenuidad constituye la mejor brújula para una aventura cómica. **JMD**

Zig y Puce en el siglo XXI 1935

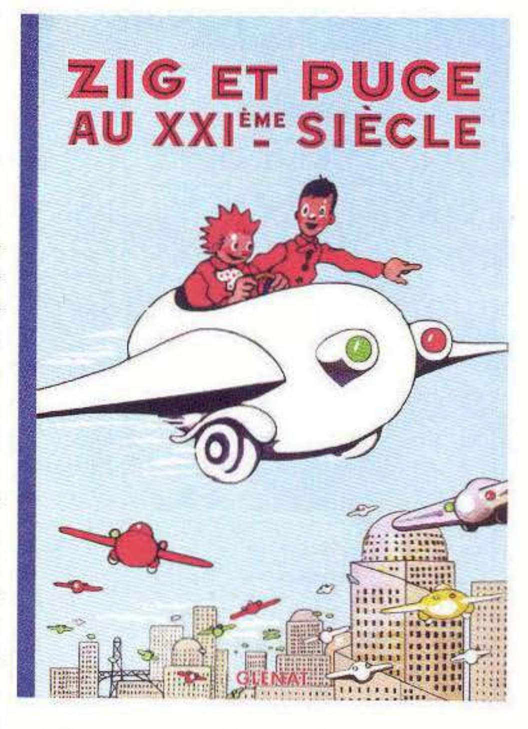
Alain Saint-Ogan

Título original *Zig et Puce au XXIème Siècle*
Primera edición *Dimanche Illustré* (Francia)
Creador Francia (1895-1974)
Género Infantil

Zig y Puce en el siglo XXI es la novena y más conocida serie de Alain Saint-Ogan, que sigue los intentos siempre frustrados de dos niños, a menudo acompañados de un pingüino parlante llamado Alfred, de llegar a Estados Unidos y hacerse millonarios. La serie, que apareció en 1925 en el suplemento dominical para niños de *Le Dimanche Illustré*, dejó huella en la historia del cómic francés, tanto por su enorme éxito como por ser la primera serie gala que utilizó de manera habitual los bocadillos de diálogo.

En 1935 se publicó un álbum de *Zig y Puce en el siglo XXI*, un raro y temprano ejemplo de ciencia ficción en el cómic francés. La narración, de 46 páginas, relata la historia del transporte accidental de los chicos al futuro. Tras aterrizar su globo de aire caliente en el París de diciembre de 2000 —una ciudad con dos torres Eiffel y una población que viaja por el aire con mochilas propulsadas—, los jóvenes turistas temporales se ven atrapados en una serie de aventuras, desde su encierro en una institución mental hasta el robo accidental de un submarino, antes de ser lanzados al espacio en un cohete y descubrir vida sensible en Venus.

Zig y Puce en el siglo XXI, con los efectistas cambios en *staccato* en la vida de los jóvenes héroes, los periodos temporales y las localizaciones, es una obra de inquebrantable precisión y linealidad. El álbum (y la serie a la que pertenece) tiene sutiles influencias del *art déco* e inclinación por las líneas claras y las sombras densas. Se trata de una de las primeras obras maestras de la estética francobelga que inspiraría a Hergé y el desarrollo de la *ligne claire* [línea clara] clásica. **Cmac**

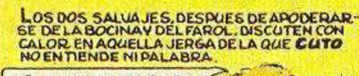


«¿Cómo es posible que hayamos llegado al año 2000?... Si estuviéramos en 2000, tendríamos más de ochenta años y, francamente, ¡no los aparentamos!»

Otras lecturas
Blake y Mortimer: La marca amarilla de Edgar P. Jacobs
Zig y Puce en Venus de Alain Saint-Ogan


UNA AVENTURA DE CUTO
En los dominios de los
Sioux
POR
A. Blasco


-¿WI¿WI?
-¡WA'KINYAN!


LOS DOS SALVAJES, DESPUES DE APODERARSE DE LA BOCINA Y DEL FAROL, DISCUTEN CON CALOR EN AQUELLA JERGA DE LA QUE CUTO NO ENTIENDE NI PALABRA.


-SIN DUDA, ESTOS "CABALLEROS SE DISCUTEN MI CACHARRO Y TAL VEZ MI PELLEJO


CUTO QUEDÓ HORRORIZADO DE LA MANERA COMO LOS SALVAJES PONIAN FIN A LA DISPUTA.
2-386


-¡QUÉ BESTIAS SON ESTOS TIOS" NO ME INTERESA DISCUTIR CON ESTA GENTE!


-LES DEJO MI 4 HP Y ME MARCHO CON ESTE... HE DE IR VOLANDO A AVISAR A LA POLICIA ¡¡CRIMINAL!!
Y SALTANDO SOBRE EL CABALLO DE UNO DE LOS INDIOS, CUTO, PARTIÓ COMO UNA CENTELLA BURLANDO AL SALVAJE QUE GESTICULABA COMO UN ENERGÚMENO


EN EL DESENFRENADO GALOPE ES ACOMPAÑADO DE UNA LLUVIA DE FLECHAS QUE LE DISPARA EL SALVAJE.


-¡DETÉN ESE CABALLO O TE DEJO SECO EN EL ACTO! ¿PORQUÉ SE TE HA OCURRIDO VENIR HACIA AQUÍ?
-PERDONE, PERO... YO... NO... YA VERÁ ¡ME VOY A VOLVER LOCO!


CUTO, EN SU HUIDA HACIA LAS MONTAÑAS SE HABÍA ENCONTRADO CON TA'TANKA (BÚFALO NEGRO) LLAMADO ASÍ POR SU PRODIGIOSA FUERZA Y DANDO LUGAR A QUE LOS INDIOS RECOBRARAN LA PISTA DE AQUEL ROSTRO PÁLIDO TAN ODIADO POR ELLOS
-VEO NUBE PÓR LLANURA, TA'TANKA QUE CAZA DEBE SER ¡POR MANITOU AHORA NO ESCAPAR Y MORIR!
¿QUÉ SUERTE ESPERABA A CUTO ENTRE TA'TANKA Y LOS INDIOS?
A. Blasco

Cuto 1935

Jesús Blasco

Primera edición *Boliche* (España)
Creador España (1919-1995)
Género Aventuras
Influencia en TV: *Las misteriosas ciudades de oro* (1982)

Cuto es una historieta de aventuras, obra del legendario creador de cómics español Jesús Blasco. El personaje del título, para quien Blasco adaptó los rasgos físicos de su hermano pequeño Alejandro, apareció por primera vez en gags de una página en el cómic *Boliche* como líder de una banda de chicos traviesos. Aunque esta primera encarnación de Cuto duró poco tiempo, Blasco lo recuperó en 1940 para las páginas del tebeo semanal *Chicos*, en esta ocasión como héroe de aventuras dibujado con un estilo realista.

Al igual que el Tintín de Hergé, Cuto era un adolescente sin parientes conocidos y vivía libremente toda clase de aventuras alrededor del mundo. Blasco aúna un dominio casi perfecto de la figura humana en acción y un ritmo narrativo trepidante. *Cuto* tuvo éxito entre los niños de la España posterior a la Guerra Civil. La serie alcanzó su apogeo entre 1945 y 1947, cuando las dos historias más famosas de Cuto aparecieron como serie en *Chicos*: «Tragedia en Oriente» (ambientada en Tíbet) y «En los dominios de los sioux» (una historia del Salvaje Oeste). La primera, en la que aparece un maligno dictador asiático, es una sentida crónica de los horrores de la guerra, y algunos consideran ciertas escenas una alegoría del bombardeo de Guernica.

Historias posteriores de *Cuto* no tuvieron el éxito deseado, y el personaje acabó abandonando *Chicos* en 1951, aunque Blasco lo resucitaría esporádicamente en otros periódicos (como en *Chito*, en 1974). *Cuto* es considerado casi unánimemente una de las mayores obras maestras del cómic español. **AMo**

Smokey Stover 1935

Bill Holman

Primera edición Chicago Tribune Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1903-1987) **Género** Humor
Adaptación Animación televisiva: *Archie's TV Funnies* (1971)

Smokey Stover debutó cuando el humor excéntrico a base de gags estaba en boga en la década de 1930, pero sobrevivió varias décadas a esa moda gracias a la perenne imaginación de Bill Holman.

Smokestack Stover era un bombero aparentemente reclutado de Keystone Kops. Este joven desgarbado y torpe conducía a toda velocidad su «Foomobile», un inverosímil vehículo de dos ruedas que parecía un sidecar de moto, aunque a menudo viajaban dos personas en él.

El surrealismo visual en permanente transformación era un sello distintivo de la tira cómica. Una semana, la mesa del jefe Cash U. Nutt se estabilizaba gracias a un gran pie con una planta que brotaba del dedo gordo, mientras el jefe se sentaba sobre una mano que se extendía desde abajo; a la siguiente, se apoyaba en un taburete equilibrado con una mano estirada desde el suelo.

En cuanto al guión, la tira recurría a ingeniosos y trepidantes gags, un lenguaje imaginativo y muchos juegos de palabras, que a Holman le encantaban: sus cómics estaban salpicados de juegos verbales y visuales, lo cual ofrecía una lectura inusualmente densa. Sin embargo, el gran nivel de intensidad diaria superaba incluso a Holman, y Smokey Stover casi siempre aparecía los domingos. La tira dependía de su mente incomparable, y cuando se retiró, nadie pudo sucederle.

Holman decía que le había influido la revista de humor británica *Punch*, pero él nos brinda un legado propio: su retorcido término para designar a los bomberos —«foofighters»— fue adoptado por los pilotos para describir los OVNI en la década de 1940. **FP**

← **Cuto huye de una situación amenazadora, ¿o no?**

Los Supersabios 1936

Germán Butze

Título original *Los Supersabios*
Primera edición Publicaciones Herrerías (México)
Creador México (1912-1974)
Género Humor

Los Supersabios empezó como tira cómica en 1936 y se convirtió en una historieta a tamaño revista, a todo color y bisemanal (más tarde semanal) en 1953.

Germán Butze estaba muy influido por los cómics de los periódicos dominicales estadounidenses. Creó un inocente y amigable repertorio de personajes donde la dinámica familiar, la ciencia, la creatividad, la vida urbana y el realismo social se combinaban con una tragicomedia reconfortante y agridulce. La serie era única porque, en lugar de tratar sobre el delito, las aventuras, los deportes o lo sobrenatural, se centraba en tres amigos, Paco, Pepe y Panza, y especialmente en la vida de Panza Piñón. Como jóvenes científicos, Paco y Pepe tienen dos enemigos principales, «El Loco Solomillo», también científico, y Don Seve, el malhumorado abuelo de Panza.

Los Supersabios, un cómic lleno de humor y lecciones sobre el valor de la amistad, contaba historias que reflexionaban sobre la dinámica social del México urbano de clase media de la época, en el que los jóvenes con talento que vivían con familias numerosas tenían que enfrentarse a actitudes reaccionarias. Butze trabajaba laboriosamente sus páginas, recurría a amplias investigaciones en busca de referencias visuales y aspiraba al arte literario y a la excelencia visual. Aunque intentaba escribir los textos de su puño y letra, las revistas contenían páginas con fuentes mecánicas en aquellas ocasiones en que Butze no llegaba a tiempo. La serie completa, comparable a *La familia Burrón* de Gabriel Vargas, es uno de los mejores cómics de humor para todos los públicos. **EPr**

Los Broon 1936

R. D. Low   Dudley D. Watkins

Título original *The Broons*
Primera edición D. C. Thomson (RU)
Creadores Low (RU, 1895-1980); Watkins (RU, 1907-1969) **Género** Humor

La tira cómica a toda página *The Broons* [Los Broon] (los Brown en inglés) sigue apareciendo cada semana en el periódico escocés *The Sunday Post* desde su debut el 8 de marzo de 1936. *The Broons*, creado por Robert Duncan Low e ilustrado por el gran artista de cómic inglés Dudley Dexter Watkins hasta su muerte en 1969, presenta a una gran familia unida de sólidos arquetipos humorísticos. Tenemos a Pa Broon, un trabajador y explotado patriarca; a Ma Broon, la ama de casa con delantal; y a sus ocho descendientes: el musculoso Joe, el espigado Hen (abreviatura de Henry), la glamurosa Maggie, la desaliñada Daphne, el empollón Horace; los gemelos idénticos, y Bairn, una niña de cabello rizado muy inteligente para su edad que está especialmente unida al abuelo Broon. Los diálogos del cómic están expresados en una jerga regional única. R. D. Low tenía un marcado acento escocés y escribía tal como hablaba.

Los Broon viven en una casa de vecinos de Glebe Street, en una ciudad ficticia que parece combinar elementos de Dundee (ciudad natal de D. C. Thomson, el editor de *Broons*), Glasgow y Edimburgo. También pasan tiempo en su casa de campo, llamada But An' Ben. El don de Dudley Watkins para retratar paisajes rurales y urbanos con un estilo detallado y muy realista ayudó a anclar a semigrotesco elenco de personajes y sus ridículas escapadas en algo similar al mundo real. Las tiras clásicas de los Broon ofrecen en la actualidad una cautivadora y nostálgica visión del pasado, un pasado en el que la tradición y la familia chocan cómicamente con las transformaciones y el caos de la modernidad. **AL**

El Hombre Enmascarado 1936

Lee Falk Ray Moore

Título original *The Phantom*
Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creadores Falk (EE.UU., 1911-1999); Moore (EE.UU., 1905-1984) **Género** Aventuras

La reputación de la mayoría de los creadores de cómics de prensa estriba en una sola publicación a largo plazo, pero Lee Falk creó dos: *Mandrake el mago* y *El Hombre Enmascarado*. Ambas se han editado de forma continua durante setenta y cinco años.

Al igual que Mandrake, el Hombre Enmascarado era un aventurero disfrazado, un precursor de superhéroes del cómic posteriores. Su mitología aunaba varios conceptos novelísticos. Christopher Walker creó en el siglo XVI una dinastía de hombres enmascarados que al parecer se transmitían la inmortalidad y el título de «Fantasma andante», pero muy pocos lo sabían. Las tarjetas de visita del Hombre Enmascarado eran los anillos, uno de los cuales tenía grabada una calavera que quedaba impresa como cicatriz en sus enemigos, mientras que el otro señalaba a quienes se encontraban bajo su protección. Aunque también podía recurrir a los servicios de un equipo de guerreros leales llamados la Patrulla de la Jungla.

El personaje presentado en 1936 era el vigésimo primero que asumía esa identidad. Al igual que sus antepasados, Kit Walker operaba desde la Cueva de la Calavera, en Bengala, una base que se trasladó de Asia a África en la década de 1960.

Falk dibujó las primeras tiras de *El Hombre Enmascarado* antes de contratar a una serie de artistas, el más notable de los cuales fue Sy Barry entre 1962 y 1994. No obstante, Falk siguió escribiendo los guiones hasta su fallecimiento en 1999.

Desde entonces la editorial sueca Egmont posee los derechos. **FP**



«Hoy, como siempre, atacando repentina y misteriosamente, el Hombre Enmascarado trabaja solo.»

Otras lecturas
Diabolik Varios autores
Skull and Bones de Ed Hannigan
The Panther de Paul Wheelahan
The Question de Steve Ditko
La Sombra de Denny O'Neil y Mike Kaluta

Desperate Dan 1937

Albert Barnes Dudley D. Watkins

Primera edición D. C. Thomson (RU)
Creador Barnes (RU, 1911-1982);
Watkins (RU, 1907-1969)
Género Humor

Desperate Dan, «el vaquero de Cactusville», es el cowboy más duro del mundo. También es uno de los verdaderos héroes encumbrados del cómic británico. Debutó en el primer número del tebeo semanal *The Dandy*, el 4 de diciembre de 1937, y aún sigue apareciendo en dicha publicación. Al principio era un villano consumado, pero el Dan más familiar no tardó en reemplazarlo, todavía grande y descarado, pero ahora también valiente, bondadoso y dedicado a su tía Aggie.

Por esa misma época se afianzó, asimismo, la concentración primordial del cómic en el gigantismo y las hazañas de fuerza imposibles como fuentes de humor. Normalmente vemos a Dan afeitándose la barba de varios días con ayuda de un soplete, convirtiendo una farola en una flauta o conduciendo una apisonadora como si fuese una bicicleta. Su deseo de ayudar a los débiles y desventurados solo se ve equiparado por su apetito por el pastel de vaca, incluidos los cuernos, que asoman de la corteza.

La popularidad internacional del wéstern convirtió al cowboy, personificado en John Wayne, en un candidato obvio al heroísmo en el cómic, pero Desperate Dan es una variación auténticamente escocesa del tema. La ciudad natal de Dan, Cactusville, es Dundee y Texas a partes iguales, un país de nunca jamás en el que no es raro ver a un jefe nativo americano sentado delante de una carnicería de la calle mayor. Watkins era un artista que combinaba el retrato detallado y realista de objetos y lugares con rostros y figuras exagerados cómicamente, y todo en una misma viñeta. *Desperate Dan* es una lectura cautivadora. **AL**

Príncipe Valiente 1937

Hal Foster

Título original *Prince Valiant*
Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1892-1982)
Género Aventuras **Adaptación** Película (1954)

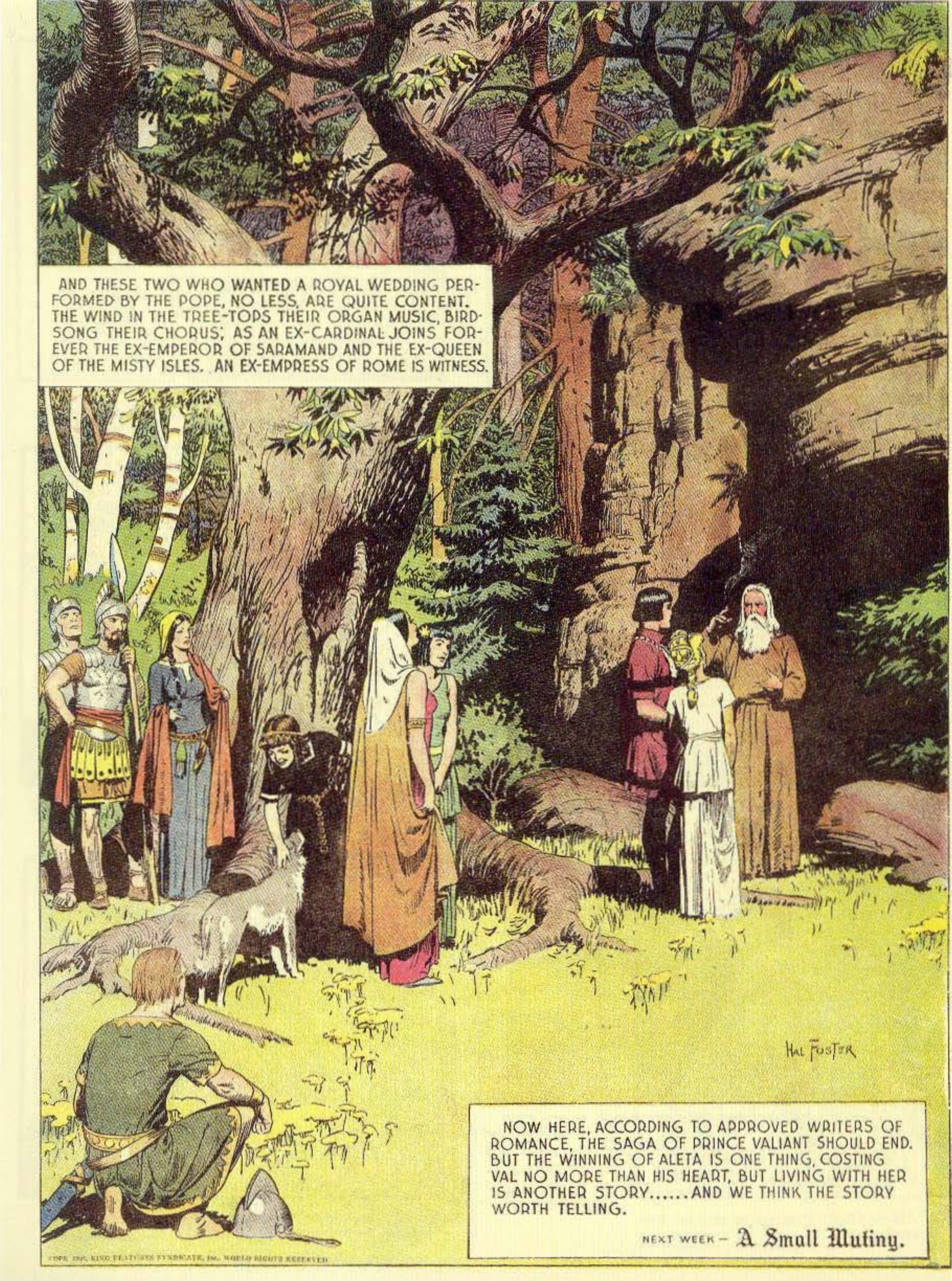
Hal Foster, a los treinta y seis años, era famoso por su prodigioso talento, después de haber dibujado la tira de prensa dominical *Tarzán* durante tres años. Pero Foster no estaba satisfecho con la calidad de los guiones que ilustraba, y creía que sus ingresos no iban acordes con el prestigio y la distribución del cómic, con el que el escritor Edgar Rice Burroughs ganaba mucho más.

Foster creó una historieta con la que obtuviera el total de los ingresos. *Príncipe Valiente* no apareció hasta 1937, pero la empezó tres años antes. En una época en que la popularidad del futurismo de *Buck Rogers* y *Flash Gordon* alcanzaba sus máximas cotas, Foster dotó a su nuevo cómic de una ambientación histórica.

El entusiasta Foster asombró desde el comienzo, mejoró notablemente durante el lustro siguiente y luego llegaron cinco décadas de excelencia insuperable. El príncipe recorría el mundo artúrico difundiendo nobleza y sentido común, y Foster nunca escatimaba en paisajes panorámicos y un meticuloso retrato de la fastuosidad, la batalla y la vida corriente.

Las ediciones recopiladas revelan una fórmula en las tramas de Foster, pero las historias individuales todavía se leen muy bien. El autor había introducido su característico texto debajo de las ilustraciones en *Tarzán*, y una innovación de *Príncipe Valiente* fue dejar que sus personajes envejecieran con la historieta. Cuando, en 1972, John Cullen Murphy asumió las tareas de ilustración, el príncipe, que había sido soltero hasta entonces, estaba casado y tenía cuatro hijos. Foster escribió los guiones de *Príncipe Valiente* hasta 1980. **FP**

Los toques de ironía animaban el guión de *Príncipe Valiente* de Foster. ➡



AND THESE TWO WHO WANTED A ROYAL WEDDING PERFORMED BY THE POPE, NO LESS, ARE QUITE CONTENT. THE WIND IN THE TREE-TOPS THEIR ORGAN MUSIC, BIRD-SONG THEIR CHORUS; AS AN EX-CARDINAL JOINS FOREVER THE EX-EMPEROR OF SARAMAND AND THE EX-QUEEN OF THE MISTY ISLES. AN EX-EMPRESS OF ROME IS WITNESS.
HAL FOSTER
NOW HERE, ACCORDING TO APPROVED WRITERS OF ROMANCE, THE SAGA OF PRINCE VALIANT SHOULD END. BUT THE WINNING OF ALETA IS ONE THING, COSTING VAL NO MORE THAN HIS HEART, BUT LIVING WITH HER IS ANOTHER STORY...... AND WE THINK THE STORY WORTH TELLING.
NEXT WEEK – A Small Mutiny.
KING FEATURES SYNDICATE, Inc., WORLD RIGHTS RESERVED



Odjednom je Crni Jahač naglo zaustavio konja i prodirno pogledao starca: »Bojiš li se smrti, Old Mickey?«



»Ja? Ha-ha-ha! Ja da se bojim smrti?!«

I TADA DVOJICA NAJODVAZNIJIH LOVACA DIVLJEG ZAPADA STVORIŠE FANTASTIČNU ODLUKU



»Rekao si, da se ne bojiš smrti! Onda ćemo joj jašiti u susret! Podijeli to oružje, pa ćemo okrenuti konje...«



»Evo! Znam o čemu se radi... Vi mislite: Dva protiv sviju... To će biti divota!«



»Oprez ljudi! Pripremite oružje! Evo ih pred nama...«

PROSTOR IZMEDJU PROGONJENIH I PROGONITELJA NAGLO SE SMANJIVAO



U paklenom tempu jurila su dva jahača u susret svojim progoniteljima...

Gato Viejo 1937

Andrija Maurovič

Título original *Stari mačak*
Primera edición *Novosti* (Yugoslavia)
Creador Croacia; Yugoslavia (1901-1981)
Género Western

Andrija Maurovič probablemente sea el artista más distinguido de la cultura del cómic en la antigua Yugoslavia. Allí creó los primeros tebeos modernos por entregas en 1935 y siguió trabajando en más de cien series diferentes, además de numerosos carteles, portadas de libros, ilustraciones y cuadros al óleo. Sus cómics son reconocibles por sus escenas cinematográficas, su expresivo uso de áreas contrastadas de blanco y negro y la plasmación de intensas emociones en los rostros. Su combinación de elementos visuales y narrativos es extraordinaria y absolutamente idiosincrásica, sin referencia alguna a otros artistas contemporáneos o anteriores. En concreto, los cómics que ilustró con óleo, témperas y tinta entre 1960 y 1962 son un testimonio de sus aptitudes artísticas sin parangón.

Las historietas más populares de Maurovič se enmarcaban en el género del western, y la más exitosa, aunque convencional, la desarrolló en cinco episodios de la serie *Gato Viejo*. Antes de la Segunda Guerra Mundial, los tipos buenos de las películas y los cómics del Salvaje Oeste siempre eran atractivos y llevaban sombrero blanco. Adelantándose muchos años a su época, Maurovič dio el papel protagonista a Gato Viejo, un pistolero anciano y estúpido pero carismático, mal vestido, arrugado y sin dientes, y a su amigo Muerte Lenta, un enfermizo poeta con un loro al hombro. La pareja era ridiculizada por despiadados bandidos, que siempre eran castigados rigurosamente por sus delitos.

El trabajo de Andrija Maurovič y sus obras maestras merecen un reconocimiento más universal. **ZT**

La familia Burrón 1937

Gabriel Vargas

Primera edición Editorial Panamericana (México)
Creador México (1915-2010)
Género Humor
Premio Nacional de Periodismo de México (2003)

La familia Burrón, de Gabriel Vargas, es el cómic más querido y conocido de México. La serie a todo color se anticipó varias décadas a *Los Simpson* de Matt Groening al confeccionar un despiadado, pero divertido y reconfortante análisis cultural de una sociedad a través de la perspectiva extrema de una sola familia.

La serie se centra en Regino Burrón, de profesión barbero; Borola Tacuche de Burrón, su mujer; y sus dos hijos adolescentes, Regino y Macuca; también forma parte del clan Foforito Cantarranas, que ha sido adoptado por la familia. Los Burrón son una familia pobre de clase trabajadora que se esfuerza por llegar a final de mes en un barrio humilde de una gran ciudad. El cómic estaba dedicado a los problemas de la clase trabajadora y vendió 500.000 copias semanales durante décadas. Ofrecía un alivio humorístico y una nítida reflexión sobre las aflicciones de la vida en el barrio sin el peso ideológico de izquierdas del dibujante político Rius o el escapismo machista de la serie *Lucha libre*.

El estilo de Gabriel Vargas, aunque cuidadosamente detallado y caricaturesco, estaba más próximo a sus raíces latinoamericanas que a la estética europea del dibujante mexicano Germán Butze, creador de *Los Supersabios*.

A Vargas, que empezó como ilustrador editorial de un periódico, le fue concedido el Premio Nacional de Periodismo de México en 2003. A su muerte, el 25 de mayo de 2010, el gobierno describió la tira como «un punto de referencia innegable para la cultura popular de la nación». *La familia Burrón* ha sido publicado en una serie de colecciones en tapa dura por Editorial Porrúa. **EPr**

← El astuto Gato Viejo vive otra aventura en el Oeste americano.

Nancy 1938

Ernie Bushmiller

Primera edición United Feature Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1905-1982)
Género Humor
Premio National Cartoonists Society Award (1961)

La machona Nancy fue presentada en 1933 y originalmente era un personaje secundario de *Fritzi Ritz*, un cómic sobre una frívola mujer de costumbres poco convencionales creado por Larry Whittington. Ernie Bushmiller heredó la historieta en 1925 y la hizo suya, convirtiendo a su exestrella en la «tía» de Nancy. A partir de 1938 Nancy tomó las riendas y dio su nombre al cómic.

El estilo libre de los dibujos y narraciones de Bushmiller contribuyó a convertir a *Nancy* en una de las tiras más emblemáticas de Estados Unidos, que apareció publicada en 880 periódicos en la década de 1970. Al principio, Bushmiller redujo sus ilustraciones a lo esencial, presentando a los lectores su propio lenguaje visual en una especie de forma abreviada. Algunos incluso han comparado estas narraciones con los particulares códigos de expresión creados por artistas autodidactos o por desequilibrados mentales. La decisión de Bushmiller de emplear un estilo más realista para la «tía» Fritzi y otros adultos contrastaba marcadamente con la simplificación de Nancy y Sluggo, su eterno compinche, y el entorno de estos. Ambos niños aparentaban unos siete u ocho años, pero se comportaban como adultos mientras vivían sus aventuras y fantasías cotidianas. Gran parte del humor de la tira se veía respaldado por un planteamiento infantil de la lógica.

Al igual que Mickey Mouse, Nancy ha gozado de una larga vida tanto en el mundo del arte, gracias a su presencia en obras de Andy Warhol, Joe Brainard y The Hairy Who, como en cómics modernos de admiradores como Bill Griffith y Mark Newgarden. **LC**

Red Ryder 1938

Fred Harman

Primera edición Newspaper Enterprise Association (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1902-1982)
Género Western **Adaptación** Serie estadounidense: *Adventures of Red Ryder* (1940)

Desde 1938 y durante más de veintiséis años, el popular *Red Ryder* se publicó en 750 periódicos, se tradujo a diez idiomas y alcanzó los catorce millones de lectores en Estados Unidos. Red triunfó en la radio, en el cine y en series, libros y rodeos. La pistola de Red Ryder conserva la licencia más duradera y continua concedida para la fabricación de un juguete. Cuando Fred Harman se retiró del mundo del cómic en 1963, se convirtió en un célebre pintor de escenas del Oeste.

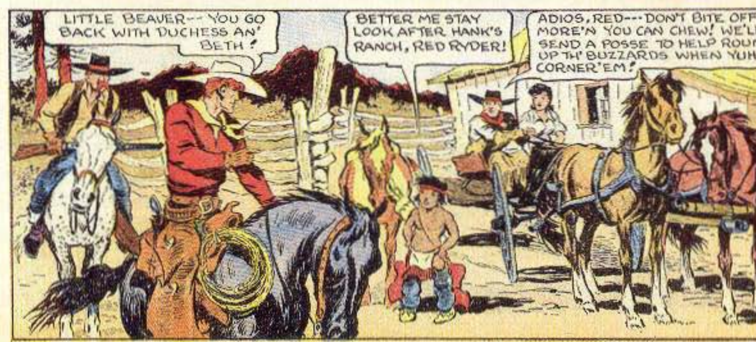
A principios de la década de 1930, el creador Harman cambió su vida en el rancho por Hollywood, donde pidió dinero prestado y lanzó *Bronc Peeler*, una historieta sobre un duro vaquero que el propio autor distribuía. Desapareció al cabo de tres años, y Harman se unió al productor Stephen Slesinger para crear *Red Ryder*. El rancho de Harman, cerca de Pagosa Springs, en Colorado, inspiró sus dibujos, que representaban las aventuras de un cowboy que pastoreaba ganado y ayudaba a cumplir la ley. Las gruesas líneas conjuraban una apasionante visión del Oeste a finales del siglo xix.

Red Ryder trabaja para su tía Duchess, una valiente y sobria mujer que, no obstante, es fácil de engañar. Red la rescata de varios apuros, con la ayuda del siempre atento Little Beaver, un huérfano apache al que ha adoptado. El astuto Little Beaver interfiere siempre que una chica guapa se cruza en el camino de Red, y está decidido a que conserve su soltería. Red cabalga un magnífico corcel negro de nombre Thunder. Las trepidantes historias a menudo culminaban en excelentes momentos de suspense. **IR**

Little Beaver aparecía en una historieta secundaria en la parte inferior de la página dominical. ➡


RED RYDER
FRED HARMAN
ANSWERING THE APPEAL OF OLD HANK, FRIEND AND NEIGHBOR, RED, HIS AUNT, THE DUCHESS OF PAINTED VALLEY, BETH WILDER AND LITTLE BEAVER GO TO HANK'S RANCH.
DON'T CRY, DUCHESS! I'LL GIT MY SON'S KILLERS IF IT TAKES ALL M'LIFE!
I AIN'T CRYIN'-- YUH OL' FOOL --J--JUST GOT DUST IN MY EYE!
TH' RUSTLERS CAN'T TRAVEL FAST WITH YOUR HORSES-- LET'S HIT TH' TRAIL BEFORE THEY GET TOO BIG A START, HANK!


RED-- MAYBE YOU SHOULD GET THE SHERIFF INSTEAD OF TAKING THE LAW IN YOUR OWN HANDS!
NO TIME, BETH! WE GOT TO TRAVEL FAST!


LITTLE BEAVER-- YOU GO BACK WITH DUCHESS AN' BETH!
BETTER ME STAY LOOK AFTER HANK'S RANCH, RED RYDER!
ADIOS, RED--- DON'T BITE OFF MORE'N YOU CAN CHEW! WE'LL SEND A POSSE TO HELP ROUN UP TH' BUZZARDS WHEN YUH CORNER 'EM!


MEANWHILE, IN THE DEAD HILLS COUNTRY TO THE WEST, THE OUTLAWS SPLIT THEIR STOLEN HERD AT A SMALL FORD. THE BEST HORSES ARE DRIVEN DOWN STREAM.
KEEP PUSHIN' THEM RUNTS TO TH' WEST, TRIGGER! THEN LEAVE 'EM AN' JOIN US AT TWO SPRINGS!
YEAH! AN' DON'T YOU BRING THEM HOSSES OUTA TH' STREAM TILL YA HIT THAT HARD PAN!

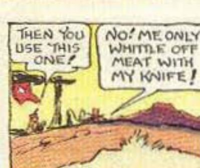

WE'RE KETCHIN' UP ON THEM KILLERS, RED--- AN' WHEN WE DO I'M A-GONNA---
DON'T LOSE YOUR HEA HANK! KILLIN' TH' OUTLAWS WON'T BRING YOUR SON BAC


THERE'S MY HOSSES--- -BUT HEY! THERE'S FIVE OF MY BEST CRITTERS MISSIN'!
THEY OUTSMARTED US, HANK! THIS BUNCH WAS CUT OUT TO THROW US OFF! WE GOTTA BACK TRACK AN' FIND TH' REAL TRAIL!


HOWDY, TRIGGER! DID OUR TRICK WORK?
SLICK AS A WHISTLE! I CUT BACK AN' SAW OL' HANK AN' RYDER TRAILIN' TH' RUNTS---
HOURS LATER AT TWO SPRINGS


--BUT WE GOT TH' HOSSE WE NEED! WE SHORE PULLED A FAST ONE, BOYS
5-14
CONTINUED


Little BEAVER
FRED.
ME TIRED! WHY YOU NOT HELPUM LITTLE BEAVER MAKE JERKY?
CAN'T--ME LOST KNIFE!

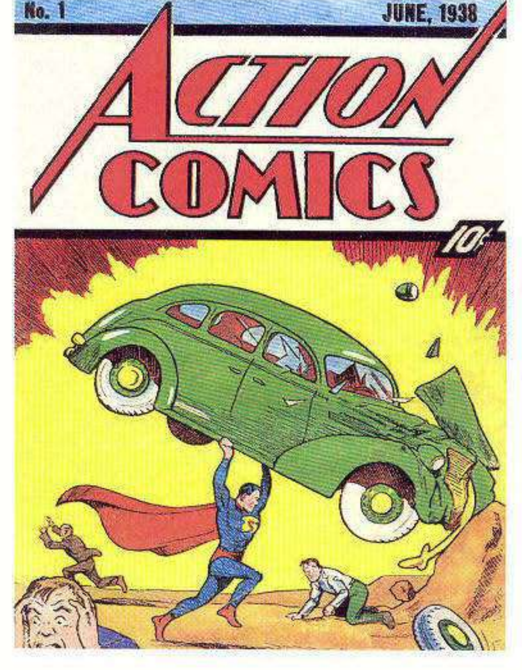

THEN YOU USE THIS ONE!
NO! ME ONLY WHITTLE OFF MEAT WITH MY KNIFE!


BUT THIS YOUR KNIFE! ME FINDUM!
UGH!

Superman 1938

Jerry Siegel Joe Shuster

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Siegel (EE.UU., 1914-1996); Shuster (EE.UU., 1914-1992)
Género Superhéroes



Otras lecturas

Superman: Kryptonite de Darwyn Cooke y Tim Sale
Superman: El hombre de acero de John Byrne
Superman: Secret Origin de Geoff Johns y Gary Frank
Superman: Whatever Happened to the Man of Tomorrow? de Alan Moore y Curt Swan

Es una lástima que alguien que conozca el inmenso legado de *Superman* no pueda imaginarse sus primeras historias (incluidas sus primeras apariciones en *Action Comics*) y el impacto inicial de este primer gran superhéroe (con poderes, disfraz y una identidad secreta).

El debut de Superman en 1938 fue cautivador. Sus elementos han sido debatidos incesantemente, pero tomemos la palabra de Jerry Siegel y Joe Shuster, y aceptemos las novelas de John Carter creadas por Edgar Rice Burroughs y las películas de acción de Douglas Fairbanks como sus principales influencias. Shuster aspiraba al exuberante arte de Alex Raymond y Burne Hogarth, pero solo logró una cruda aproximación al estilo cinematográfico de Roy Crane y Milton Caniff. Sin

«Cuando el hombre de acero se abalanza hacia la ventana, ¡el asesino se pega un tiro en la cabeza!»

embargo, artistas más aptos que con posterioridad trataron de dibujar a Superman cuando la vista de Shuster se deterioró no pudieron igualar el vigor que infundió a su creación.

A pesar de sus poderes, las historias de *Superman* más recordadas son aquellas que suscitan una respuesta emocional. Desde los primeros números, la conciencia social de Siegel llevó a Superman a lidiar con maltratadores, rescatar mineros atrapados e impedir una ejecución estatal por error, a la vez que apoyaba a personajes que cuestionaban la ética de la fabricación de municiones.

En el primer año de *Superman*, Siegel y Shuster introdujeron a Krypton, Lois Lane y Jimmy Olsen. Al año siguiente hicieron debutar a Lex Luthor. Ese elenco ha visto a *Superman* durante décadas y ha engendrado un icono que sigue con nosotros en la actualidad. **FP**

Batman 1939

Bill Finger «Bob Kane»

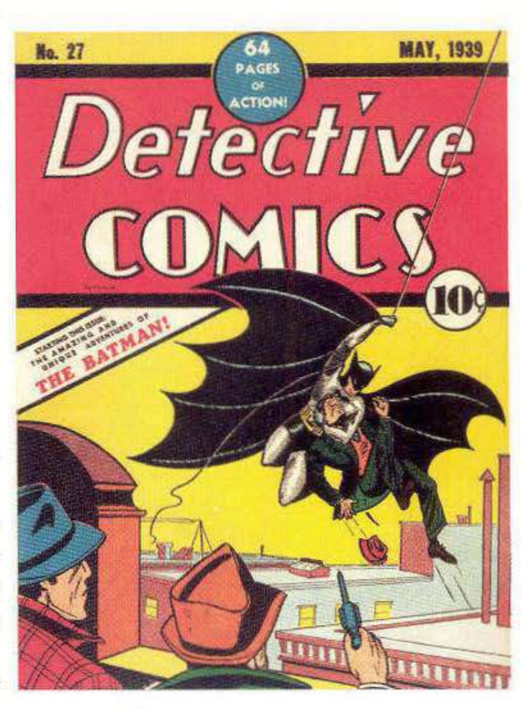
El éxito de Superman desde su lanzamiento en *Action Comics* llevó a los editores a buscar personajes que se adaptaran a la nueva fórmula del superhéroe. Pero ¿por qué era Superman tan especial y diferente, además de tener un éxito clamoroso? El Batman de Bill Finger y Bob Kane invertía casi todas las características de Superman y Clark Kent, salvo su heroísmo. Superman era un extraterrestre con habilidades sobrehumanas; Batman era humano y recurría a su formación mental y física. Superman luchaba abiertamente y a plena luz del día; Batman era un hombre enmascarado que a menudo actuaba de noche. Finger y Kane establecieron los límites del género de superhéroes, y tal vez definieron en Batman al héroe más duradero de todos.

«Todo buen ciudadano de Gotham City debe informar de cualquier encuentro con un marciano...»

Finger y Kane también idearon los particulares orígenes de Batman, que explicaban su sed de venganza contra los criminales. Entre los años 1939 y 1943 la pareja puso en marcha temáticas que han sido exploradas en las historias de superhéroes desde entonces; también dieron a Batman una pícara galería de villanos memorables.

Las ilustraciones cinematográficas de Kane también aportaron una nueva sensibilidad al género, un sentido gótico de la luz y las sombras. Kane comprendía el poder del espacio en blanco y del amarillo chillón con un trasfondo negro. El traje de Batman explotaba las posibilidades dramáticas del contraste entre luz y oscuridad, si bien la presentación de Robin en el número 38.º de *Detective Comics* (abril de 1940) sacó a los personajes de las sombras, al añadir más colores primarios y diálogos ingeniosos. **RR**

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Finger (EE.UU., 1914-1974); Robert Kahn (EE.UU., 1915-1998)
Género Superhéroes



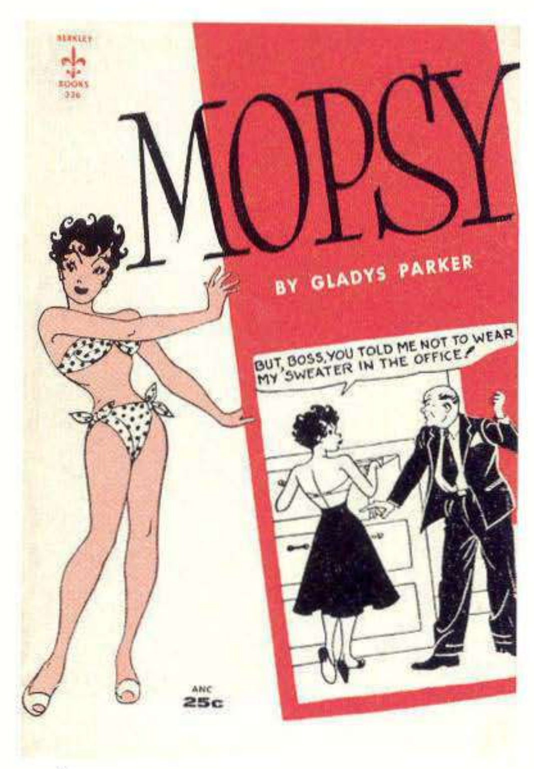
Otras lecturas

Flecha Verde de Mort Weisinger y George Papp
Linterna Verde de Bill Finger y Martin Nodell
Robin de Bill Finger, Bob Kane y Jerry Robinson
Superman de Jerry Siegel y Joe Shuster
Wonder Woman de William Moulton Marston

Mopsy 1939

Gladys Parker

Primera edición United Feature Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1910-1966)
Género Humor
Influido por *Dumb Dora* (1924-1935)



Otras lecturas
Boots and her Buddies de Edgar Everett
Mazie the Model de Larry Whittington
Tillie the Toiler de Russ Westover
Winnie Winkle de Martin Branner

En una ocasión el dibujante Rube Goldberg comentó a Gladys Parker que su pelo parecía «una fregona» (*mop*, en inglés), y ella aprovechó el nombre para su nueva historieta sobre una espabilada chica trabajadora y soltera de Nueva York. Sin embargo, las similitudes entre la ilustradora y el personaje no acababan en el cabello. Su parecido facial era asombroso. Parker también empezó a vestir prendas que llevaba Mopsy, e incluso se pintaba los labios de modo que emularan la boca de su personaje. Los escritores siempre dicen que para tener éxito hay que hablar de lo que uno conoce. Las notables tres décadas de vida de *Mopsy* corroboran esta obviedad, aunque en este caso era difícil saber dónde terminaba la vida del personaje y dónde comenzaba la de su creadora.

Mopsy debutó en 1939, en vísperas de la Segunda Guerra Mundial. Al principio era una chica poco convencional, la típica muchacha displicente de la era del jazz de los años veinte, pero pronto contribuyó a la campaña bélica compaginando su puesto de enfermera con un empleo en una fábrica. En 1945 se añadió una tira dominical de *Mopsy*, pero Parker sucumbió a las normas sociales de la época y tomó la decisión de que la muchacha no resultara abiertamente inteligente. La autora creía que hacer que una mujer fuese manifiestamente más lista que los hombres que la rodeaban sería perjudicial para la popularidad de la historieta.

La ropa y los hombres eran las dos obsesiones de Mopsy, y en lo que respectaba al sexo opuesto, se mostraba manipuladora, osada y pícara, unas características que siempre la enredaban en situaciones comprometidas.

En su momento álgido, a finales de la década de 1940, el cómic *Mopsy* se publicaba en más de trescientos periódicos. Berkley Books presentó una edición en rústica en 1955, y no sabemos hasta cuándo habría continuado la serie si la jubilación de la creadora no hubiera precipitado su desaparición en 1965. **BS**

Frankenstein 1940

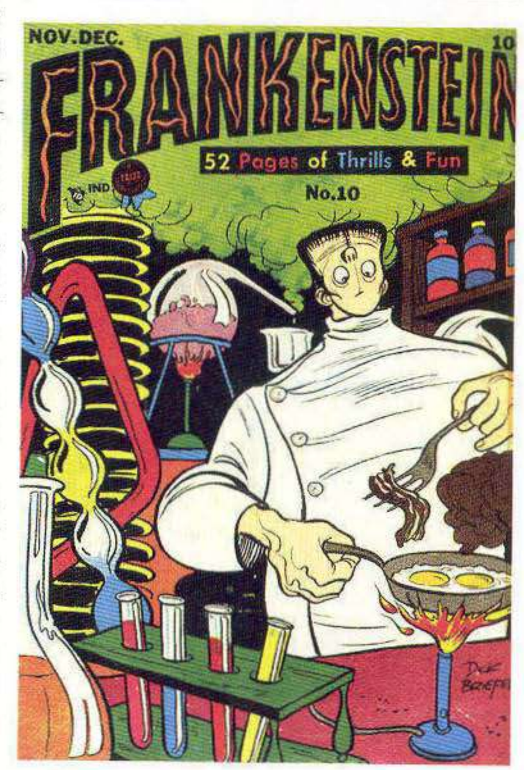
Dick Briefer

Frankenstein de Dick Briefer se endulzó con el paso de los años. Tras debutar en 1940, en Prize Comics 7, la adaptación que realizó Briefer del personaje de Mary Shelley aparecía en los primeros números arrojando a turistas desde la cabeza de la Estatua de la Libertad y causándoles una muerte horrenda en Coney Island, y aplastando a delincuentes con sus propias manos. Sin embargo, después de volver de combatir contra los nazis en la Segunda Guerra Mundial e instalarse en el Estados Unidos rural, a Frankenstein le fue dedicado un cómic propio en 1945 y se convirtió en un monstruo diferente. En su día esta abrumado por la ira por haber sido creado de manera tan espantosa e innecesaria, pero ahora poseía una inocencia infantil. Le gustaba oler flores, aprendió a jugar al béisbol e intentaba ser un buen vecino. Briefer incluso empezó a dibujarlo con una nariz chata. Vivía alegres aventuras con Drácula, el Hombre Lobo y demás criaturas viles. Seguía matando a gente, por supuesto, pero solo cuando lo sacaban de quicio, y su crueldad siempre parecía estar justificada.

De 1940 a 1949, y de nuevo entre 1952 y 1954, Briefer trabajó solo en la historieta, y realizó todo el trabajo a lápiz, la tipografía, los guiones, la tinta y el borrado. Su sólida labor con el pincel, unos colores que contrastaban y unas composiciones reflexivas coexistían junto a bocadillos con textos a menudo abundantes. Briefer volvió a su retrato original y más lóbrego del monstruo entre 1952 y 1954 para satisfacer la creciente demanda de cómics de terror clásico.

Frankenstein fue cancelado en 1954, víctima de varios grupos opuestos al terror y la ferviente Comics Code Authority, que fue creada para regular lo que se consideraba un material cada vez más «inapropiado». Briefer, que ideó el primer cómic continuado sobre un personaje de terror, abandonó el género y encontró trabajo como dibujante publicitario. **BS**

Primera edición Prize Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1915-1980)
Género Terror, humor
Influido por Novela: *Frankenstein* (1818), de M. Shelley



Otras lecturas
Eerie de Archie Goodwin
Historias de cripta de William Gaines
La guarida del miedo de William Gaines
La bóveda de los horrores de William Gaines

The Spirit 1940

Will Eisner

Primera edición Quality Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1917-2005)
Género Superhéroes, policíaco
Adaptación Película (2008)

A medida que la década de 1930 llegaba a su fin, aumentaban las ventas de cómics. Ampliar las tiras de la sección de cómics de los periódicos dominicales parecía la progresión natural. Una de ellas, *The Spirit*, de Will Eisner, apareció por primera vez a principios de los años cuarenta. Eisner nunca fue un gran admirador de los superhéroes, y rindió un falso homenaje al género dándole a su creación, Denny Colt, un antifaz y una historia original en la que resucita de entre los muertos después de que le hubiera asesinado su mayor enemigo, el doctor Cobra. Por lo demás, el personaje es básicamente un detective navegando en las turbias aguas del submundo criminal.

The Spirit tuvo un éxito inmediato, y alcanzó su punto culminante en 1944, después de que Eisner regresara de la Segunda Guerra Mundial. Un aspecto negativo de la tira es la caricatura racial afroamericana del compinche de Denny, Ebony White (aunque en las tiras se trate bien al personaje).

Historias como la de «UFO» (28 de septiembre de 1947), que presenta una cariñosa parodia de Orson Welles como Awesome Bells, y «Meet P'Gell» (6 de octubre de 1946), que introducía a la mujer fatal adversaria de *The Spirit*, mezclaban el humor, el drama, la acción y el patetismo con enorme facilidad. La composición de páginas de Eisner, que a menudo mostraba paisajes urbanos deprimentes, perspectivas en picado o elementos de diseño complejos, fijó los estándares del género. *The Spirit* se publicó durante doce años y es una de las series más importantes en la historia del cómic. **CH**

Brenda Starr, periodista 1940

Dale Messick

Título original *Brenda Starr, Reporter*
Primera edición Chicago Tribune Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1906-2005) **Género** Aventuras
Adaptación Serie cinematográfica (1945)

En 1940, cuando los acontecimientos mundiales hicieron temblar los cimientos de la civilización, la glamurosa periodista Brenda Starr se encontraba in situ informando de la primicia. Brenda, creada por Dale Messick, combinaba la belleza de la estrella hollywoodiense Rita Hayworth con el aspecto de hada de las *Brinkley Girls*. La influencia de la intrépida Brenda Starr, que debutó un año antes que Miss Fury y que se adelantó a la llegada de la inmortal Wonder Woman, pronto se extendió más allá de los círculos especializados, y alimentó los sueños de las jóvenes.

El camino a la fama de Brenda Starr no fue fácil. La tira había sido contratada con cierto recelo por el Chicago Tribune Syndicate después de que la hubieran rechazado varias veces, y el debut de Messick se produjo un domingo a modo de prueba. Sin embargo, pronto se hizo evidente lo que podía llegar a atraer al público, tanto femenino como masculino, un potente cóctel de aventuras, romances y moda. Brenda disfrutó de una serie de emocionantes aventuras durante más de sesenta años, en los que viajó por todo el mundo, saltó desde aviones, engañó a la muerte en múltiples ocasiones e incluso vivió una historia de amor con un seductor y misterioso hombre con un parche en el ojo: Basil St. John. Este aparecerá en la tira cómica hasta la última entrega, junto a sus amigos Hank O'Hair y Twirl O'Curl.

Messick dibujó el cómic hasta su jubilación en 1970, cuando Ramona Fradon se hizo cargo de la tira. El 2 de enero de 2011, Brenda colgó su pase de prensa para siempre, aunque su recuerdo permanecerá. **EL**

Miss Fury 1941

«Tarpé»

Primera edición Bell Syndicate (EE.UU.)
Creador June Tarpé Mills (EE.UU., 1915-1988)
Género Superhéroes
Influido por *El hombre gato*

Miss Fury tiene la distinción de ser la primera superheroína de cómic. La tira se lanzó en junio de 1941, adelantándose seis meses a *Wonder Woman*. Marla Drake, aburrida de su vida en la alta sociedad, descubre que ha escogido para una fiesta el mismo disfraz que otra mujer. Con repugnancia, se pone un disfraz de gato negro hecho con piel de leopardo, una reliquia de su tío. Resulta que el traje tiene poderes misteriosos: Marla se ve arrastrada a luchar contra el crimen en cuanto se coloca el disfraz. El nombre original de la tira era *Marla*, pero pasó a llamarse *Miss Fury* en septiembre de 1941 porque era así como la llamaban los periódicos.

Miss Fury es creación de June Tarpé Mills, una de las pocas mujeres que trabajó en Estados Unidos como escritora o dibujante durante la edad de oro de los cómics. La tira obtuvo tanta popularidad que gozó de una larga vida: se publicó hasta 1952.

A medida que la tira fue evolucionando se alejó del género de superhéroes disfrazados y pasó a situarse más cerca de la narrativa de aventuras como *Terry y los piratas*. Mills estuvo influida por Milton Caniff; su montaje cinematográfico, ángulos inversos, combinaciones entre planos largos y primeros planos y las secuencias silenciosas interpoladas, se adaptan a la forma narrativa del medio. Mills también trabajó como ilustradora de moda: tanto Marla Drake como su enemiga y rival, Erica von Kampf, poseen maravillosos y modernos vestuarios para la época. Mills se proyectó a sí misma en el personaje de Marla Drake en muchos modos distintos; incluso su gato, Peri Purr, estaba inspirado en el de la autora. **RR**

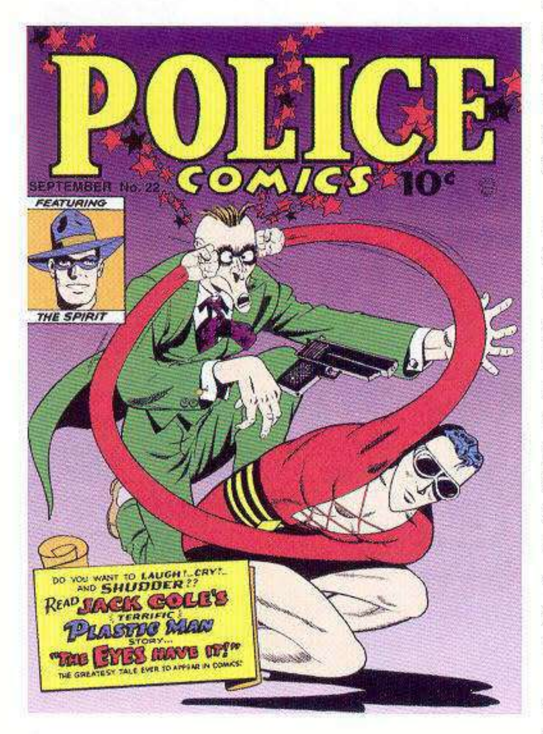


«¡Por lo menos nadie llevará lo mismo que yo! ¡Buenas noches, Francine!»

El Hombre Plástico 1941

Jack Cole

Título original Plastic Man
Primera edición Quality Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1914-1958) **Género** Superhéroes, crimen
Adaptación Serie de televisión (1979)



«Plastic Man se cuela por la cerradura ... y sube por dentro de una tubería ... [hasta] el fregadero del laboratorio del loco científico nazi.»

Thomas Pynchon, novelista

Después de trabajar para Will Eisner en *The Spirit*, Jack Cole debutó con *Plastic Man* [El Hombre Plástico] en el primer número de *Police Comics* en 1941. El delincuente profesional *Eel* O'Brien entra a robar en una fábrica y se cae en un tanque lleno de productos químicos. Se despierta en un monasterio y descubre que su cuerpo se ha vuelto infinitamente maleable y dúctil. Estos superpoderes harán que O'Brien cambie su perspectiva moral y pase a luchar contra el crimen. Los contactos del Hombre Plástico, o *Plas*, en los bajos fondos, le ayudarán en su empeño

Aunque es patente la influencia de Eisner en *Plastic Man*, el cómic desarrolló una identidad propia. El mundo de Cole, lleno de transformaciones, refleja hábilmente su desordenado panorama ético. Con la misma facilidad con la que un delincuente puede convertirse en un luchador contra el crimen, Plas puede transformarse en un paracaídas, una mesa o una lámpara. El Hombre Plástico es el primer superhéroe en abrazar las extrañas posibilidades implícitas en sus superpoderes. El malicioso y surrealista sentido del humor de la serie se exageró con la llegada de Woozy Winks, el compinche del Hombre Plástico. Woozy, también antiguo delincuente, es «el hombre al que protege la naturaleza» y —al menos al principio de sus apariciones— es capaz de atravesar ileso las catástrofes naturales más violentas.

Plastic Man sobrevivió a la edad de oro de los cómics; primero se publicó en *Police Comics* y más tarde tuvo su propia serie de libros, hasta que se canceló en noviembre de 1956, el mismo mes que *The Flash* marcó el comienzo de una nueva época de superhéroes. Se ha intentado resucitar al personaje en varias ocasiones. *Plastic Man* de Jack Cole continúa siendo la más exitosa combinación de humor y superhéroe de fantasía. Es una obra de arte, venerada por Thomas Pynchon, Art Spiegelman y muchos, muchos otros. **RR**

Wonder Woman 1941

«Charles Moulton» Harry Peter

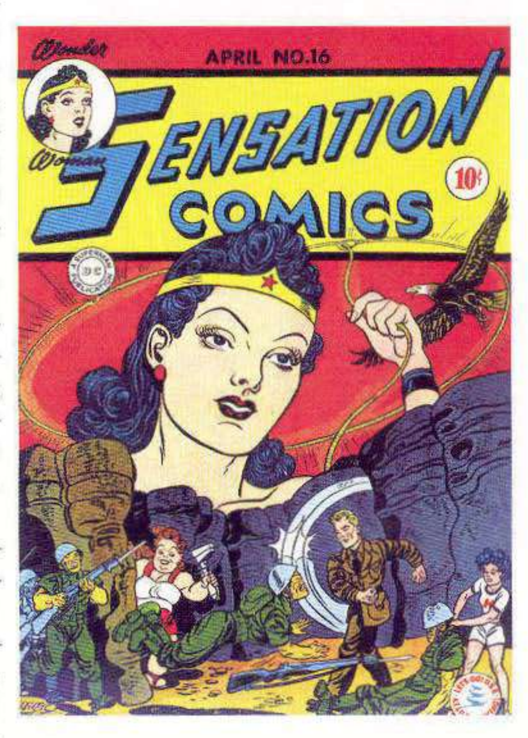
Wonder Woman, que apareció en *Sensation Comics*, formó parte de una generación de innovadores cómics protagonizados por superheroínas, como *Brenda Starr, Reporter* y *Miss Fury*, y desempeñó un extraordinario papel en la expansión de las mujeres en el género.

Su creador, el doctor William Moulton Marston, psicólogo titulado en Harvard, estaba convencido de que la tendencia belicista de los hombres era la culpable de las enfermedades que aquejaban a la sociedad. Marston afirmaba que los cómics cumplirían una función importante en una nueva sociedad. La heroína de Marston —que firmaba con el seudónimo de Charles Moulton— era una joven amazona, bella como Afrodita, inteligente como Atenea y fuerte como Hércules.

La historia de *Wonder Woman* comienza cuando el capitán Steve Trevor se ve obligado a realizar un aterrizaje forzoso en la isla Paraíso, donde habita una civilización de amazonas. Diana, hija de la reina amazona, cuidará de Trevor hasta su total recuperación y se enamorará de él, el primer hombre que había visto en su vida. Diana le ayuda para que pueda volver al ejército de Estados Unidos, y, ella misma, una vez allí, soborna a una enfermera llamada Diana Prince y asume su identidad. En un guiño a Clark Kent de *Superman*, Diana Prince lleva gafas y pronto se convertirá en su propia rival luchando por el amor de Steve Trevor. Maravillosas invenciones como la esfera mágica, el lazo mágico y los brazaletes indestructibles que Wonder Woman utiliza para desviar las balas, forman parte del atractivo de este personaje inmortal.

Wonder Woman fue creada como heroína en tiempos de guerra, y ha experimentado muchas encarnaciones. Pero, a pesar de todas las transformaciones pasadas, la superheroína se mantiene fiel a la imagen original de Marston: una mujer que simboliza el valor, la nobleza y la fuerza que habita en todos nosotros. **EL**

Primera edición All-American Publications (EE.UU.)
Creadores William Moulton Marston (EE.UU., 1893-1947); Peter (EE.UU., 1880-1958)
Género Superhéroes

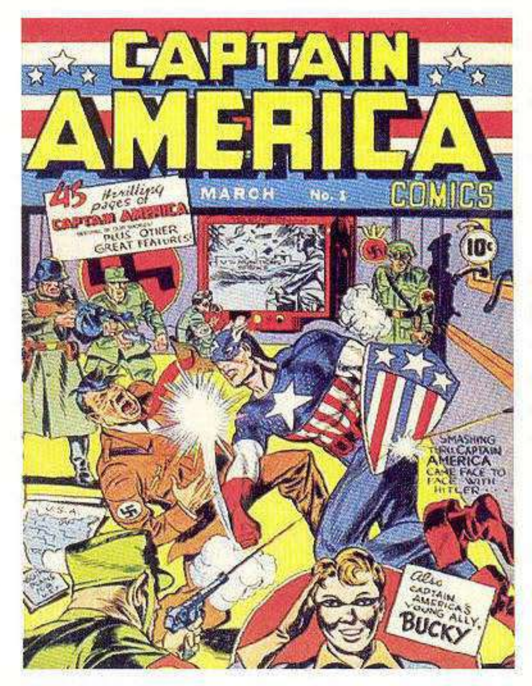


«¡Ninguna mujer puede ser la superheroína de una tira cómica, pero hay algo que me fuerza a ello!»

Editor en *American Scholar*

Capitán América 1941

Joe Simon Jack Kirby



«Namor, estamos en esta guerra y vamos a ganarla, pero ¡asegurémonos de seguir siendo los buenos cuando lo consigamos!»

Otros libros ilustrados por Jack Kirby
Fighting American
Mister Miracle
The Double Life of Private Strong
Los Cuatro Fantásticos
El increíble Hulk

Título original *Captain America*
Primera edición Timely/Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Simon (EE.UU., n.1913);
Kirby (EE.UU., 1917-1994) **Género** Superhéroes

El nuevo equipo formado por Simon y Kirby logró su mayor éxito en Timely (más tarde Marvel) en 1940 con *Capitán América*. El patriótico supersoldado, creado por el gobierno en un programa que buscaba desarrollar ejemplares superiores que ayudaran en la guerra, iba un año por delante de Estados Unidos al unirse a los aliados después del ataque a Pearl Harbor. Esta declaración consciente y política conquistó el creciente clima patriótico del momento. A ello se unió el impacto de su primera portada, en la que el Capitán aparecía dándole un puñetazo a Adolf Hitler; vendió medio millón de copias.

Kirby es considerado una de las figuras más importantes del mundo del cómic, y aquí presenta sus florecientes habilidades, que le posicionaron a la vanguardia del mundo del cómic durante cuatro décadas. Sus figuras son atléticas y flexibles, saltan y se contorsionan sin esfuerzo, y la calidad de sus dibujos está muy por encima de la de sus contemporáneos. Kirby introdujo el formato a doble página en el número 6 de *Capitán América*, que sería su marca distintiva durante décadas.

El Capitán América, junto a su compinche adolescente Bucky Barnes, se encontrará con un despliegue de villanos a lo largo de los diez números de Simon y Kirby. El más recordado de ellos fue el nazi Calavera Roja (que sería devuelto a la vida junto al Capitán en la década de 1960).

Kirby colaborará con Simon en otros proyectos en sus cincuenta extraños años en el mundo del cómic, entre los que se incluyen *Sandman*, *Sandy el chico de oro*, *Newsboy legion*, *Boy Commandos* y *Manhunter*. **CH**

Tom Puss 1941

Marten Toonder · Piet Wijn y otros

Título original *Tom Poes en Heer Bommel*
Primera edición *De Telegraaf* (Países Bajos)
Creadores Toonder (Países Bajos, 1912-2005); Wijn (Países Bajos, 1929-2010) **Género** Humor

El creador de cómics holandés Marten Toonder nació siendo un contador de historias. Él y su hermano menor, Jan, inventaban cuentos interminables hasta quedarse dormidos. Devoraron la numerosa y colorida colección de cómics en lengua inglesa que su padre, capitán de barco, les traía a veces cuando regresaba de viaje.

En 1933 Marten pasó a ser el artista de la casa editora de revistas Nederlandsche Rotogravure Mij (NRM), donde dibujaba en múltiples estilos. Las publicaciones de sus jefes le servían de gran inspiración, pero le pagaban mal y no le permitían firmar su propia obra. Publicó su trabajo en otros lugares a pesar de que lo tenía prohibido. Influido por el *Oso Rupert* de Mary Tourtel, creó su propio oso antropomorfo, Thijs IJs.

Tooder consiguió por fin librarse de NRM en 1940 y decidió trabajar por cuenta propia. Cuando en 1941 el periódico holandés *De Telegraaf* vio disminuir su suministro de tiras diarias de Mickey Mouse, contrató *Tom Puss* de Toonder: ingeniosa tira cómica que gira en torno a un inteligente gato blanco, llena de reflexiones, crítica social y juegos de palabras. El autor creó un compañero para Tom Puss en forma de un torpe y adorable oso marrón, con un abrigo a cuadros, llamado Olivier B. Bumble (apodado *Ollie*), que se volvió rico y lord del castillo Bommelstein. Toodner se negó a reconocer a los dibujantes que le ayudaban, aunque la mayor parte de las ilustraciones de *Tom Puss* las hicieron artistas como Piet Wijn. Algunas de las expresiones utilizadas en las tiras cómicas de Toonder se usan habitualmente en la actualidad en el lenguaje holandés. **HvO**

Gordo 1941

Gustavo «Gus» Arriola

Primera edición United Features Syndicate (EE.UU.)
Creador México-EE.UU. (1917-2008)
Género Humor **Premio** National Cartoonists Society Humor Comic Strip Award (1957)

En la década de 1940 era normal encontrarse con una descripción estereotipada de los extranjeros en las tiras cómicas de los periódicos estadounidenses: los italianos llevaban bigote; los australianos vivían en el monte; y los mexicanos eran libidinosos, sinvergüenzas y vagos.

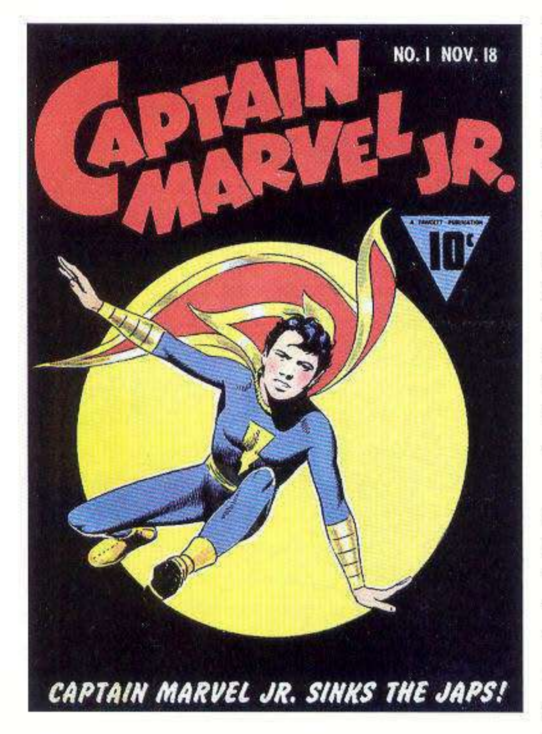
En 1941 Gustavo Arriola, un joven estadounidense de origen mexicano y dibujante en MGM, creó *Gordo*, cuyo personaje protagonista era un mexicano campesino que cultivaba frijoles, al que le gustaba ir detrás de las jovencitas, echarse la siesta y, siempre que fuese posible, escaquearse del trabajo. Cuando los latinos se quejaron de que Arriola presentaba una descripción deformada de su propia gente, el artista decidió que era el momento de proporcionar cierta autenticidad a la tira cómica.

Gordo experimentó una transformación fundamental a mediados de la década de 1950, cuando lo echan de la granja en la que trabaja. Se compra un autobús que funciona con alcohol y al que llama Cometa Halley, se convierte en guía turístico y viaja por todo Estados Unidos. Pasa a ser el «embajador accidental» de México, ya que utiliza el autobús como plataforma para explicar a los lectores la historia y la cultura mexicana. Así, la tira adquirió una impactante estética visual nunca vista hasta entonces. «Gus puede dibujar una tira cómica sobre cualquier cosa», declaró el creador de *Snoopy*, Charles Schulz.

Arriola siguió escribiendo y dibujando *Gordo* hasta su muerte, en marzo de 1985. En el camino reclutó una legión de admiradores dentro de la profesión, que reconocen sus coloridas páginas dominicales como triunfos estilísticos. **BS**

Capitán Marvel Jr. 1941

Ed Herron Emmanuel «Mac» Raboy



«Haz lo que sea mejor para ti, siempre y cuando nadie salga herido.»

Elvis Presley



Otras lecturas
Batman
Capitán Marvel
La liga de la justicia
Kingdom Come
Superman

Título original *Captain Marvel Jr.*
Primera edición Fawcett Comics (EE.UU.)
Creadores Herron (EE.UU., 1917-1966); Raboy (EE.UU., 1914-1967) **Género** Superhéroes

Es un hecho poco conocido que el superhéroe más famoso durante los años de la Segunda Guerra Mundial no fue Superman, ni Batman, sino el Capitán Marvel. Tal fue el éxito del personaje que se tomó la decisión de buscarle un compañero; así, mientras al joven Billy Batson se le transformaba en el adulto Capitán Marvel, Freddie Freeman estaba a punto de convertirse en un chico con superpoderes, el Capitán Marvel Jr.

Freddie, testigo inocente, cae gravemente herido durante una titánica lucha entre el Capitán Marvel y el Capitán Nazi. Con el fin de salvar al muchacho, el Capitán Marvel lo lleva hasta el mago Shazam, que lo transformará en el Capitán Marvel Jr: todavía un adolescente pero con unos poderes extraordinarios y el físico de un adulto. El personaje tuvo un éxito inmediato, pasó a ser rápidamente el protagonista de su propia serie en *Master Comics* y, en menos de un año, apareció en un título en solitario. Ambos se publicarían hasta 1953.

Freeman, para convertirse en su alter ego, solo tenía que decir el nombre «Capitán Marvel». Como héroe, nunca alcanzó a tener la galería de villanos de la que disfrutó su mentor. En cambio, vivía extravagantes aventuras y presumía de su pasión por Elvis Presley (su corte de pelo y su pose influyeron en Elvis). Las primeras ilustraciones de Mac Raboy fueron la gran atracción de la tira cómica. Sus escenas en las que aparece el Capitán Marvel Jr. volando eran de las más elegantes del momento. Raboy lo dejó en 1944 y, aunque ningún otro artista llegó a estar a su altura, el personaje mantuvo un innegable atractivo icónico. **DR**

Archie 1941

Joe Montana y John L. Goldwater

Primera edición MLJ Publications (EE.UU.)
Creador Montana (EE.UU., 1920-1975); Goldwater (EE.UU., 1916-1999)
Género Adolescentes, romántico

Archie Andrews fue presentado, junto a su mejor amigo, Torombolo (Jughead Jones) y Betty Cooper, en el número 22 de la antología de superhéroes *Pep*. Más tarde haría aparición la rica debutante Veronica Lodge, formando un eterno triángulo amoroso. Aunque la dinámica de las relaciones fue cambiando a lo largo de los años, básicamente Betty ama a Archie, quien a su vez ama a Veronica. Archie se hizo famoso enseguida y en 1943 se lanzó su propia serie.

Las historietas se sitúan en Riverdale, arquetípico pueblecito estadounidense. Archie es el típico adolescente, le vuelven loco las chicas y siempre está metido en problemas con la dirección del colegio. El rico elenco incluye a los padres, especialmente el padre de Veronica, Hiram. También aparecen Reggie Mantle, que rivaliza por el amor de Veronica; y los compañeros de clase, Dilton (el intelectual), Ethel (enamorada de Jughead y no correspondida), Moose (un deportista lerdo) y Midge (la sufrida novia de Moose). Los personajes afroamericanos aparecieron por primera vez en la década de 1970, mientras que los indios, mexicanos y japoneses llegaron más tarde. En 2010 apareció en Riverdale el primer personaje abiertamente homosexual: Kevin Keller.

La creación de los personajes se atribuye al fundador de MLJ Comics, John L. Goldwater, mientras que la representación de los mismos son obra de Bob Montana: sus mejores ilustraciones pertenecen a la tira cómica *Archie*. Entre los artistas que dibujaron *Archie* se encuentran Dan DeCarlo, George Frese, Harry Lucey y Samm Schwartz. **NFI**

Barnaby 1942

«Crockett Johnson»

Primera edición PM (EE.UU.)
Creador David Johnson Leisk (EE.UU., 1906-1975)
Género Humor
Influencia sobre *Flook*

Barnaby es un joven que desea tener un hada madrina después de que su madre le lea un cuento para dormir. Mientras piensa en ello, aparece una estrella brillante fuera de la ventana de su habitación: un hombre con alas, el señor O'Malley, la atravesará volando. «¡Cushlamochree! ¡Se ha roto mi varita mágica!», dice antes de explicarle a Barnaby que él es su «hado padrino». O'Malley se marcha antes de que lleguen los padres de Barnaby para ver lo que está haciendo fuera de la cama; Barnaby se convencerá de que no ha sido un sueño al encontrar en la alfombra las cenizas del puro (la varita) de O'Malley. A partir de entonces, los padres de Barnaby creerán que el «hado padrino» es una fantasía de Barnaby a pesar de sus múltiples intentos por reunirlos a todos juntos: siempre hay alguna cosa que lo impide.

Cada vez que Barnaby pide que se le conceda un deseo, O'Malley alega que su «varita mágica Havana es un poquito corta como para conceder deseos», pero lo compensa gorroneando puros al padre de Barnaby y comida. De una forma u otra, O'Mallley siempre se las arregla para meter a Barnaby en líos, ya sea haciendo volar por los aires el coche de su padre después de llenar las cámaras de las ruedas de gasolina («Me acerqué demasiado con esta excelente varita mágica Havana») o haciendo que un ogro aparezca en la casa de Barnaby en busca de un huevo mágico. La trama gira en torno a las emprendedoras travesuras de O'Malley; mientras tanto, el inocente Barnaby —a veces con su amiga Jane— se codeará con un perro parlanchín, con fantasmas, brujas y otros seres sobrenaturales. **NFI**

Jingle Jangle Comics 1942

George Carlson

Primera edición Eastern Color (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1887-1962)
Género Infantil
Colección *Famous Funnies* (1942)



«Lo que él hizo fue un milagro, y eso es algo que solo pasa una vez en una determinada forma de arte.»

Harlan Ellison, autor

Los cómics de George Carlson siguen siendo excepcionales cincuenta años después de su muerte. Compuso sus páginas como artista, no como narrador, y aun así su técnica narrativa es ejemplar, y fue perfeccionada durante los muchos años que se dedicó a ilustrar libros para niños. Las figuras de Carlson están constantemente en marcha, doblándose hacia este lado y hacia el otro, viviendo en un mundo disparatado e inestable, haciendo alusión a canciones infantiles y rodeadas de tantas variantes antropomórficas de objetos normales y corrientes como se pueda llegar a imaginar. Era un mundo que cautivaba a niños y adultos con su extraño encanto.

No estaba del todo claro que estos cómics estuvieran dirigidos a los chicos más jóvenes; prueba de ello es que sus sucesores fueron los cómics de los dibujantes underground de la década de 1960 que se ayudaban de la química. Un referente anterior sería *Krazy Kat*. Carlson lleva el enfoque recortado y sesgado de George Herriman a sus sujetos sin aristas y comparte su afición por los fondos con detalles caprichosos.

Carlson hizo la ilustración de la cubierta de la primera edición de *Lo que el viento se llevó*, pero sus únicos cómics conocidos anteriores a 1942 fueron, durante veinte años, para *Film Fun*: tiras de una página que ofrecían una película entera. Estaban bien dibujadas, y no daban ninguna pista de las florituras que vendrían después. La misma excentricidad artística se extiende a la escritura de Carlson. Los argumentos de sus historietas son como cuentos de hadas de una gran destreza verbal, llenos de aliteraciones y contorsiones propias de una mente única.

El afectuoso elogio a Carlson de cuatrocientas palabras publicado en el *Bridgeport Telegram* tras su muerte, detallaba una vida llena de logros. Sin embargo, olvidaron mencionar *Jingle Jangle Comics*, el único logro por el que se le recuerda. **FP**

Powerhouse Pepper 1942

Basil Wolverton

Basil Wolverton transporta a Powerhouse, boxeador aparentemente pequeño y torpe, a muchos lugares diferentes sin ninguna explicación: al Viejo Oeste, a un edificio en construcción o a unas pistas de esquí. Su ocupación es algo secundario con respecto a su buena disposición para luchar contra cualquiera que hable cuando no le toque o amenace al débil y al inocente.

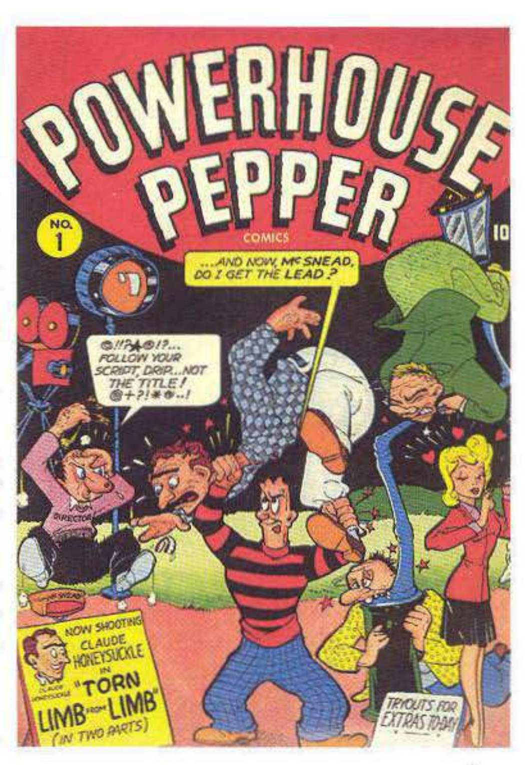
Sus habilidades para la lucha son las de un superhéroe, incluyendo la superfuerza y la inmunidad a las balas. No sería del todo exacto decir que Pepper va buscando pelea, pero lo más probable es que todos los matones, criminales y rufianes acaben por descubrir que molestarle puede ser perjudicial para la salud. Las mujeres rara vez se inmiscuyen en el mundo de Pepper, excepto en un panel de abertura, pero son increíblemente sofisticadas comparadas con los otros personajes que dibujó Wolverton.

En los episodios no narrativos de seis a ocho páginas, Wolverton enfrentaba a su héroe con una galería de mamarrachos de narices grandes y bocas abiertas. Aunque se trate de un superhéroe, Pepper es de complexión delgada; pero siempre se las arregla para enfrentarse con brutos descomunales.

Pepper apareció en *Joker Comics*, así como en cinco números con su propio título e hizo breves incursiones en *Gay Comics* y *Tessie The Typist*. Su publicación regular terminó en 1948, pero siguieron apareciendo esporádicamente historias completas hasta 1970.

Las ilustraciones de Wolverton son limpias, y sus figuras son exageradas y están repasadas con mucha tinta. Gran parte del sentido del humor de la tira radica en su utilización del lenguaje, rico en juegos de palabras y aliteraciones. Rellena los paneles con bromas visuales y señales fuera de lugar; su irreverente y a veces ridículo sentido del humor proporciona a esta obra un atractivo intemporal. **NFI**

Primera edición Timely/Marvel Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1909-1978)
Género Superhéroes
Premio Jack Kirby Hall of Fame (1991)



«Powerhouse Pepper *navegaba a través de un mar lleno de rimas, ritmos y aliteraciones.*»

Don Markstein, historiador del cómic

Las aventuras de Tintín
El secreto del unicornio 1942

«Hergé»

Título original *Le secret de la licorne*
Primera edición *Le Soir* (Bélgica)
Creador Georges Prosper Remi (Bélgica, 1907-1983)
Género Aventuras

Existen varias razones por las que *El secreto del unicornio* y *El tesoro de Rackham el Rojo* representan un hito en la historia de *Tintín* y, por extensión, en la historia del cómic. Forman la primera aventura de Tintín en dos partes, lo que proporcionó a Hergé mayor espacio para explorar el personaje y su mundo, al lado de uno de sus argumentos apresurados. En segundo lugar, la participación de su amigo y colega Edgar P. Jacobs hizo que la obra alcanzara mayor verosimilitud al haber investigado previamente los objetos, los decorados y el vestuario, y presentarlos luego en el estilo cada vez más firme de *ligne claire* [línea clara] de Hergé. En tercer lugar, *El tesoro de Rackham el Rojo* no solo introduce al profesor Tryphon Tournesol (Silvestre Tornasol, en castellano), un delicioso complemento cómico al Capitán Haddock, sino que también confirma que el capitán es el dueño de Moulinsart, castillo que será un lugar clave en muchas de las posteriores aventuras de *Tintín*.

El secreto del unicornio es un thriller en el que Tintín y el Capitán Haddock adquieren tres pergaminos que indican el lugar en el que se encuentra un valioso tesoro que una vez perteneció al pirata Rackham el Rojo. En ambos volúmenes Hergé intenta encontrar nuevos recursos narrativos, como por ejemplo un largo e intenso flashback que sigue pareciendo sorprendentemente moderno. *El secreto del unicornio* y *El tesoro de Rackham el Rojo* fueron dibujados durante la ocupación alemana e intentaban evitar los «temas de actualidad» del momento, pero actualmente no es difícil ver paralelismos entre Rackham el Rojo y alguno de los déspotas del siglo XX. **AL**

Las aventuras de Tintín
Las siete bolas de cristal 1943

«Hergé»

Título original *Les 7 Boules de cristal* y *Le Temple du Soleil* **Primera edición** *Le Soir* (Bélgica)
Creador Georges Prosper Remi (Bélgica, 1907-1983)
Género Aventuras

Siete miembros de una expedición arqueológica caen dormidos en un coma profundo tras volver de los Andes donde han desenterrado la momia inca Rascar Capac. Tintín, Haddock y Calculus se presentan en casa del último de los siete arqueólogos, Bergamotte, que también se ve aquejado de la extraña enfermedad, y allí secuestran a Calculus.

Tintín y Haddock descubren que han drogado a su amigo y lo han metido en un carguero peruano en La Rochelle y vuelan a Perú de inmediato. Allí se hacen amigos del pequeño Chiquito, que les hará de guía a través de la selva amazónica y las montañas de los Andes.

Este increíble viaje del joven periodista y sus compañeros termina dentro de los muros del Templo del Sol, un lugar secreto donde todavía gobierna el descendiente de los reyes incas. Calculus, acusado de sacrilegio por haber tomado inocentemente el brazalete de Rascar Capac, es condenado junto al resto del grupo a ser quemado en la hoguera. La inteligente proeza de Tintín para liberarlos es uno de los mejores momentos de toda la serie.

Hergé se inspiró para hacer *Las siete bolas de cristal* y *El Templo del Sol* en la famosa maldición que se decía había afligido a los arqueólogos que descubrieron la tumba de Tutankamón en la década de 1920. Es una de las mejores aventuras de Tintín, con una narración impecable y dibujos excepcionales que ensalzan rotundamente la aventura por el placer de la aventura. Casi setenta años después de su primera aparición, todavía pueden releerse con el mismo intenso placer. **NF**

- HERGÉ -

LES AVENTURES DE TINTIN

LES 7 BOULES DE CRISTAL



Capitán Marvel
La monstruosa sociedad del mal 1943

Otto Binder C. C. Beck

Título original *The Monster Society of Evil*
Primera edición Fawcett Comics (EE.UU.)
Creadores Binder (EE.UU., 1911-1974); Beck (EE.UU., 1910-1989) **Género** Superhéroes

El personaje del Capitán Marvel suele renacer aproximadamente una vez por década, aunque esas sucesivas revisiones al estilo de un héroe moderno han logrado diversos grados de éxito. Por el contrario, el Capitán Marvel original evitaba activamente el realismo: Billy Batson, un vendedor de periódicos de doce años, se convertía en el mortal más poderoso del mundo entero. Otto Binder y C. C. Beck caracterizados por la simplicidad engañosa de sus ilustraciones y el humor, nunca olvidaron que el *Capitán Marvel* era un vehículo para contar historias fantásticas que entretuvieran a los niños. Su lucha contra la monstruosa sociedad del mal lo ilustra a la perfección.

El Capitán Marvel se peleó a lo largo de varios números con diferentes enemigos organizados por el villano oculto Mr. Mind, que después se reveló como un gusano alienígena. Binder confesaría años más tarde que al principio no tenían ninguna idea concreta sobre el personaje de Mr. Mind, pero que los elementos encajaron a la perfección cuando se les ocurrió el concepto del «mortal más poderoso del mundo acosado por la criatura más débil del mundo».

El Capitán Marvel triunfó en la década de 1940, y aunque conseguía desmantelar los planes de Mr. Mind, este siempre lograba escapar. En un interesante revés, aparecía después en momentos de suspense a punto de que el nazi Hermann Goering lo redujera a cenizas en la acera. No es esta la primera historia ininterrumpida en la historia del cómic. La ambición de hacer varios episodios continuos que duraran dos años acabó siendo un gran éxito. Aún merece la pena leer estos cómics. **FP**

¡La bestia ha muerto! 1944

Victor Dancette Edmond-François Calvo

Título original *La Bête est Morte!*
Primera edición Éditions G.P. (Francia)
Creadores Dancette (Francia, fecha desconocida); Calvo (Francia, 1892-1958) **Género** Drama

Durante los años que precedieron a la Segunda Guerra Mundial, los niños franceses estaban acostumbrados a leer cuentos protagonizados por personajes antropomorfos basados en animales y en la naturaleza, como *La Belle Historie d'un Chene* de Yvonne Estienne, que trata sobre un roble gigantesco (representaba a la Francia de Vichy) que protegía la fauna y la flora del bosque (el pueblo francés) de una tormenta que se aproximaba (el ejército alemán). La primera vez que se publicó *La Bête est Morte!* [¡La bestia ha muerto!], en 1944, estaban prohibidos los libros de cómics. Apareció en los quioscos solo tres meses antes de que el ejército alemán se retirara de París.

Dancette y Calvo retratan la Francia ocupada a través de los ojos de varios animales: Hitler y el ejército alemán son lobos feroces; Goering es un cerdo demasiado gordo y de aspecto ridículo, y Goebbels, una comadreja deformada de cuya propaganda se burla Dancette con deleite. Los franceses son conejos y ardillas; los ingleses son bulldogs; Mussolini es una hiena aulladora, y los estadounidenses son una manada de bisontes liberadores. Se ponen al descubierto todos los horrores y atrocidades de la guerra excepto la colaboración entre el gobierno de Vichy y el alemán, ignorado a favor de la Resistencia francesa: incluica la representación del general De Gaulle como una majestuosa cigüeña blanca portando una cruz de Lorena alrededor del cuello.

Este cómic fue publicado originalmente en dos volúmenes y posee una prosa compleja, grandilocuente y ampulosa, aunque las inolvidables ilustraciones de Calvo siguen siendo tan extraordinarias como siempre. **BS**

La enfermera coneja reparte cuñas, cigarrillos y vino a los heridos. ➡



« Et vos mères ! Sans souci du carnage qui les environnait et rivalisant de courage avec les bonnes sœurs de charité que nous étions accoutumés à voir partout où il y avait une misère à soulager, elles se dévouaient sans compter jusque sous le feu de l'ennemi.

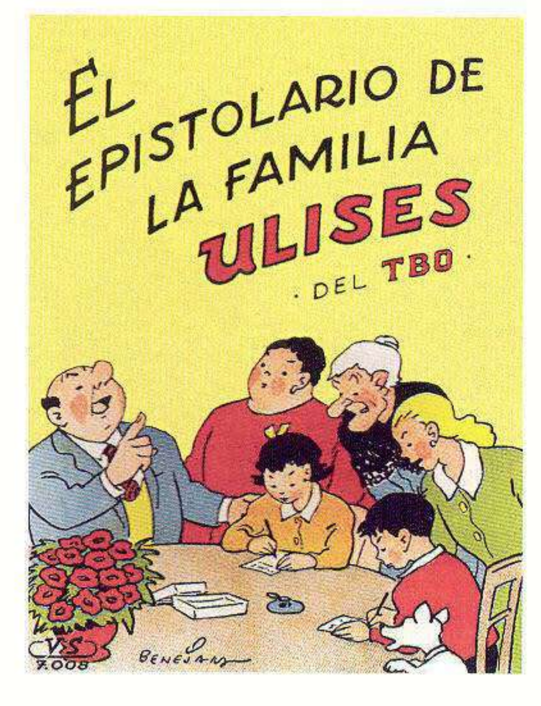
« Se multipliant au chevet des blessés, elles furent admirables de dévouement et d'abnégation ; oubliant le sommeil et ayant perdu toute notion de fatigue, elles ne s'arrêtaient qu'épuisées et à bout de forces.

« Leurs soins admirables, leur douceur, leur sourire même sauvèrent beaucoup d'entre nous qui n'osaient plus espérer. C'est bien grâce à elles que j'ai pu rapidement me rétablir de la terrible blessure qui m'a coûté cette patte à laquelle je tenais tant !

La familia Ulises 1944

Joaquim Buigas Marino Benejam

Primera edición *TBO* (España)
Creadores Buigas (España, 1886-1963); Benejam (España, 1890-1975)
Género Sátira



Otras lecturas
Eustaquio Morcillón de Marino Benejam
Melitón Pérez de Marino Benejam
Pumby José de Sanchís
Historias cortas de Josep Coll
Topolino de Alfons Figueras

La familia Ulises es una serie costumbrista de historietas que fue publicada en el venerable semanal español *TBO*, con guión de Joaquim Buigas e ilustraciones de Marino Benejam. La historieta, que aparecía casi siempre en la contraportada de la citada revista, cuenta las aventuras y desventuras de una gran familia perteneciente a la clase media encabezada por el bonachón Ulises Higueruelo.

El resto del clan lo forman su dominante esposa, doña Sinforosa; su elegante hija mayor, Lolín, eternamente en busca de novio; los traviesos niños pequeños Policarpito y Merceditas; y la afable abuela doña Filomena, experta en plantas medicinales. Treski, un perrito faldero, cierra el círculo familiar.

La acción de *La familia Ulises*, considerada un fiel reflejo de las alegrías y las penas de la familia media española, se sitúa en una gran ciudad que podría ser Barcelona. Las historias suelen describir los intentos de don Ulises y su prole por escalar socialmente, para lo cual intentan causar una buena impresión cuando se les invita a algún acontecimiento de la clase alta, junto a otras situaciones entretenidas. No obstante, la mayoría de las veces, por capricho del destino, tales intentos suelen acabar en catástrofe, aunque no al nivel de otros cómics de humor españoles como *Mortadelo y Filemón*.

Los guiones, aparentemente desenfadados pero a menudo mordaces, mejoraron con las elegantes y estilizadas ilustraciones de Benejam. Después de la muerte de Buigas en 1963, Carlos Bech asumió los guiones de esta satírica serie.

En el año 1969 Benejam dejó de hacer los dibujos debido a problemas en la vista y fue sustituido por José María Blanco hasta 1979. *La familia Ulises* ha sobrevivido hasta la actualidad mediante distintas reimpresiones. **AMo**

Los pioneros de la esperanza 1945

Roger Lécureux Raymond Poïvet

La Asamblea Internacional envía una nave espacial, *L'Esperánce*, al planeta Radias que amenaza la seguridad de la Tierra. A bordo viaja una tripulación formada por cuatro hombres y dos mujeres en representación de la humanidad: el francés Robert (a quien bien pronto se le cambiaría el nombre por el de Tangha), la estadounidense Maud, la china Tsin-Lu, el ruso Rodion, el inglés Wright, y Tom, de Martinica. Este pequeño y cosmopolita grupo quedará pronto reducido a cuatro tripulantes al hacer frente a los habitantes y peligros del espacio.

Tangha y Maud desempeñarán el papel de una glamurosa pareja que pasará por numerosas aventuras, al mismo tiempo que intentan extender el campo del conocimiento humano.

La época en que se concibió *Les Pionniers de l'Espérance* [Los pioneros de la esperanza] (finalizada la Segunda Guerra Mundial) desempeñó un papel importante en el carácter pacifista de la serie. Refuerza esta postura la identidad de la revista para la que se creó este cómic: *Vaillant*, destinada a los jóvenes y heredera del espíritu de la Resistencia. *Les pionniers de l'Espérance* es una obra de ciencia ficción, a menudo humanista y progresista, cuyos héroes luchan no con el ánimo de conquistar otros pueblos sino por la defensa de objetivos nobles como el conocimiento y la justicia.

Raymond Poïvet, dibujante realista de gran elegancia, consiguió distanciarse de su más obvia fuente de inspiración, Alex Raymond, el autor estadounidense de *Flash Gordon*. Desarrolló un estilo propio que se convirtió en punto de referencia de los cómics francobelgas gracias a la larga duración de la serie, que se publicó durante treinta años. Muchos dibujos de Poïvet parecen rápidos bosquejos, más cercanos a esbozos que a dibujos terminados, y dan la sensación de estar inacabados, lo que contribuyó a conseguir el efecto gráfico, poco habitual y logrado, de esta adorable serie. **NF**

Título original *Les Pionniers de l'Espérance*
Primera edición *Vaillant* (Francia)
Creadores Lécureux (Francia, 1925-1999); Poïvet (Francia, 1910-1999) **Género** Ciencia ficción

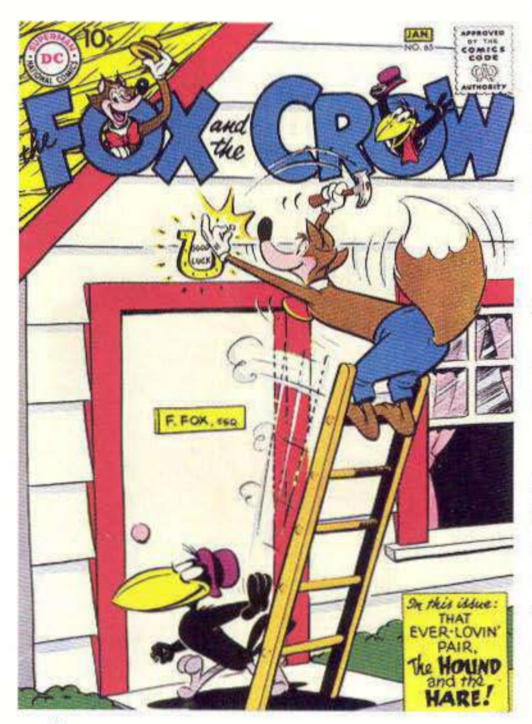


Otras lecturas
Buck Rogers de Philip Nowlan y Dick Calkins
Coronel X de Marijac y Raymond Poïvet
Flash Gordon de Don Moore y Alex Raymond
Nasdine Hodja de Roger Lécureux y Pierre Le Guen
Tiriel de Jean-Pierre de Dionnet y Raymond Poïvet

El zorro y el cuervo 1945

Cecil Beard Jim Davis

Título original *The Fox and the Crown*
Primera edición National Periodical Publications (EE.UU.)
Creadores Beard (EE.UU., 1907-1986);
Davis (EE.UU., 1915-1996) **Género** Humor



Otras lecturas
Nutsy Squirrel de Irving Dresler
Stanley y su monstruo de Arnold Drake y J. Winslow Mortimer
The Dodo and the Frog de Otto Feuer
Los tres mosqueteros de Sheldon Mayer

The Fox and the Crow [El zorro y el cuervo] era originalmente una serie de dibujos animados producidos por Columbia Picture's Screen Gems. El primero, *The Fox and the Grapes*, dirigido por Frank Tashlin, constituyó el formato de la serie y en él se estableció una relación entre ambos personajes no muy diferente de la del *Correcaminos y el coyote*.

La carrera cinematográfica de *The Fox and the Crow* duró poco y solo se estrenaron dieciséis historietas entre 1941 y 1950. Las tres últimas las hizo el innovador estudio UPA después de que Screen Gems cerrara. Sin embargo, *The Fox and the Crow* encontró una nueva forma de vida en los libros de cómics en los que apareció por primera vez en el número uno de *Real Screen Funnies* (luego se llamó *TV Screens Cartoons* y fue cancelado en 1961).

«Rodábamos por el suelo muertos de risa.»

Cecil Beard

Las historietas muestran los intentos del astuto cuervo Crawford, con acento de Brooklyn y fumador de puros, de engatusar al egoísta, pequeñoburgués y crédulo zorro Fauntleroy que habita en una casita de los suburbios situada junto al árbol que el cuervo llama casa. Este último se sirve con indiferencia del dinero y la comida del zorro, mientras utiliza disfraces y trucos inteligentes para ocultar sus robos y maquinaciones.

La serie fue escrita en un principio por Hubie Karp y más tarde por Cecil Beard y dibujada generalmente por Jim (James T.) Davis. Este aplicó una acción frenética y cierto aire de comedia circense a los cómics, lo que hizo que pareciesen guiones gráficos. Otros artistas incluyen Bob Wickersham, Owen Fitzgerald y Kay Wright.

The Fox and the Crow también apareció en *Comic Cavalcade* y bajo su propio título a partir de 1952, que se publicaría hasta 1968. **AMo**

Bob y Bobette 1945

«Willy» Vandersteen

Willy Vandersteen deambuló de niño por los muelles y cines de Amberes. Lo educaron para ser fabricante de ornamentos y unirse al negocio de su padre, pero él prefirió trabajar en las revistas recién salidas de las imprentas situadas al lado del taller familiar. En 1930 era un boy scout en Bélgica que hablaba holandés y copiaba el estilo de Hergé y la tira cómica *Totor*. Incluso su nombre de scout, Sluwe Vos [zorro astuto] se hacía eco del *Renard Curieux* [zorro curioso] de Hergé.

En 1936 se convirtió en escaparatista. Durante la Segunda Guerra Mundial, bajo la ocupación alemana, cuando los cómics estadounidenses llegaron a Bélgica, se aventuró en ese mundo bajo los seudónimos Mik, Bobs o Kaproen. Tras la guerra escribió y dibujó 81 historietas de *Bob y Bobette*. En el primer cómic, situado en Chocowakije, en Europa del Este, les llamó Rikki y Wiske; luego, Rikki, que se daba un aire a Tintín, pasó a llamarse Suske (Bob, en castellano).

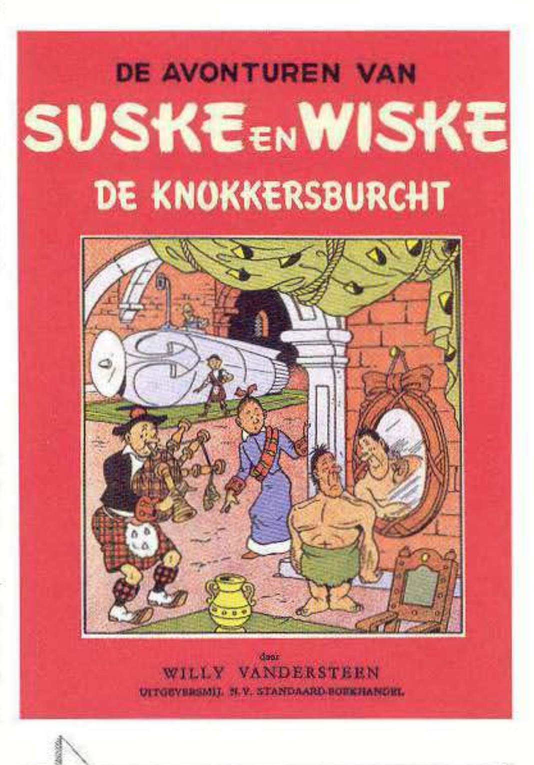
«Una tira de cómics en un periódico es un poco de publicidad a diario.»

Willy Vandersteen

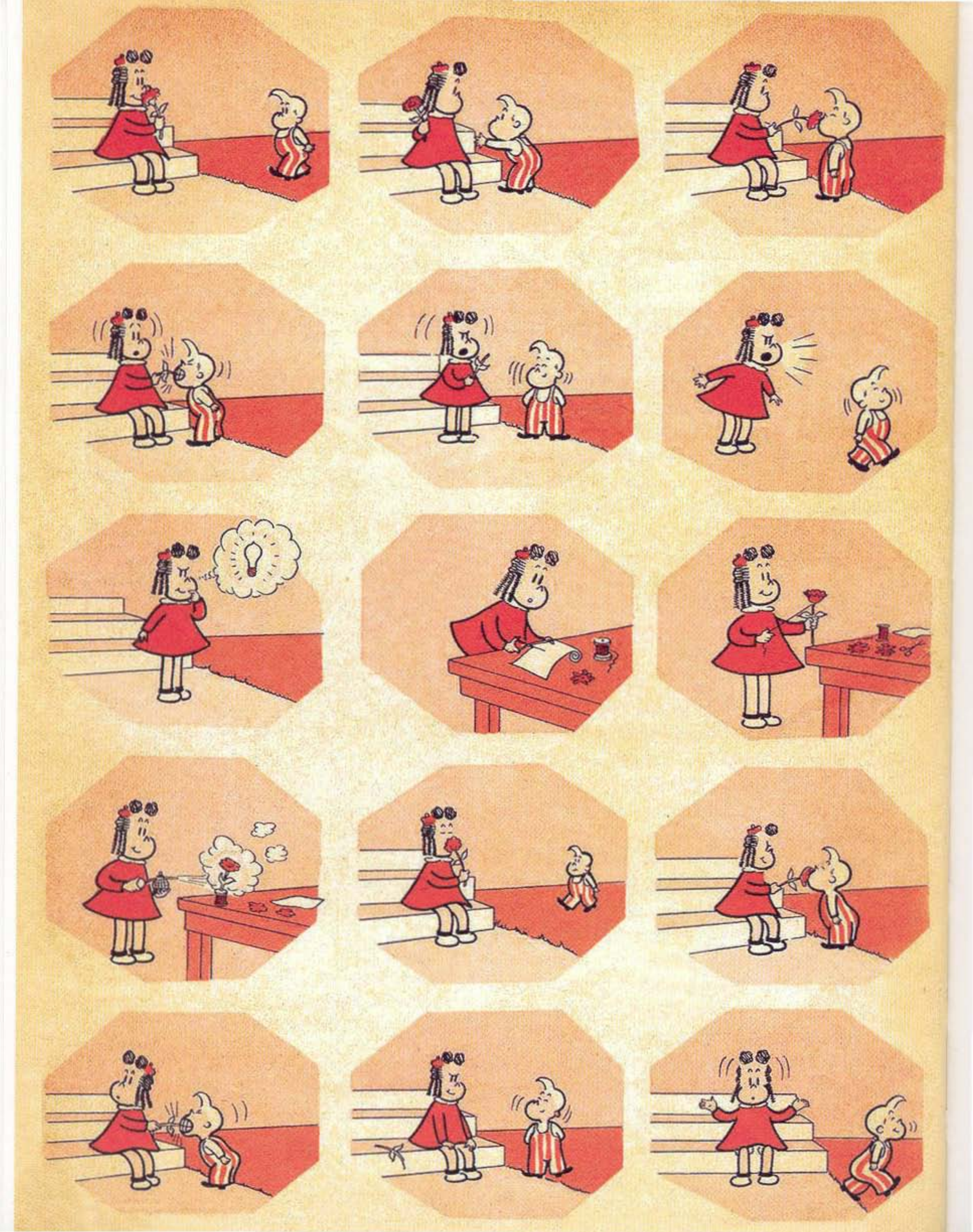
Este gran cómic de aventuras apareció en los periódicos desde 1945 hasta 1971. El título rimaba casi siempre y estaba plagado de imitaciones de cómics y películas extranjeras. Vandersteen hizo que Bob y Bobette formaran equipo con la tía Sidonie, el forzudo Jerom y el detective y fontanero Lambik.

Las historias a todo color de Vandersteen de la década de 1950, en el semanario *Tintin/Kuifje*, seguían el estilo de Hergé. Utilizar muchas instrucciones morales y cambiar del alegre flamenco al estéril holandés o francés, le granjeó un público mayor. Hizo muchas otras tiras con su estudio, como realistas, como *De Familie Snoek and't Prinske*, *Bessy* y *De Rode Ridder*. **HvO**

Título original *Suske en Wiske*
Primera edición *De Standaard* (Bélgica)
Creador Willebrord Jan Frans Maria Vandersteen (Bélgica, 1913-1990) **Género** Humor, aventuras



Otras lecturas
Alley Oop de V. T. Hamlin
Jean d'Armor de Henry Le Monnier
Meester Mus de Bob de Moor
Nero de Marc Sleen
Wrill le Renard de Albert Fromenteau



La pequeña Lulú 1945

John Stanley   Irving Tripp

Título original *Little Lulu*
Primera edición Dell Comics (EE.UU.)
Creadores Stanley (EE.UU., 1914-1993); Tripp (EE.UU., 1921-2009) **Género** Humor, infantil

La encantadora y divertida tira de *La pequeña Lulú* fue creada en 1935 por *Marge* Henderson Buell como un cómic de un solo panel. Cuando Dell decidió publicar la tira (con Henderson Buell ejerciendo cierto control editorial), John Stanley introdujo un vecindario entero de personajes para que Lulú interactuara con ellos.

El club de los niños, entre cuyos miembros se encuentran Toby, Fito, Tino y Lalo, tiene una norma clara y sencilla: «No se admiten mujeres». La norma se rompe cada vez que los chicos necesitan la ayuda de Lulú, pero siempre con la condición de que su calidad de socia sea temporal. Puede que Lulú sea joven y a veces naif, pero tiene cerebro y no aguanta tonterías de nadie. La mayoría de las veces su gracia surge de las historias que enfrentan a las chicas con los chicos. El elenco de chicas normalmente está representado por Lulú y Anita, la hermana de Fito, y a veces por Gloria, rival de Lulú. También aparecen los Chicos del Oeste, una pandilla de chicos brutos y duros liderados por Spike.

Toby siempre está pensando en comer, preferiblemente gratis, pero también tiene un papel como investigador privado —la Araña— que culpa rápidamente al padre de Lulú de cualquier lío en el que se meta su hija. Un guión habitual es aquel en que Lulú cuenta un cuento a su irritante vecino Memo. Stanley dibujó él mismo las primeras historias aunque más tarde fue Irving Trip quien asumió las composiciones y los guiones. Robert Crumb, ávido lector en la década de 1940, opina que *La pequeña Lulú* y *El pato Donald* son los mejores cómics de la época. **NFI**

El maravilloso mundo de Sazae-san 1946

Machiko Hasegawa

Título original *Sazae-san*
Primera edición *Fukunichi Shinbun* (Japón)
Creador Japón (1926-1992)
Género Humor

Sazae-san puede considerarse el equivalente japonés de *Blondie*. Creada como un *yon-koma manga* (literalmente, «manga de cuatro viñetas») por Machiko Hasegawa, una de las primeras dibujantes de cómics en alcanzar el éxito en Japón, se estrenó el 22 de abril de 1946 en *Fukunichi Shinbun*, un periódico de la ciudad natal de la autora. Comenzó a difundirse por toda la nación en 1949, cuando la tira empezó a publicarse en *Asahi Shinbun* de Tokio.

El elenco de personajes incluye a Sazae Isono, una alegre ama de casa; el marido de Sazae, Masuo Fuguta; el hermano y la hermana de Sazae, Katsuo y Wakame; sus padres, Namihei y Fune; el hijo de Sazae y Masuo, Tarao; y el gato Tama, la mascota de la familia. La tira reflejaba los cambios sociales que había experimentado la sociedad japonesa desde el final de la Segunda Guerra Mundial.

La última tira de *Sazae-san* se publicó el 24 de febrero de 1974, debido a la jubilación de Hasegawa. Desde entonces este cómic se ha reimpreso constantemente en forma de libro, convirtiéndose en el manga japonés más divulgado. Ha sido adaptado a programas de radio, obras de teatro, películas y, desde 1969, a una serie de televisión emitida en Fuji TV. Todavía se emite actualmente, lo que la convierte en la serie animada de televisión más larga de todos los tiempos, con más de tres mil episodios.

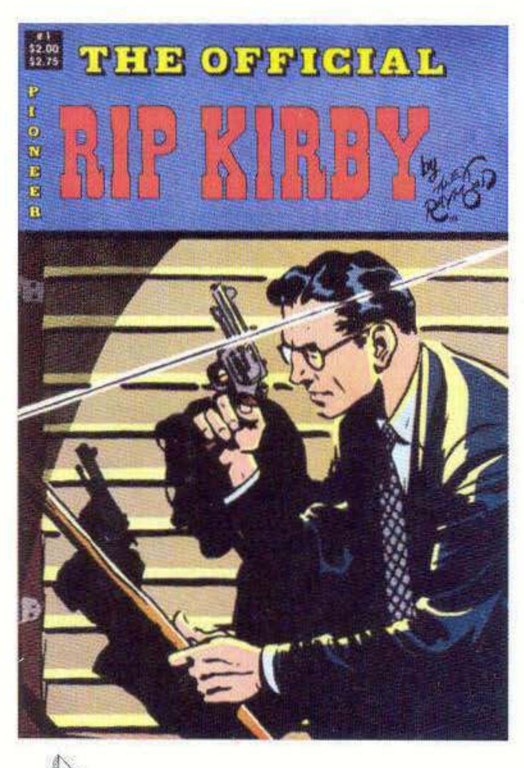
Kodansha International ha publicado una docena de recopilaciones bilingües de *Sazae-san* en japonés e inglés bajo el título *The wonderful world of Sazae-san* [El maravilloso mundo de Sazae-san]. **AMo**

← En *La pequeña Lulú* de John Stanley aparecen numerosos niños traviesos.

Rip Kirby 1946

Alex Raymond

Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1909-1956)
Género Acción, policíaco, detectives
Premio Reuben Award (1949)



Otras lecturas

Dick Tracy de Chester Gould
Jim Hardy de Dick Moores
Mickey Finn de Lank Leonard
Agente secreto X-9 de D. Hammett y A. Raymond

Cuando Alex Raymond, creador de *Flash Gordon*, regresó a la vida civil en 1946 después de servir en la marina, no quiso volver a trabajar en su exitosa tira de ciencia ficción. En vez de eso, se dedicó a crear un nuevo tipo de detective privado: *Rip Kirby*.

La forma en la que Rip Kirby resuelve los crímenes rompió con los métodos de otros detectives de la época. Pegaba menos puñetazos, pensaba más y, en lugar de tener una ristra de pretendientes femeninas, solo le interesaba una mujer: la pura y virtuosa Honey Dorian. Era un hombre elegante, fumaba en pipa, tocaba el piano y contaba con Desmond, su mayordomo calvo y exconvicto reformado, como compinche. Aun así, seguía siendo un exmarine fuerte, serio y sensato.

«Rip no era la clase de detective al que estaban acostumbrados los lectores de literatura barata.» **D. Markstein, historiador del cómic**

Raymond abordó el guión como si estuviera escribiendo una novela. En este sentido, tenía el sueño de crear, según sus propias palabras, «un tipo de rasgos muy superiores», con relatos sólidos y ninguna repetición. Raymond también se había convertido en un retratista excepcional. Sus sombreados, su utilización de los grises y negros y la precisión de sus composiciones eran espléndidos.

Fred Dickenson, un periodista que cubrió la cacería del delincuente John Dillinger en la década de 1930, asumió la escritura de los guiones en 1952 y siguió con la tira durante otros treinta y cuatro años. Cuando Raymond murió en un accidente de coche en 1956, el encargo de ilustrar el cómic pasó a manos de John Prentice, quien solo hizo cambios sutiles a su matizado y sofisticado aspecto durante los más de cuarenta años que dibujó la tira. **BS**

Las aventuras de Gwendoline 1946

«John Willie»

Gwendoline es una rubia ingenua que no deja de meterse en líos, lo que de forma inevitable conduce a que la acaben atando y amordazando de las formas más diversas. Y cuando no la están secuestrando, se da el gusto de ser un poco esclava de su familia y amigos.

Sir Dystic D'Arcy, por su parte, la saca de aprietos continuamente y el agente secreto U-69 la rescata, generalmente después de darle una azotaina por haberse dejado capturar.

No se puede infravalorar la enorme influencia que las historias de Gwendoline han tenido en los artistas eróticos desde que John Willie publicara los primeros episodios en la década de 1940. Logró mantener el equilibrio entre el interés por la parafernalia fetichista y

«... es difícil que una modelo se sienta desgraciada cuando trabaja para mí.»

John Willie

una narración juguetona que incluía situaciones tensas y ridículas, con técnicas de amarre, mordazas y tacones, al mismo tiempo que hacía un buen producto para quienes buscaban morbo en general.

El primer epónimo de Gwendoline tiene las líneas amplias y las ilustraciones aguadas, mientras que las últimas historias son más minuciosas y precisas. Presentan mujeres con cintura de avispa y bien dotadas, que suelen llevar faldas y pantalones muy ajustados, también tacones altísimos y corsés.

El mundo fetichista de Willie es pervertido pero con decoro: todos los cautiverios se hacen con un asentimiento de cabeza y un guiño al lector.

Belier Press publicó una historia nunca vista de cuarenta páginas de *Las aventuras de Gwendoline* titulada *El ídolo dorado* para acompañar las reimpresiones de los otros cinco relatos. **FJ**

Título original *The Adventures of Sweet Gwendoline*
Primera edición *Bizarre* (EE.UU.)
Creador John Alexander Scott Coutts (EE.UU., 1902-1962)
Género Erótico **Adaptación** Película (1984)

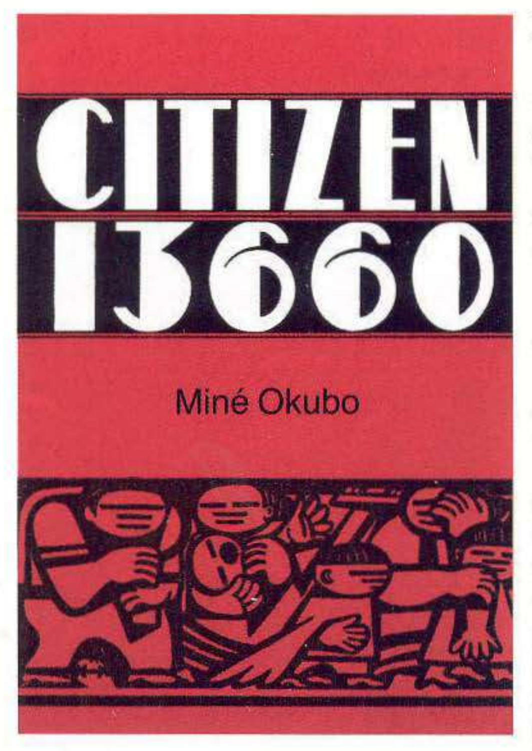


Otras lecturas

Bizarre de Eric Kroll
Justine de Guido Crepax
Sweeter Gwendoline de Eric Stanton
La historia de O de Guido Crepax

Ciudadana 13660 1946

Miné Okubo



«Marcamos el equipaje con el número de nuestra familia, el 13660, y nos pusimos las etiquetas personales con alfileres.»

Otras lecturas

Chino americano de Gene Luen Yang
Gen el descalzo de Keiji Nakazawa
Persépolis de Marjane Satrapi
Goražde: zona protegida de Joe Sacco
El manga de los cuatro inmigrantes de Henry Kiyama

Título original *Citizen 13660*
Primera edición University of Washington Press (EE.UU.)
Creador Japón-EE.UU. (1912-2001) **Género** Autobiografía **Premio** American Book Award (1984)

Cuando estalló la Segunda Guerra Mundial, Miné Okubo, artista de talento que estudió con Fernand Léger y colaboró con Diego Rivera, se encontraba viajando por Europa. De vuelta a casa, se quedó horrorizada al enterarse de que los bombarderos japoneses habían atacado Pearl Harbor. Pero aún más horrible fue lo que sucedió a continuación: el internamiento en masa de los ciudadanos estadounidenses de origen japonés, incluida ella misma.

Citizen 13660 cuenta la historia de Okubo a medida que ella y su hermano se adaptan a las indignidades de una vida como ciudadanos de segunda. Primero les llevan a un hipódromo a las afueras de San Francisco donde las chabolas estaban tan mal acondicionadas que en las paredes encaladas aún había pelo de los caballos que previamente las habían ocupado. Luego envían a los internos a Topaz, en Utah, un lugar ventoso y rodeado por el árido desierto.

Casi puede tocarse la claustrofobia del campo en la narración atestada de gente de Okubo. Dibujándose a sí misma en casi todas las ilustraciones, los lectores van comprendiendo que mientras los campos van asfixiando su identidad, Okubo insiste en tener una presencia individual en algún lugar del mundo, aunque solo sea en un trozo de papel. Algunos se preguntarán si estas memorias son realmente un libro de cómics: cada imagen va acompañada de un párrafo o texto en vez de los típicos bocadillos. No obstante, parece insignificante discutir sobre pequeños detalles cuando las palabras y los dibujos se utilizan para captar la experiencia humana de forma tan convincente. **EL**

Erik, el hombre del Norte 1946

Hans G. Kresse

Título original *Eric de Noorman* **Primera edición** 't Kasteel van Aemstel/De Tijd (Países Bajos)
Creador Hans Georg Kresse (Alemania-Países Bajos, 1921-1992) **Género** Aventuras, fantasía

Hans G. Kresse creció en Amsterdam, hijo de madre holandesa y padre alemán. El joven Hans se entretenía aprendiendo a dibujar y realizando interminables esbozos y copias. A finales de 1938, con dieciséis años, publicó su primera serie de tiras cómicas —una adaptación de *Tarzán de los monos* de E. R. Burroughs— en la revista *De Verkenner*.

Le siguió una tira de vaqueros, pero entonces estalló la Segunda Guerra Mundial y con ella llegó la ocupación alemana. Como alemán, Kresse tuvo que servir en contra de su voluntad en el ejército de Hitler entre 1941 y 1942. Posteriormente, le enviaron a un hospital militar donde lo declararon no apto. Después de haber aprendido técnicas de animación, comenzó a trabajar para Martin Toonder en 1943. Tras la liberación de los Países Bajos en 1945, lo encarcelaron debido al trabajo que había desempeñado en tiempos de guerra en una película antisemita y en un cómic para una revista nazi, que solo se había atrevido a firmar como «H. Zwart».

En 1946 comenzó a publicarse en el periódico flamenco *Het Laatste Nieuws*, en blanco y negro y a diario, su cómic épico *Eric de Noorman* [Erik, el hombre del norte]. La tira presentaba ilustraciones maravillosas, una iluminación y encuadres cinematográficos, violencia gráfica y duros vikingos. Aparecieron 66 historietas en pequeños libros de cómics. Creó muchas más tiras e ilustraciones, gran parte de ellas en color, y desempeñó un papel fundamental en la historia del cómic holandés. En sus álbumes *Indianenreeks* de la década de 1970 apoyó la causa de los nativos norteamericanos. **HvO**

Steve Canyon 1947

Milton Caniff

Primera edición Field Enterprises (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1907-1988)
Género Drama
Premio Reuben Award (1971)

En 1946 Milton Caniff se encontraba en la cumbre de su carrera. Disfrutaba de un gran éxito con *Terry y los piratas*, pero el dueño de la tira era su sindicato. Entonces, lo que hizo fue crear una tira nueva para el Field Enterprises Syndicate, de reciente formación, una de la que él sería el dueño y sobre la que tendría el control. Este cómic sería el célebre *Steve Canyon*.

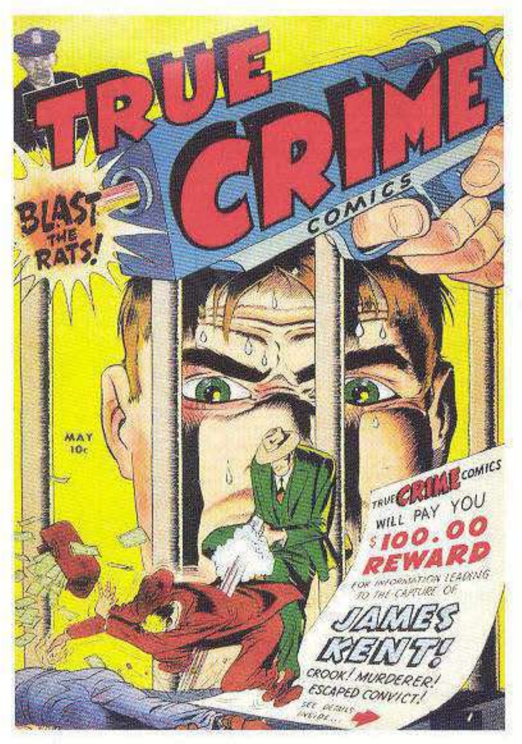
Los compromisos contractuales de *Terry y los piratas* no permitían que Caniff pusiera nada sobre papel hasta apenas unas semanas antes de que comenzara a publicarse la nueva la tira, por lo que Field tuvo que vender la tira sin que los potenciales compradores la vieran antes. Era tal la reputación de Caniff que 125 periódicos compraron la tira a ojos cerrados. Steve Canyon es un veterano de la fuerza aérea, dueño de Horizons Unlimited, una compañía de transporte por avión que le lleva por todo el mundo en busca de peligros y aventuras. Caniff lo concibió como el típico héroe estadounidense de mandíbula cuadrada y con una chica en cada puerto. Visita zonas conflictivas como Birmania, África, China y el golfo Pérsico y se enfrenta a un grupo de *femmes fatales* como Copper Calhoun, la Capitana Shark, madame Lynx y lady Nine.

La tira de Caniff fue tachada de imperialista y fue especialmente polémica durante la guerra de Corea, cuando Canyon se alistó en el servicio activo en Vietnam y Oriente Medio. El cómic desapareció en 1988, a la muerte de Caniff, pero es recordada como una tira de aventuras magistral, realizada por uno de los creadores más influyentes del medio. **DR**

¡Asesinato, morfina y yo! 1947

Jack Cole

Título original *Murder, Morfine and Me!*
Primera edición Magazine Village (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1918-1958) **Género** Policíaco
Premio Will Eisner Award Hall of Fame (1999)



Otras lecturas
Betsy and Me de Jack Cole
Criminal de Ed Brubaker y Sean Phillips
Hard-Boiled Defective Stories de Charles Burns
El rey de las moscas de Mezzo y Pirus

Desde su primer gran éxito con *Plastic Man* y su habilidad para cambiar de forma, hasta su última tira cómica sobre una familia poco convencional en *Betsy and me*, Jack Cole fue un innovador inagotable. Cuando fijó su atención en el mundo del crimen, creó este gran logro de 14 páginas y 101 paneles de angustia histriónica.

Atormentada por las pesadillas que le provocan las drogas, la camello Mary Kennedy se viene abajo y confiesa su sórdida historia directamente al lector. Regresa a una noche en Los Ángeles, cuando un adicto sin blanca se cuela en su habitación desesperado por un chute de morfina. Ella se niega a dárselo, él la agarra por el pelo y Mary cede solo al comprobar aterrorizada que tiene una jeringuilla apuntándole directamente a su globo ocular.

«¿Quién era el jefazo de todo esto? Nunca lo adivinarías, tío.»

Esta parte se hizo tristemente famosa en 1954 cuando el psiquiatra estadounidense Fredric Wertham la sacó de contexto al incluirla en la sección de imágenes escabrosas de *Seduction of the Innocent*, su diatriba contra los cómics que provocaban pánico. En este punto culminante, Mary se despertaba gritando; había sido un sueño, pero también un trauma que no olvidaría jamás.

Un flashback dentro de otro flashback lleva a los lectores hasta Kansas City, donde nos encontramos a una Mary de labios temblorosos que trabaja de camarera. Tony Petrillo, un chico duro, le roba el corazón y la llevará a una vida de estafas y tráfico de drogas. Cole retira todos los puntos, distorsiona las formas y las letras de sus bocadillos para potenciar al máximo la emoción. Después de un horrible giro, revela quién es el «jefazo» que está detrás de todo. La estridente confesión de Mary termina con una advertencia sobre «la estúpida locura del mundo del crimen». **PG**

Las aventuras de Nerón y Compañía 1947

✎✎ «Marc Sleen»

Marc Neels era hijo de un tabernero y tomó lecciones de arte desde los catorce años. Se alistó en el servicio militar alemán durante la Segunda Guerra Mundial. A finales de 1944 apareció su primera tira cómica: *De Avonturen van Neus*. A partir de 1945 hizo caricaturas, cómics y dibujos de juicios para el diario *De Standaard*; también publicó en otros lugares. En 1946 le dio la vuelta a su apellido y pasó a firmar como Marc Sleen.

A Sleen le encantaba el cine, sobre todo el musical hollywoodiense *Loquilandia* (*Hellzapoppin*, 1941), película basada en el célebre musical de Broadway del año 1938. Sus ruidos repentinos, diablos en el infierno, gags visuales y personajes cabezas huecas le influenciaron notablemente y le llevaron a crear su propio detective llamado Van Zwam. Este excéntrico héroe pronto fue aventajado por otro personaje: un pequeño hombre calvo de nariz grande que se creía Nerón, el loco emperador romano, y que adoptó el nombre del gobernante. Este Nerón iba a convertirse en su antihéroe favorito a lo largo de las 216 historias de *Las aventuras de Nerón y Co.*, junto a una extensa selección de compinches chiflados, entre los que se incluyen Madam Pheip, una sargenta fumadora de pipa, y Adhemar, el hijo intelectual y eternamente joven de Nerón al que solo le salen dos pelos largos de la cabeza, como a su padre.

«Tienes que reír mientras seas feliz [o] quizá mueras sin haber reído.»

En el año 1989 Sleen batió el récord de números dibujados de una misma serie de cómics. En 1992 el artista Dirk realizó la mayoría de los dibujos como asistente. Juntos decidieron acabar con la tira cómica en 2002. Después de 1962 todas las historias de Nerón acababan con las bebidas de papá y los *waffles* de mamá. **HvO**

Título original *De Avonturen van Nero en Co*
Primera edición De Nieuwe Gids (Bélgica)
Creador Marcel Honorée Neels (Bélgica, n.1922)
Género Humor

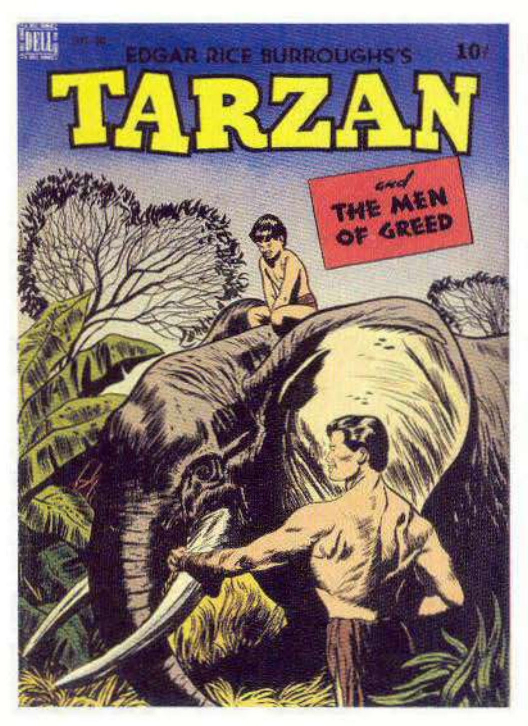


Otras lecturas
Lambiorix de Willy Vandersteen
Revista MAD de Harvey Kurtzman
Nick Knatterton de Manfred Schmidt
The Ghost of Sand Street de Marc Sleen y Dirk Stallaert

Tarzán 1947

Gaylord Dubois   Jesse Mace Marsh

Primera edición Dell Comics (EE.UU.)
Creadores Dubois (EE.UU., 1899-1993); Marsh (EE.UU., 1907-1966)
Género Aventuras



«Si un latino estaba leyendo un libro de cómics en el autobús... casi siempre era de Tarzán.»

Gilbert Hernández, creador de *Love & Rockets*

El retrato que Jesse Marsh hizo de Tarzán casi escapa al estigma de la prepotencia del hombre blanco para con el continente africano. Los Tarzán de otros cómics utilizan la exhuberante vegetación como mero telón de fondo para exponer la presunción de la supremacía blanca.

La interpretación de Marsh resulta más aceptable, y contiene menos clichés y observaciones falsas, aunque tampoco es perfecta. Por ejemplo, la afirmación «Huelo a sangre de hombre blanco», difícilmente soportaría un análisis crítico a ojos modernos. Aun así, el Tarzán de Marsh se mimetiza con la flora y fauna indígenas, en lugar de proceder de la carrera colonial. La mayoría de las veces, los malos son cazadores de fortuna blancos o curanderos deshonestos, y se hacen algunas incursiones en la esclavitud.

Aunque está bien escrito por el prolífico Gaylord Dubois, son los diseños gráficos gruesos y prosaicos de Marsh los que impulsan al lector a lo largo de una espiral de aventuras. Los elementos fieros y el comportamiento travieso del hijo de Tarzán, Boy, y de su amigo Dombie agilizan la acción con energía y entusiasmo. Volando entre los árboles de enredadera en enredadera, el *Tarzán* de Marsh se parece a la piedra ingrávida de Magritte.

Es poco probable que al creador de Tarzán, Edgar Rice Burroughs, le hubiera gustado tanto la versión de Marsh como la tira de Hal Foster de 1929 con su excelente y cruda brutalidad, o como la de Burne Hogarth —el sucesor de Foster, a finales de la década de 1930—, quien debido a la heroica musculatura de su personaje, se ganó la etiqueta de «Miguel Ángel de los cómics».

Tarzán fue lanzado en formato de libro en 1948, tras aparecer en la serie *Four Color* de Dell, y regresaría más tarde a un estilo cinematográfico y glamuroso gracias a Russ Manning. El *Tarzán* de Marsh representa el fotograma estático y supuso un llamamiento en contra de las divisiones étnicas. **IR**

Las aventuras de Buck Danny 1947

Jean-Michel Charlier Victor Hubinon

Las aventuras del piloto Buck Danny son prácticamente desconocidas más allá de las fronteras estadounidenses, lo que debe de parecer muy raro a cualquiera que esté familiarizado con el fervoroso americanismo de este cómic francobelga.

Con su halagadora descripción de la vida cotidiana en el ejército de Estados Unidos y la celebración de sus valores, su preocupación por los detalles de procedimiento y un abrumador e inmutable amor hacia su avión, se perdonará a aquellos lectores que puedan llegar a pensar que la tira es producto de un propagandista del Departamento de Estado norteamericano.

Los personajes volaban bombarderos Hellcats, operados desde un portaaviones durante la Segunda Guerra Mundial, a través de bombarderos Stealth capaces de burlarse de los radares. Mientras esto sucedía, no solo exhibían la evolución de la aviación estadounidense sino que además daban buena cuenta de la fuerza geopolítica de Estados Unidos. Desde la península de Corea hasta el impacto del *Sputnik*, y desde la disolución de la Unión Soviética hasta la Era del Terror, Buck Danny lo ha visto todo.

La magia de *Buck Danny* siempre ha residido en sus dibujos. A pesar de las primeras representaciones un tanto bastas de las figuras dibujadas por el ilustrador Victor Hubinon, fue su forma de representar los barcos de guerra y los aviones de caza y sus peleas en el aire, lo que hizo resaltar su extraño don para el realismo y una sensibilidad especial para el detalle.

De 1947 a 1979 se publicaron cuarenta álbumes de *Buck Danny*, seguidos de un paréntesis de cuatro años tras la muerte de Hubinon hasta que Francis Bergese volviera a retomarlo en 1983.

Buck Danny sobrevivió a la muerte de sus dos autores, algo extraño en el mundo del cómic belga, en el que las series suelen morir junto con sus creadores. **BS**

Título original *Buck Danny* **Primera edición** Spirou (Francia) **Creadores** Charlier (Bélgica, 1924-1989); Hubinon (Bélgica, 1924-1979); Bergese (Francia, n. 1941) **Género** Acción, aventuras, bélico

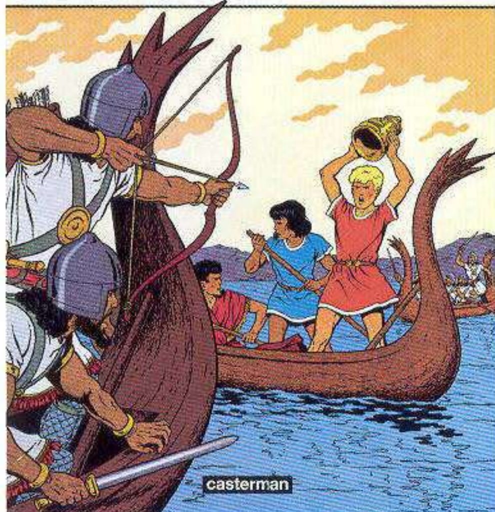


«¡Ese MIG norcoreano me ha disparado un misil a quemarropa!»

Alix
La tiara de Oribal 1948

Jacques Martin

Título original *Alix, La Tiare d'Oribal*
Primera edición *Le Journal de Tintin 9* (Bélgica)
Creador Francia (1921-2010)
Género Drama, aventuras



Otros títulos de *Alix*
El príncipe del Nilo
El emperador de China
El fantasma de Cartago
La torre de Babel
El dios salvaje

Hace tiempo que el drama histórico se encuentra entre los géneros más populares del cómic francobelga. *Alix*, de Jacques Martin —gran pionero del cómic francés—, fue uno de los primeros, y de los que tuvieron una vida más larga. Después de la Segunda Guerra Mundial, Martin combinó su amor por la historia y por las tiras cómicas para crear *Alix*. Este excelente cómic se publicó en *Le Journal de Tintin* durante más de treinta años.

Junto con sus colegas Hergé y Edgar Jacobs, Martin fue uno de los creadores de la escuela de arte de la *ligne claire* [línea clara] que iba a definir el aspecto del cómic francés en las décadas siguientes.

La serie *Alix* transcurre unos cincuenta años antes del nacimiento de Cristo, una época en la que gran parte del mundo estaba gobernada por los romanos. El mismo Alix nace en la Galia ocupada y es vendido como esclavo. Tras ser adoptado por un noble romano, el joven Alix acaba alistándose en la caballería romana y marchándose con su joven amigo egipcio Enak a experimentar una vida llena de aventuras.

Alix pertenecía a una generación de intrépidos y jóvenes héroes de cómic que, como el célebre Tintín, parecen encontrar misterios y aventuras donde quiera que vayan. Martin se deleitó en ilustrar para sus lectores el mundo antiguo en todo su esplendor, y escogió para ello los más variados escenarios: Roma, Cartago, Esparta, Alejandría, Egipto, China, África y Persia. El autor, que ejerció siempre como historiador entusiasta, hizo que su joven héroe descubriera legendarias maravillas de la Antigüedad, para lo cual lo llevó, por ejemplo, hasta la torre de Babel y el caballo de Troya. La tira es célebre por su exactitud histórica, y es que Martin siempre interpretó los hechos históricos con exactitud y puso una atención meticulosa en los detalles, lo que añadía calidad a la serie. Es una lástima que esta sea poco conocida fuera del mundo francófono. **DR**

Babe, la monada de la colina 1948

Gordon «Boody» Rogers

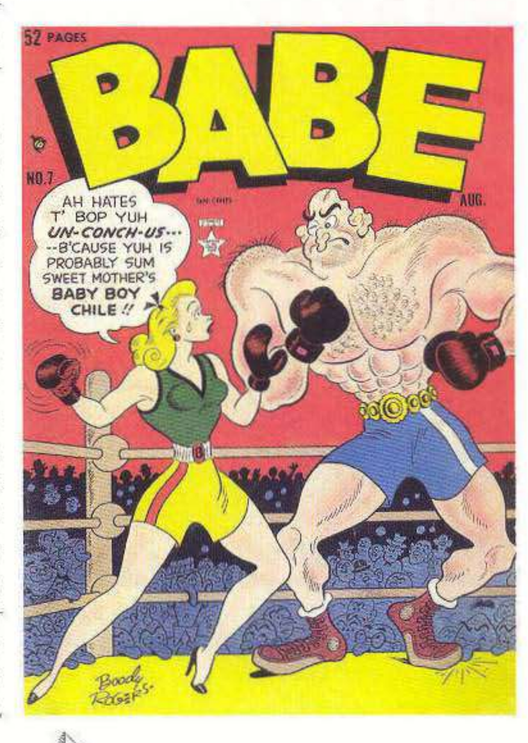
Boody Rogers vendió gags cómicos durante la década de 1920, y algunos de sus primeros cómics fueron una reimpresión de sus tiras de prensa *The Funnies* en 1929 y *Deadwood Gulch* en 1931. Cuando empezó a colaborar con los primeros números publicados por DC Comics en 1936, Gordon había pasado a llamarse Boody, nombre con el que produjo su obra más memorable en los años cuarenta: una parodia del mundo de los superhéroes con *Sparky Watts*, el adolescente *Dudley* y *Babe*.

A primera vista, *Babe* (el subtítulo *Darling of the Hills* fue adoptado en 1949) es una imitación de *Li'l Abner* de Al Clapp, pero se le cambió el género del protagonista principal para llamar la atención de los adolescentes. Babe Boone es toda una sensación dentro del mundo de los deportes; se trata de una cateta que obtiene sus habilidades de beber la corteza destilada de los árboles a los que les ha alcanzado un rayo. Lucha, boxea y juega al béisbol para los Brookdale Blue Sox de mister Teapot.

Rogers pobló la casa de Possum Holler de Babe con un montón de personajes extraños: Mister Guppy es un tritón que se desplaza por la tierra con muletas mientras intenta evitar al padre de Babe, que quiere freírle la cola; el ermitaño mister Stalagmite vive en la cima de una montaña y conversa en pictogramas con un hombre de las cavernas de tres piernas que ha salido de incubar un huevo volcánico; Mammy se parece a una versión femenina de Popeye; el doctor Woeman inventa una poción que sirve para cambiar de género, y también hay centauros fetichistas.

La imaginación y el humor de la tira todavía enganchan y si actualmente la tira tuviera una influencia más allá de Al Capp sería en la obra de Bill Holman. Rogers proporcionó once números de la locura de *Babe*, asistido en algunas tiras por el artista de bondage Eric Stanton, hasta que decidió acabar su carrera en el mundo del cómic y abrir una tienda en Arizona. **FP**

Título original *Babe, Darling of the Hills*
Primera edición Prize Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1904-1996)
Género Humor, adolescentes

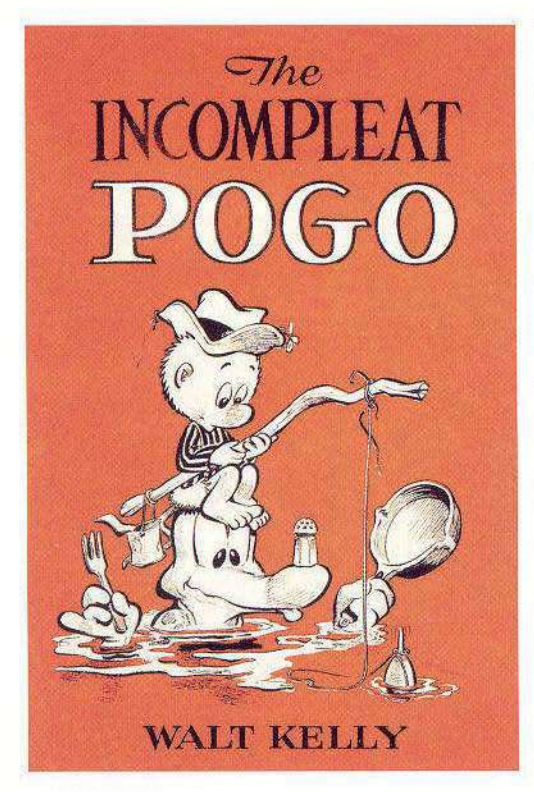


Otras lecturas

Ace of Diamond de Terajima Yuji
Football Family Robinson de T. Tully y J. Colquhoun
Michel Vaillant de Jean Graton
Ozark Ike de Ray Gotto
Roy of the Rovers de Stuart Green y Rob Davis

Pogo 1948

Walt Kelly



«Los animales tienen más posibilidades. No se hacen daño fácilmente y es posible hacerlos más creíbles en una pose exagerada.»

Otras lecturas

Doonesbury de G. B. Trudeau
Snoopy de Schultz
Popeye de E. C. Segar

Primera edición Simon & Schuster (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1913-1973)
Género Humor, sátira
Premio Reuben Award (1951)

Walt Kelly, antiguo dibujante de Disney y periodista, llevó su astuta conciencia política a las tiras cómicas cuando comenzó a dibujar *Pogo*, sátira política que se publicó en la década de 1940. Las primeras historietas, situadas en el pantano Okeefenokee y pobladas por un elenco de animales antropomorfos, se centraban más en payasadas que en intentar resultar alegóricas. Sin embargo, los temas más populares fueron entrando poco a poco, cuando el doctor Howland Owl, un personaje sabelotodo mal informado, empezó a hablar sin parar sobre la energía atómica.

En el año 1941 Kelly ya había creado a la zarigüeya Pogo y al caimán Albert para *Animal Comics* de Dell, pero los devolvió a la vida en 1948, cuando le pidieron que dibujara historietas políticas para el efímero periódico *New York Star*. Cuando se disolvió el periódico, el Post-Hall Syndicate compró la tira, que se publicaría sin interrupción hasta 1975. La mujer de Kelly, Selby, y su hijo Stephen la produjeron durante los dos últimos años después de su muerte.

En el centro de la tira se encuentra la pareja formada por Pogo, una humilde aunque filosófica zarigüeya, y su amigo caimán Albert, bobo y fiel. Pogo es modesto, Albert exagera su importancia; Pogo es tranquilo y retraído, Albert es entusiasta y enfadadizo. Otros personajes son la supersticiosa tortuga Churchy LaFemme; Porkypine, un puercoespín gruñón y cínico; y Miz Mam'selle Hepzibah, una mofeta francesa.

Kelly sigue siendo considerado un gran dibujante de cómics. **FJ**

El infierno de Mickey 1949

Guido Martina Angelo Bioletto

Título original *L'Inferno di Topolino*
Primera edición Topolino/Mondadori (Italia)
Creadores Martina (Italia, 1906-1991); Bioletto (Italia, 1906-1987) **Género** Parodia

L'Inferno di Topolino [El infierno de Mickey] es la versión italiana, en forma de parodia de Disney, del famoso clásico de Dante Alighieri, *Inferno*. Este cómic, con Mickey Mouse (conocido como Topolino en italiano) como Dante, y Goofy (Pippo) como Virgilio, se escribió en rima y reproduce la estructura prosódica de la obra literaria en la que se inspira.

La historia comienza al final de una representación teatral de la *Divina Comedia* de Dante, de la que Mickey y Goofy son sus protagonistas. Envidioso de su éxito, Pete (Gambadilegno) hipnotiza a sus dos eternos enemigos. Más tarde, los dos se dirigen a la biblioteca con la intención de averiguar más cosas sobre Dante y se quedan dormidos mientras lidian rápidamente con un volumen enorme de la *Divina Comedia*. Tienen un sueño en el que se ven a sí mismos dentro de la primera parte del *Inferno* de Dante, donde Mickey-Dante se encuentra con Goofy-Virgilio y comienzan un largo peregrinaje a través de un «bosque oscuro y sombrío», incapaces de encontrar el camino a la salvación.

La historieta es fiel a la representación del *Inferno* de Dante y a la división original del poema en cantos. No obstante, Martina reescribe a Dante utilizando las mismas rimas de once sílabas de forma asombrosa, juguetona y cómica. El resultado fue una publicación histórica que llegó a generaciones de lectores italianos y ayudó a legitimar el valor educativo de los cómics. También inauguró la tradición de «parodias de Disney», una larga serie de adaptaciones literarias que ayudaron a reformar la identidad de Disney. **MS**

Condorito 1949

René Ríos

Primera edición Empresa Editora Zig-Zag (Chile)
Creador Chile (n. 1911)
Género Humor

Condorito, el cómic más leído en América Latina, es tan conocido por niños y adultos de Chile, Argentina, Brasil y Venezuela como *Mickey Mouse* lo es para el estadounidense medio. Fue creado por René Ríos, que imaginó a su personaje por primera vez al ver el escudo de armas chileno en el que hay un ciervo y un cóndor a cada lado del blasón. La tira sigue las aventuras de un cóndor antropomorfo que vive en el ficticio pueblo de provincias Pelotilluhue. Condorito se va a vivir entre humanos después de que su padre lo tirara enfadado del nido situado en lo alto de los Andes chilenos. Condorito es vago y demuestra una total falta de ambición aunque se gana el cariño de los lectores con su bondad innata e irreprimible ingenio.

El formato de la tira es sencillo: cada episodio es un solo gag, por lo general trata sobre el chovinismo y el sexismo reflexivo del machismo sudamericano en las normas culturales, pero expresado en frases de doble sentido imperceptibles para los niños. No hay continuidad de una tira a otra, y la mayoría de los episodios terminan con la víctima de algún extravagante juego de palabras cayendo hacia atrás fuera del panel, los pies en el aire y la palabra «plop». La declaración típica de Condorito —«Exijo una explicación»— forma parte del modo de hablar de los chilenos.

Condorito fue creado como respuesta a la película *Saludos amigos* de Walt Disney, porque Ríos creyó que tergiversaba la cultura latinoamericana, y trascendió fronteras para convertirse en el cómic en castellano de mayor éxito, con ochenta millones de lectores en todo el mundo. **BS**

Young Hawk 1949

Gaylord Dubois Rex Maxon y Ray Bailey

Primera edición Dell Comics (EE.UU.)
Creadores Dubois (EE.UU., 1899-1993); Maxon (EE.UU., 1892-1973); Bailey (EE.UU., 1913-1975)
Género Aventuras, western

Antes de la colonización europea, dos nativos norteamericanos, Young Hawk y Little Buck, viajan a pie buscando su hogar perdido. Aunque más tarde se nos dirá que la narración transcurre antes de la llegada del jinete epónimo, este guiño al *Llanero Solitario* empieza cuando a Young Hawks y su primo Little Buck se les escapa un caballo medicinal y se pierden después de salir en su busca. A pesar de ocasionales anomalías, se investigaron con meticulosidad la vida y tradiciones de los indios norteamericanos y se dibujaron muy bien; al principio con las líneas musculosas, gruesas y caprichosas de Rex Maxon. Luego, el artista Ray Bailey aportó profundidad a la obra, recordando un pasado natural con una interpretación casi etérea.

El autor Gaylord Dubois escribió la asombrosa cantidad de tres mil libros de cómics durante toda su vida. En esta serie, se respetan bien tanto la diversidad de los indios de las Llanuras como sus costumbres sociales. Tan solo una tribu sabía cómo obtener hierro. Young Hawks muestra cómo hacer una vela para una canoa a partir de medio tipi, y descubre cómo tallar una canoa a partir de un árbol en lugar de un trozo de la corteza de un abedul, que sería más fácil. Young Hawk y Little Buck aprenden lo que es la cota de malla al verla en un galeón español maltrecho. Conocen a residentes de la costa que se adentran en el mar en vastos botes de madera decorados con tallas para cazar ballenas. Durante los últimos años, Dubois se movió en zonas del mundo editorial más relacionadas con su fe, incluyendo la escritura de guiones de cómics cristianos. **BB**

Flook 1949

Douglas Mount «Trog»

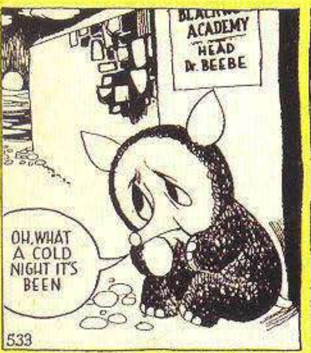
Primera edición *Daily Mail* (RU)
Creadores Mount (RU, fecha desconocida); Wally Fawkes (RU-Canadá, n.1924)
Género Sátira **Influencia sobre** Revista *Private Eye*

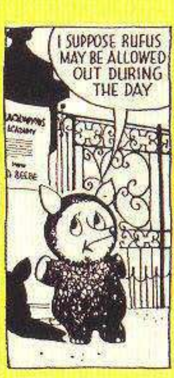
Cuando Wally Fawkes tenía diez años, su madre Mabel le regaló una pluma estilográfica y un frasco de tinta china, pues creía que su hijo tenía potencial como artista. Luego ingresó en el Sidcup Art College, situado a las afueras de Londres, a finales de la década de 1930, y consiguió una beca, pero no pudo graduarse por problemas de dinero. En 1939, con Inglaterra en guerra contra Alemania, Fawkes, de quince años, trabajó en el astillero de Woolwich, en la orilla sur del Támesis, pintando diseños de camuflaje en los tejados de las fábricas.

En 1942 Fawkes entró como ilustrador en el periódico londinense *Daily News*. El dueño del periódico, lord Rothermere, conoció la tira cómica estadounidense *Barnaby* en 1948, mientras estaba de visita en Estados Unidos: la tira trataba sobre un chico con un entrometido «hado padrino». El propietario le pidió a Fawkes que ilustrara una tira parecida, titulada *Rufus* y escrita inicialmente por Douglas Mount. Cuando los lectores cogieron simpatía a Flook, el compañero estrafalario y de aspecto raro de Rufus, el nombre de la tira pasó a ser *Rufus & Flook*, y a la larga, solo *Flook*.

La tira de Fawkes se convirtió en una sofisticada sátira política con la llegada en 1956 del guionista y cantante de jazz George Melly. También colaboraron el músico de jazz Humphrey Lyttleton, el cómico Barry Took y el crítico de cine Barry Norman. Fawkes dibujó *Flook* durante 35 años. La tira, cada vez más crítica con el gobierno conservador de Margaret Thatcher, fue cancelada en 1984, aunque apareció durante algún tiempo en las páginas del *Daily Mirror*. **BS**

El pequeño y peludo héroe Flook rescata a su amigo y compinche Rufus. ➡


BLACK... ACADEMY
HEAD Dr. BEEBE
OH, WHAT A COLD NIGHT IT'S BEEN
533


I SUPPOSE RUFUS MAY BE ALLOWED OUT DURING THE DAY


HELP! LEGGO, YOU CHAPS! I WAS GOING TO SPLIT IT, REALLY I WAS! OOOW!
AH... THE BOYS COMING OUT TO PLAY!


FRISK HIM, YOU CHAPS! GET THAT REGIST-ERED LETTER


534
I SAY, YOU CHAPS ARE FRIGHTFULLY INCONSIDERATE. YOU KNOW I'M DELICATE
HULLOA! HERE'S A RAG! AN ESCAPED ANIMAL!


DO YOU TALK LIKE THAT ALL THE TIME?
IT SPOKE! I SAY, WHAT A JAPE!


JAPE? WHAT'S A JAPE?
CAVE, YOU FELLOW HERE COMES BODGE THE CAD!
YOU KNOW... A SPIFFING WHEEZE!


535
HOW THOUGHTFUL OF YOU, POOTER! THAT POUND NOTE YOU'RE GOING TO GIVE ME WILL ENABLE ME TO HAVE A FLUTTER ON THE FOUR-THIRTY!
OH, BODGER, YOU MUSTN'T!!

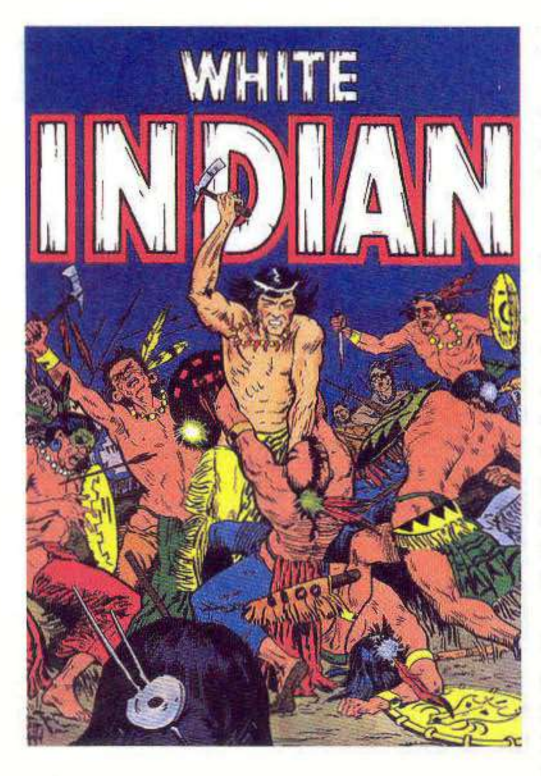

REALLY, YOU'RE A MOST FEAR-FUL ROTTER. YOU'LL REGRET THIS!


NOW CUT, YOU LITTLE SWEEP!


NO, NO! CALL HIM OFF, YOU FELLOWS. KEEP YOUR BEASTLY POUND NOTE POOTER!
I SAY, WHAT A RIPPING REVERSE!

Indio blanco 1949

«Frank Frazetta»



«Creo que se me da mejor dibujar que pintar ... Era feliz dibujando cómics.»

Frank Frazetta

Otras lecturas

Flash Gordon de Alex Raymond, Austin Briggs y otros
Tarzán de los monos de Hal Foster
Terry y los piratas de Milton Caniff

Título original *Dan Brand and Tipi*
Primera edición Magazine Enterprises (EE.UU.)
Creador Alfonso Frazzetta (EE.UU., 1928-2010)
Género Aventuras, fantasía

El joven Alfonso Frazzetta, hijo mayor de un joyero neoyorkino de ascendencia siciliana, quería dibujar. Era un pequeño espabilado de Brooklyn que tenía tres hermanas. Antes de cumplir diecisiete años, ya había disfrutado de ocho años de lecciones de arte en una pequeña escuela local, iba a la iglesia y había abandonado el instituto. En 1944 vio con orgullo su nombre de artista Franz Frazetta impreso en *Tally-Ho Comics*: ocho páginas cómicas de *Snowman ... The «Something New» in Comics!* Creó la tira junto a John Giunta, que ejerció gran influencia sobre él. El joven Frazetta vivía en un mundo de fantasía y veía cuantas películas podía.

Hizo todo tipo de trabajos extraños a lo largo de las décadas de 1940 y 1950: cómics de animales graciosos, espadachines, vaqueros, ciencia ficción *(Flash Gordon)*, amor y terror. Pero su héroe Johnny Comet fracasó en los periódicos. Inspirándose en Tarzán, Frazetta probó suerte con la serie *White Indian* [Indio blanco] (titulada en un principio *Dan Brand and Tipi*) y en el año 1952 con su asombrosa *Thun'da*, de un solo número. Luego dejó los libros de cómic (pagaban fatal, no se quedaba con los derechos, perdía los originales) para sobrevivir en los años cincuenta dibujando para *Li'l Abner* de Al Capps.

Más tarde, después de crecer como pintor y alcanzar reconocimiento mundial con sus ilustraciones fantásticas, Frazetta estableció la norma: erupciones de violencia y sexo, sin sangre y elegantes. Sus hombres presentaban espaldas y antebrazos fuertes, sus mujeres tenían pechos y traseros grandes. **HvO**

La familia de Doug Wright 1949

Doug Wright

Título original *Dough Wright's Family*
Primera edición *Montreal Standard* (Canadá)
Creador RU (1917-1983)
Género Humor

Doug Wright no es muy conocido más allá de las fronteras de Canadá, pero es tan querido en el país en el que vivió su vida adulta que el premio nacional de cómic canadiense lleva su nombre. Su tira de prensa *Nipper* (que más tarde pasaría a llamarse *Dough Wright's Family* [La familia de Dough Wright]) se lanzó en 1949 en el *Montreal Standard*, donde se continuó publicando durante más de tres décadas. En ese tiempo, Wright definió la existencia de los suburbios canadienses a través de las aventuras de una familia muy unida.

Había pocos estilistas visuales como Wright. Sus líneas eran frescas, bruscas y llenas de vida. Los colores simples que utilizaba proporcionaban un enfoque nítido en el ojo del lector y permitían evitar el tipo de sombreado que hubiera restado valor a su logrado enfoque. Aún más importante es que la tira no tenía palabras, las historietas se conectaban entre sí mediante el uso experto de las imágenes. La ausencia de texto permite que la tira respire y que Wright pueda dedicar un espacio precioso a la interpretación exacta de los detalles del entorno, lo que hace que la obra cobre vida.

La primera década de la tira se centró en las aventuras de Nipper, el joven hijo de una pareja de los suburbios. En verano de 1960 nació un segundo hijo que hizo encajar las piezas del puzle. La tira cómica alcanzó su punto álgido durante la década de 1960, cuando cobró protagonismo la relación entre padres e hijos y entre hermanos. Wright la dotó de un justo grado de realidad sin adornos, aunque representa un mundo idílico de felicidad familiar. Todo ello sin decir una palabra. **BB**

Lobey Dosser 1949

Bud Neill

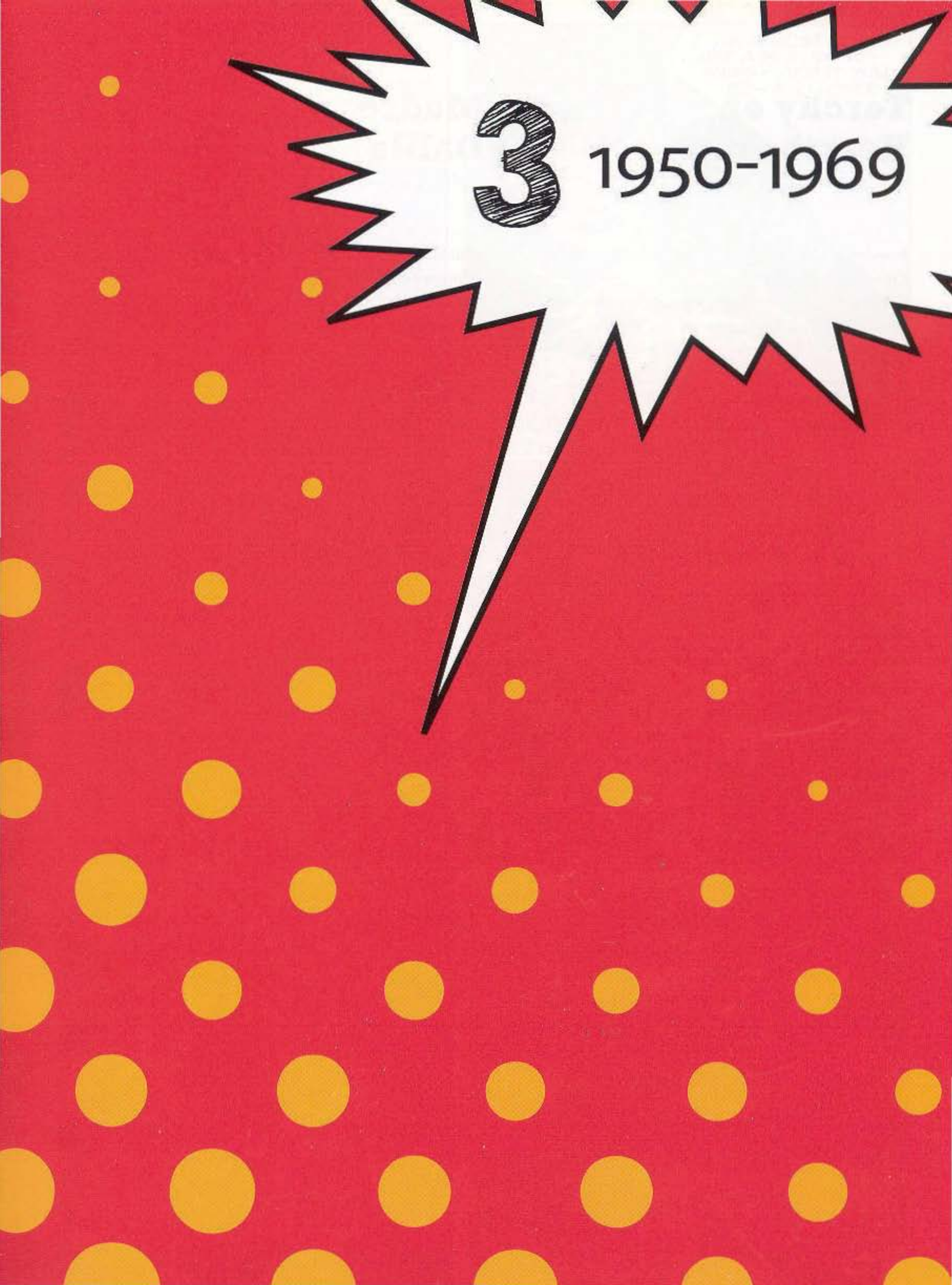
Título original *Sheriff Lobey Dosser of Calton Creek*
Primera edición *Evening Times* (RU)
Creador Escocia (1911-1970)
Género Humor, western

La Glasgow de principios del siglo xx, como ciudad portuaria que era, absorbió la cultura estadounidense. Incluso en la actualidad, el Glasgow Grand Ole Opry mantiene la ceremonia de doblar la bandera confederada al final de la noche. Las primeras películas del Oeste representaban un mundo lleno de glamour para la gente que se abarrotaba en edificios victorianos, y dejaron una marca duradera en el dibujante Bud Neill.

Lobey Dosser es el sheriff de Calton Creek —una fusión entre Glasgow y el Salvaje Oeste— y un tipo genial encargado de hacer cumplir la ley sobre su fiel corcel Elfie. Neill, dejándose guiar por el instinto, creaba cuentos de desenlace absurdo. Sus chistes, juegos de palabras y apartes siguen siendo divertidos hoy en día, apuntalados por la bondadosa visión del mundo de Neill, que tergiversaba los clichés aprendidos durante su infancia. Sus historietas son simples pero imaginativas. Lobey se parece a una cebolla con sombrero, mientras que el villano local Rank Bajin es, a excepción de sus ojos y dientes, una mancha negra.

Neill dibujó su obra para el público de Glasgow, por lo que la forma de hablar de Lobey es un dialecto fonético con abundantes referencias provincianas. Es probable que los nombres de los personajes (Rubber Lugs, Roona Boot, Breedan'Mulk) no se entiendan en otros lugares.

En la actualidad se puede ver una estatua de bronce de Lobey Dosser, Bajin y Elfie enfrente del Halt Bar de Glasgow, un testamento que demuestra la buena estima que la ciudad tiene tanto a estos personajes como a su creador. **FP**


3
1950-1969

Torchy en Heartbeat 1950

Jackie Ormes

Primera edición *Pittsburgh Courier* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1911-1985)
Género Adolescentes **Mención destacada** Miembro fundador del DuSable Museum of African-American History

Jackie Ormes debería ser famosa en Estados Unidos pero su tira cómica, *Torchy in Heartbeat*, se publicaba exclusivamente en la prensa afroamericana. La tira apareció en diversos periódicos de Chicago entre 1950 y 1956 con una tirada de 300.000 ejemplares. Además de ser la primera humorista gráfica estadounidense, también fue periodista, artista y activista política.

Torchy in Heartbeat ahondaba en cuestiones sociales en mayor profundidad que el resto de tiras, a excepción quizá de *Anita, la huerfanita*. Ormes abordaba temas como la contaminación medioambiental, los prejuicios y la corrupción. Con una mejor distribución, su obra hubiera sido una gran herramienta de progreso. Aun así su contribución a los derechos de las mujeres, a la igualdad y a las causas izquierdistas fue notable.

La imagen de Torchy Brown, fuerte e independiente, contrastaba con los estereotipos de la época sobre la mujer negra. Mientras estaba investigando un escándalo medioambiental (desde su puesto de enfermera), Torchy tuvo un amigable encuentro junto a un lago con un niño blanco que se truncó cuando este descubrió que Torchy procedía del «otro lado» y por tanto se suponía que no debía hablar con ella.

El FBI recopiló un informe sobre Ormes en el que no se menciona que era dibujante de tiras cómicas. Durante el macartismo el gobierno trató de doblegarla pero Ormes no flaqueó. Fue una astuta empresaria que incorporó en las viñetas sus diseños para vestidos recortables (Torchy Togs), que allanaron el camino a finales de la década de 1940 para las populares muñecas negras Patty-Jo. **IR**

Madre Dalila 1950

Jack Kirby (en colaboración con Joe Simon)

Título original *Mother Delilah*
Primera edición Harvey Comics (EE.UU.)
Creadores Kirby (EE.UU. 1917-1994); Simon (EE.UU., n. 1913) **Género** Western

Joe Simon y Jack Kirby trasladaron el concepto de «pandilla» al mundo del cómic a comienzos de la década de 1940, y produjeron su mejor trabajo al ambientarlo en el Salvaje Oeste con el título de *Boys' Ranch* en 1950. Clay Duncan, huérfano criado por indios apaches, dirige un rancho donde un grupo de niños en circunstancias similares a las suyas conviven bajo su tutela. *Boys Ranch* tuvo una tirada corta, pero memorable. Destaca la historia «Madre Delilah», del tercer ejemplar.

Delilah *Del* Barker, que dirige la taberna Last Chance, reacciona muy mal cuando Clay Duncan rechaza una invitación a cenar. Barker se venga haciendo el papel de figura materna de Angel, un chaval del rancho con larga melena rubia. Angel anhela una figura materna y responde positivamente ante Barker. Cuando Clay le pide que se mantenga alejada del chaval, Barker le corta la melena a Angel. Este se siente humillado; ya no es un tipo duro y su puntería se resiente. A medida que le crece el pelo recupera su destreza disparando.

Kirby incorpora referencias a Sansón y Dalila extraídas del Antiguo Testamento. El resultado es una combinación única. La historia es contada por un anciano poeta llamado Virgil. Los dibujos son sencillos y vívidos pero pueden aumentar en sofisticación cuando la ocasión lo requiere. Entre los momentos destacados figuran dos viñetas sin texto, una en la que aparece el rostro de Angel reaccionando ante su pelo corto, y otra, la última, que muestra el poder redentor de la historia. Es fácil comprender por qué «Madre Dalila» era una de las historias favoritas de Jack Kirby. **CH**

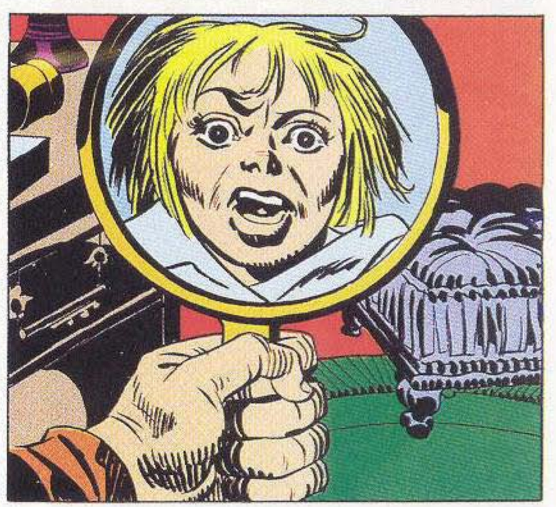
El personaje de Dalila se basaba en el de Marlene Dietrich en *Arizona* (1939). ➡

ANGEL IS STUNNED AND SHOCKED! HE DOESN'T KNOW WHAT TO SAY... BUT **DELILAH** DOES! AND SHE SAYS IT CLEVERLY, SOOTHINGLY--LULLING ANGEL'S FEARS WITH MOTHERLY PERSUASION--USING THE MOTHER LOVE FOR ALL IT IS WORTH--KNOWING IT IS THE ONE THING THAT CAN BEND THE BOY TO HER WILL...









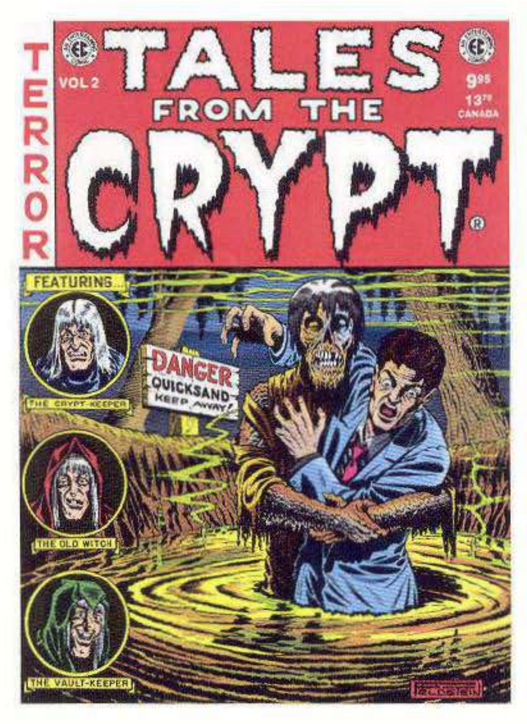




Historias de la cripta 1950

Al Feldstein y William Gaines Al Feldstein y otros

Primera edición EC Comics (EE.UU.)
Creadores Feldstein (EE.UU., n. 1925); Gaines (EE.UU., n. 1922)
Género Terror



«Presentamos una nueva tendencia en revistas ... ¡Historias ilustradas de suspense que no te atreverás a leer!»

Historias de la cripta se tituló originalmente *La cripta del terror*, y fue uno de los cómics de EC de «nueva tendencia» dedicados al terror, que apareció en los quioscos en abril de 1950. Fue presentado por el «fantasma lunático» original, el guardián de la cripta, y venía acompañado por *La bóveda de los horrores* y *The Haunt of Fear* [La guarida del miedo]. Estos tres títulos bimensuales contenían historias gráficas de terror escritas por el editor William Gaines y el redactor Al Feldstein e ilustradas por diversos artistas de talento entre los que se contaban el propio Feldstein, Johnny Craig, Jack Davis, Graham Ingels, Jack Kamen y Wally Wood. Los tres títulos dejaron de publicarse súbitamente en 1954, cuando la industria introdujo el Comics Code. En el subcomité del Senado sobre delincuencia juvenil se mencionaron los cómics de terror de EC, y el doctor Frederic Wertham los consideró responsables de alterar la inocencia y el buen gusto en *Seduction of the Innocent*, su tratado contra los tebeos.

Los tebeos de terror y crímenes de EC plantean un panorama oscuro de la búsqueda del sueño americano. Gaines y Feldstein elaboraron cientos de historias de seis u ocho páginas sobre la moralidad. Un crimen enseguida conduce al siguiente, y en poco tiempo los protagonistas se ven atrapados en una horrible red de represalias. Cuando el sentido moral comienza a ganar peso, Gaines y Feldstein emplean coincidencias o fenómenos sobrenaturales que surgen inesperadamente, todo ello acompañado de ilustraciones sangrientas. La irónica mano del destino imparte justicia y cada crimen tiene su correspondiente castigo.

En parte, EC es responsable de que la industria estadounidense se autocensurase durante veinte años. Sin embargo, quizá para un canon de cómics tan excelente como el de EC sea preferible haber soportado la censura a una teórica libertad de expresión que nadie se hubiese atrevido a cuestionar en la época. **RR**

La chica que me tentó 1950

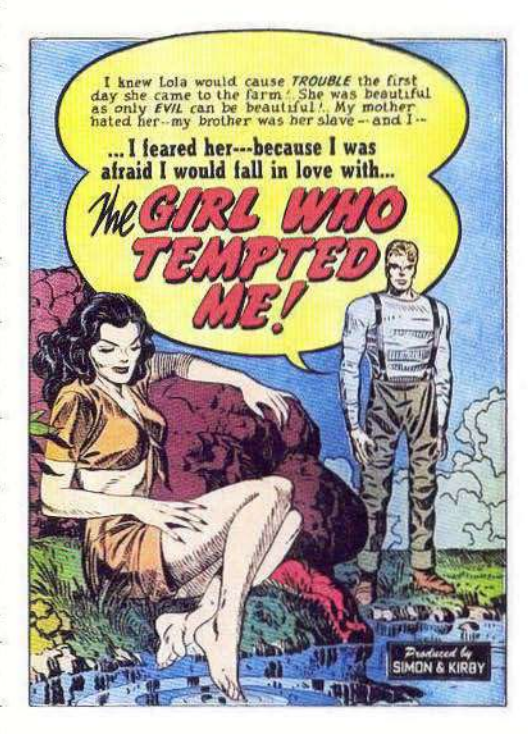
Jack Kirby (en colaboración con Joe Simon)

Joe Simon y Jack Kirby presentaron *Young Romance* en 1947 y se convirtieron en pioneros de las historias de amor apasionadas y provocativas en los tebeos estadounidenses. El género alcanzó un gran éxito muy rápido, antes de que la censura diluyese el contenido en 1954 y convirtiese las historias en dramas convencionales.

Pero *The Girl Who Tempted Me* es un melodrama hollywoodiense de alto voltaje, realizado prácticamente en solitario por Kirby, con quince páginas narradas en primera persona, en el estilo confesional del género, aunque excepcionalmente en esta ocasión el narrador no es una sufrida mujer sino un hombre musculoso. Ethan, granjero fuerte y virtuoso, y su hermano Amos conocen a Lola, una exempleada de circo, cuando llegan desde la gran ciudad. Los hermanos no tardan en rivalizar por conseguir la atención de Lola. Ethan se debate entre su puritana negación del placer y «el oscuro conocimiento del pecado que brilla en la descarada mirada de Lola». Ethan convierte su resistencia a los encantos sensuales de Lola en una batalla por salvar su alma. Tras las tensiones generadas entre los hermanos, Ethan ha de partir para conocer a una «buena chica» con la que su madre espera que se case.

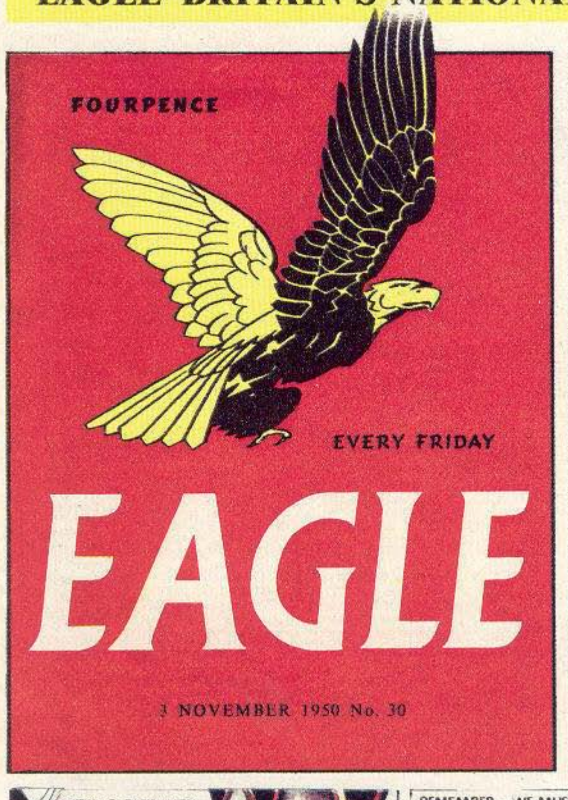
Pero Ethan decide enfrentarse a Lola, y los deseos que reprime en su interior se reflejan en una tormenta. Con los primeros rayos, los textos de Ethan desaparecen de las viñetas. No es momento de pensar, sino de actuar y satisfacer las pasiones. Ethan besa a Lola mientras la tormenta alcanza un orgásmico *crescendo*, pero acaba empujándola al suelo. Lola le provoca diciendo: «Soy la vida y soy alegría, Ethan, soy tuya». Al final, su amor resulta innegable. La relación de Kirby con los superhéroes fantásticos hace olvidar, en ocasiones, el dominio del lenguaje corporal evocativo, la expresión facial y las emociones adultas mostradas sin tapujos que demuestra en su mejor cómic romántico. **PG**

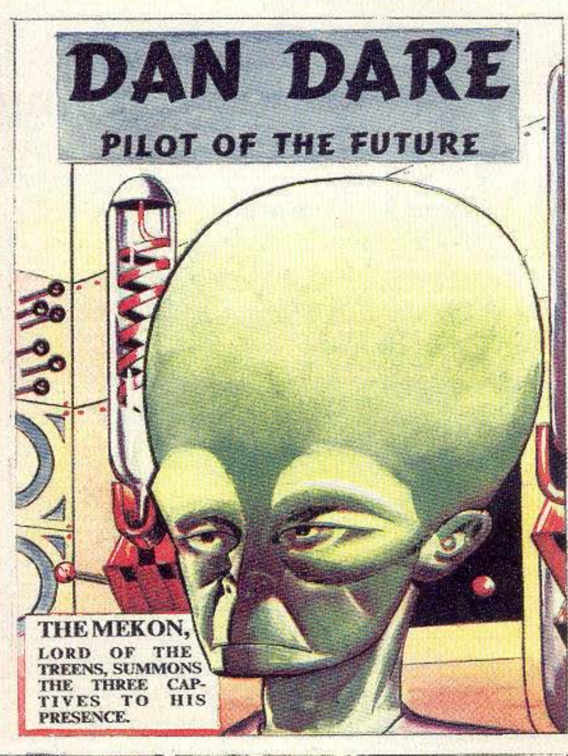
Título original *The Girl Who Tempted Me*
Primera edición Prize Comics (EE.UU.)
Creadores Kirby (EE.UU., n. 1917-1994); Simon (EE.UU., n. 1913) **Género** Romántico



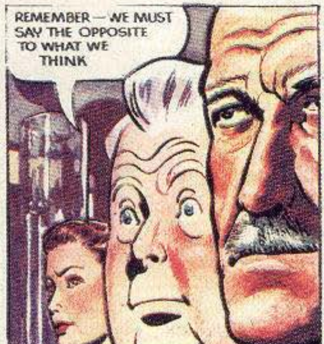
«¡El caballo se había convertido en una extensión física de mi endemoniado cerebro! Era un animal.»

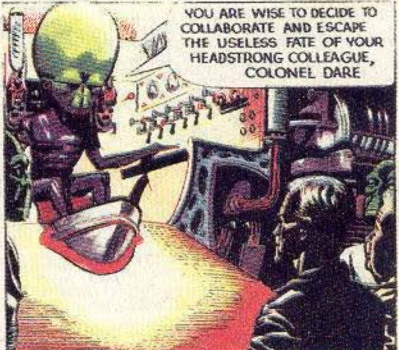
EAGLE-BRITAIN'S NATIONAL STRIP CARTOON WEEKLY





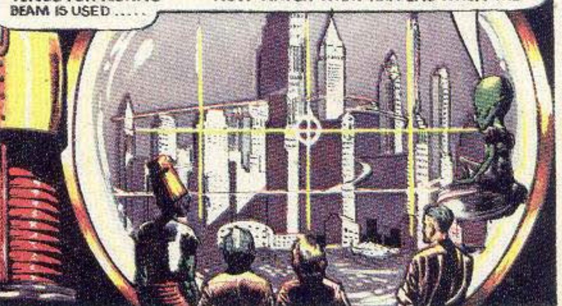












Dan Dare, piloto del futuro 1950

Frank Hampson

Título original *Dan Dare: Pilot of the Future*
Primera edición Hulton Press (RU)
Creador RU (1918-1985)
Género Ciencia ficción, aventuras

Dan Dare, piloto del futuro, publicado originalmente el 14 de abril de 1950 como buque insignia del recién estrenado semanario para chicos *Eagle*, significó un revolucionario salto adelante en los cómics británicos. Rompió moldes tanto por su temática como por sus ilustraciones, en las que Hampson combinaba un sentido meticuloso de la forma con un enfoque dinámico de la perspectiva. Trabajaba con maquetas tridimensionales especialmente diseñadas para que sus naves fueran convincentes.

Tanto si dibujaba una estación espacial en la Tierra o una ciudad en Venus, siempre optaba por formas de brillante colorido inspiradas en el *art déco*. Así confirió unidad visual a su representación del futuro cercano: los años noventa vistos desde 1950. El bueno y heroico Dan Dare, su divertido compañero Digby, el patricio sir Hubert Guest (jefe de la Flota Espacial, bajo control británico) y la brillante profesora Jocelyn Peabody son algunos de los personajes principales de sus aventuras.

Eagle trataba de fomentar valores cristianos sin sermonear a los lectores. El resultado fue un sistema solar habitado por razas en diversos grados de desarrollo moral e intelectual, como los aislacionistas Mercurianos; los Therons, nobles pero decadentes, y los Treens, científicamente avanzados pero moralmente estancados. Dan Dare se enfrenta a toda clase de peligros con la tradicional flema británica. Frank Bellamy, Keith Watson y otros artistas continuaron con la saga en la década de 1960. Sin embargo, las historias posteriores no alcanzan la altura de la serie original. **RR**

King Aroo 1950

Jack Kent

Primera edición McClure Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1920-1985)
Género Humor
Premio Chicago Graphics Award (año desconocido)

King Aroo fue una tira cómica que tuvo gran éxito en la década de 1950. Atrajo a distintos sectores culturales y sedujo a la misma clase de lectores que *Krazy Kat*. Sin embargo, con el paso del tiempo ha caído en el olvido fuera del círculo de los devotos del cómic.

King Aroo gobierna el ficticio reino de Myopia junto a su criado Yupyop. Son los únicos humanos que habitan en el reino, que está poblado por animales inteligentes: míster Pennipost es el canguro cartero y, si se requiere un experto, el canino Profesor Yorgle ofrece siempre sus imperfectos servicios.

King Aroo sigue siendo una anomalía entre los dibujos ingeniosos de los años cincuenta. Durante la adolescencia, Jack Kent se carteó con George Herriman y, mientras colaboraba con otras publicaciones, refinó su arte hasta que comenzó a trabajar como ayudante en *Big Chief Wahoo*. Kent tenía talento, pero como artista autodidacta sus tiras carecían de una fórmula disciplinada. Trazaba con pinceladas sueltas personajes redondeados e incluía detalles fantasiosos en sus viñetas.

King Aroo se deleita con sofisticados juegos de palabras e introduce temas filosóficos, pero los chavales más precoces disfrutarán de su lectura. Cuando el sindicato editorial de Kent quebró en 1958, el *San Francisco Chronicle* encargó la tira directamente, pero la limitada distribución acabó con la publicación de *King Aroo*. Cuando Kent seleccionó diversas tiras para incluirlas en *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics*, escogió una que reveladoramente acaba con la pregunta: «Esto es absurdo, ¿pero es arte?». **FP**

La serie de *Dan Dare, piloto del futuro* destaca por sus magníficas ilustraciones.

Nick Knatterton 1950

Manfred Schmidt

Primera edición Revista *Quick* (Alemania)
Creador Alemania (1913-1999)
Género Parodia
Adaptaciónes Televisión (1977), película (2002)



«Concluyo ... ¡estos tipos ya no entrañan ningún peligro! ¡Veo sus pantalones colgando con el resto de la colada!»

Nick Knatterton se concibió como parodia cómica. Manfred Schmidt, creador de este extravagante detective, consideraba que los coloridos cómics estadounidenses cargados de acción y superhéroes constituían «la más primitiva de las formas narrativas».

Schmidt parodió el medio, y en particular a sus superhéroes, a los que satirizó con un estilo propio. Sus héroes, fumadores de pipa vestidos con trajes a cuadros, están inspirados en Dick Tracy y Sherlock Holmes, y el nombre del protagonista deriva de Nick Carter y Nat Pinkerton, personajes de dos series detectivescas anteriores a la Segunda Guerra Mundial.

Knatterton se caracteriza no por la poderosa musculatura de un superhéroe sino por su lógica brillante. Su expresión más común, *kombiniere* que significa «deducir», se convirtió en una muletilla del habla cotidiana en Alemania. Se trataba de la expresión favorita del detective, utilizada particularmente en aquellas situaciones complicadas.

Desarrollando la «narrativa inquieta» del cómic que tanto se ha criticado en el pasado, Schmidt llevó el estilo un paso más allá. Sus tiras rezuman un caos salvaje en el que incorpora acciones simultáneas, pequeños bloques de texto y diversos bocadillos y flechas destinados a facilitar la lectura. En las historias de Knatterton habitan personajes extremadamente recargados en su aspecto, personalidad y costumbres.

La combinación entre acción bufonesca y tensión ha extendido la fama de *Nick Knatterton* por todo el mundo. La primera aventura del maestro detective se publicó en la revista ilustrada *Quick* en 1950; dos años después apareció el primero de una serie de siete volúmenes sobre el detective. Nick Knatertton continúa vivo en la actualidad como personaje publicitario, cinematográfico y del cómic a pesar de que la tira dejó de publicarse en 1961. **MS**

Otras lecturas
Dick Tracy de Chester Gould
Padre e hijo de e.o.plauen *Jimmy el caballo de goma* de Rubber Horse
Tintín y Milú de Hergé

Snoopy y Carlitos 1950

Charles M. Schulz

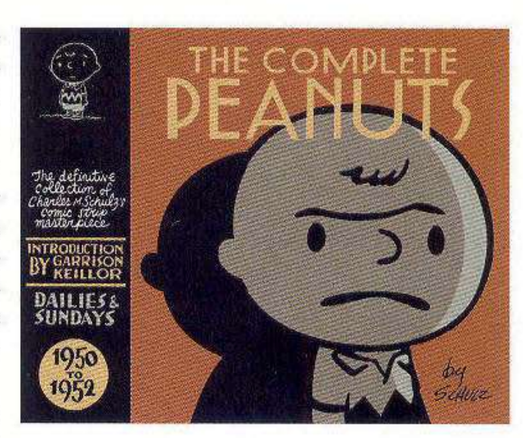
Carlitos se estrenó en siete periódicos en el año 1950, y a la muerte de su creador, Charles M. Schulz, la tira se había publicado en 2.600 periódicos en setenta y cinco países, y la habían leído 335 millones de personas en veintiún idiomas distintos. Ha sido una de las tiras cómicas más exitosas de todos los tiempos.

Pero ¿cuál es el secreto de su éxito? Si en un extremo del espectro del cómic se encuentran seres poderosos como Superman, en el otro se sitúan los personajes estrambóticos y encantadores de *Carlitos*. Protagonizan la tira un grupo de niños y sus mascotas, que habitan un mundo controlado por unos adultos que nunca aparecen y por otros niños más fuertes y seguros de sí mismos. El humor agridulce de la tira se basa en los heroicos esfuerzos de los personajes por encontrar sentido a las dificultades y a los fracasos que les rodean y a las ensoñaciones y reflexiones filosóficas que les ayudan a sobrellevar sus intolerables experiencias.

En el centro de la serie se encuentran Carlitos, un muchacho ansioso para quien el campo de béisbol supone un reto del que casi siempre sale humillado, y Snoopy, su perro de orejas negras. Tumbado sobre el techo de su caseta, Snoopy suele compartir sus observaciones con Woodstock, un pajarito amarillo con el que solo él es capaz de comunicarse. A su alrededor gravitan Linus y su ampulosa y rezongona hermana Lucy, Schroeder y Patty, entre otros. Los personajes están dibujados de forma muy elemental.

La tira es un espejo de la rutina de la niñez y resultaba repetitiva: siempre les quitaban la pelota, perdían los juegos y sus esperanzas quedaban en nada. Schulz tenía la capacidad de escribir lo mismo una y otra vez con resultados diferentes. Para los niños era un adulto que comprendía que los pequeños también debían lidiar con dudas y ansiedades. Tal y como solía decir el propio Schulz, «No se puede extraer humor de la felicidad». **BS**

Primera edición United Feature Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1922–2000)
Género Humor, infantil
Premio Medalla de Oro del Congreso de EE.UU. (2000)



«Schulz trató con humor temas tabú como la fe, la intolerancia, la depresión, la soledad, la crueldad y la desesperación.»

David Michaelis, biógrafo

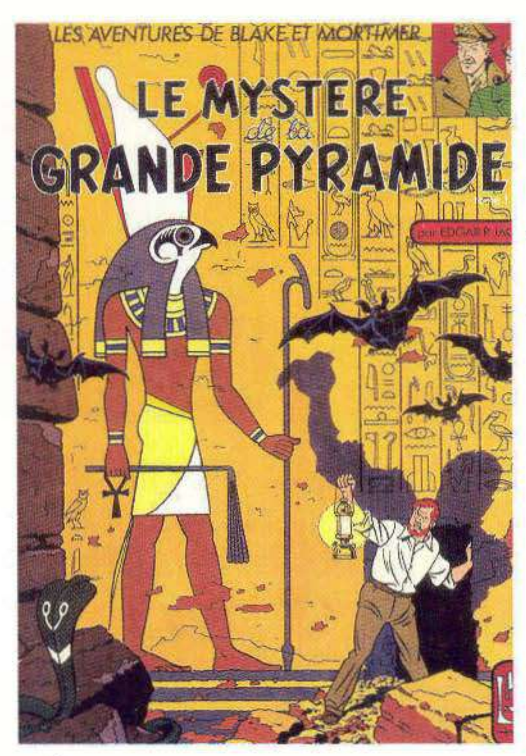
Otros libros de Charles M. Schulz

Snoopy y Carlitos. ¡A por ellos!
El gran libro de Charlie Brown
Cuantos más amigos mejor
Carlitos, ¡qué grande eres!
Eres mi héroe, Carlitos

Blake y Mortimer
El misterio de la gran pirámide 1950

«Edgar P. Jacobs»

Título original *Le Mystère de la Grande Pyramide* **Primera edición** *Le Journal de Tintin*/Éditions du Lombard (Bélgica) **Creador** Edgard Félix Pierre Jacobs (Bélgica, 1904-1987) **Género** Aventuras



Otras lecturas
Honor entre punks de Gary Reed y Guy Davis
La vida de Victor Levallois de Laurent Rullier y «Stanislas»
Yoko Tsuno Roger Leloup

Probablemente Edgar P. Jacobs sea el único creador de cómics que llegó al género tras quince años como barítono en la ópera. Era popular tanto en Bélgica como en Francia, y también diseñaba los escenarios. Conoció a Hergé mientras creaba un decorado para una adaptación de *Tintín* al teatro y se sabe que el personaje del Capitán Haddock se basa en la inventiva irascible de Jacobs. La amistad entre ambos se mantuvo intacta a pesar de mediar una demanda por el reparto a partes iguales de las historias de *Tintín*, a las que Jacobs daba color y pintaba fondos detallados.

Posteriormente, Jacobs creó su propia serie para *Le Journal de Tintin*, asegurándose así el reconocimiento. Pese a que *Blake y Mortimer* apareció en paralelo a *Tintín* y compartía el mismo estilo de la *ligne claire*, Jacobs dirigió la serie a un público más avanzado. Sus aventureros ingleses, el Profesor Philip Mortimer y el agente del MI5 capitán Francis Blake, son hombres intelectuales, refinados, informados y cultos.

«Si pretendía seguirme, ¿lo hubiese hecho de una manera tan alocada?»

Jacobs nunca evitó las explicaciones en sus historias, ya que consideraba que su público apreciaba la información técnica y la investigación previa. También consideraba que la historia y no el formato, debía condicionar el número de páginas. En *El misterio de la gran pirámide*, un viejo amigo de Mortimer está a punto de realizar un increíble descubrimiento arqueológico en Egipto pero extraños acontecimientos y un excéntrico coleccionista entorpecen la investigación. Mortimer llama a su compañero investigador, pero una sorpresa los espera a ambos. Esta viñeta en particular sienta la base del posterior descubrimiento del misterio y las impredecibles aventuras del dúo. **FP**

Beto el recluta 1950

Mort Walker

El 4 de septiembre de 1950 se estrenó en solo una docena de periódicos el que acabaría convirtiéndose en el tercer cómic más distribuido de todos los tiempos: *Beto el recluta*. Seis meses después únicamente aparecía en veinticinco diarios y se consideró la posibilidad de cancelarlo. Después Estados Unidos comenzó a enviar tropas a Corea, Beto se alistó involuntariamente y su vida y la de su creador cambiaron para siempre.

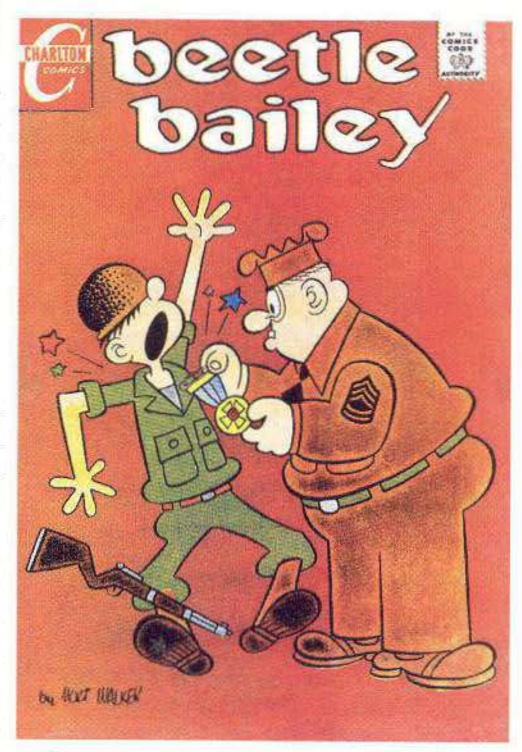
El recluta Beto es vago e insubordinado, una continua molestia para su oficial superior, el irascible sargento de primera Orville P. Snorkel. Sin embargo, a los soldados auténticos les encantaba Beto y escribían a Mort Walker pidiendo que le ascendiese porque hacía mucho tiempo que era soldado raso. El enfoque sencillo

«¡Esto iba contigo, Beetle! ¡Ven aquí!»

y gráfico de Walker encajaba bien con el reducido espacio que recibían los cómics en los periódicos a comienzos de la década de 1950. Como escritor de chistes, Walker sabía exactamente qué hacía reír a sus lectores. Sus personajes, alrededor de la veintena («No se puede tener un ejército con solo dos personas»), cambiaban de aspecto con el paso del tiempo, así que Beto se volvió más robusto y el sargento engordó.

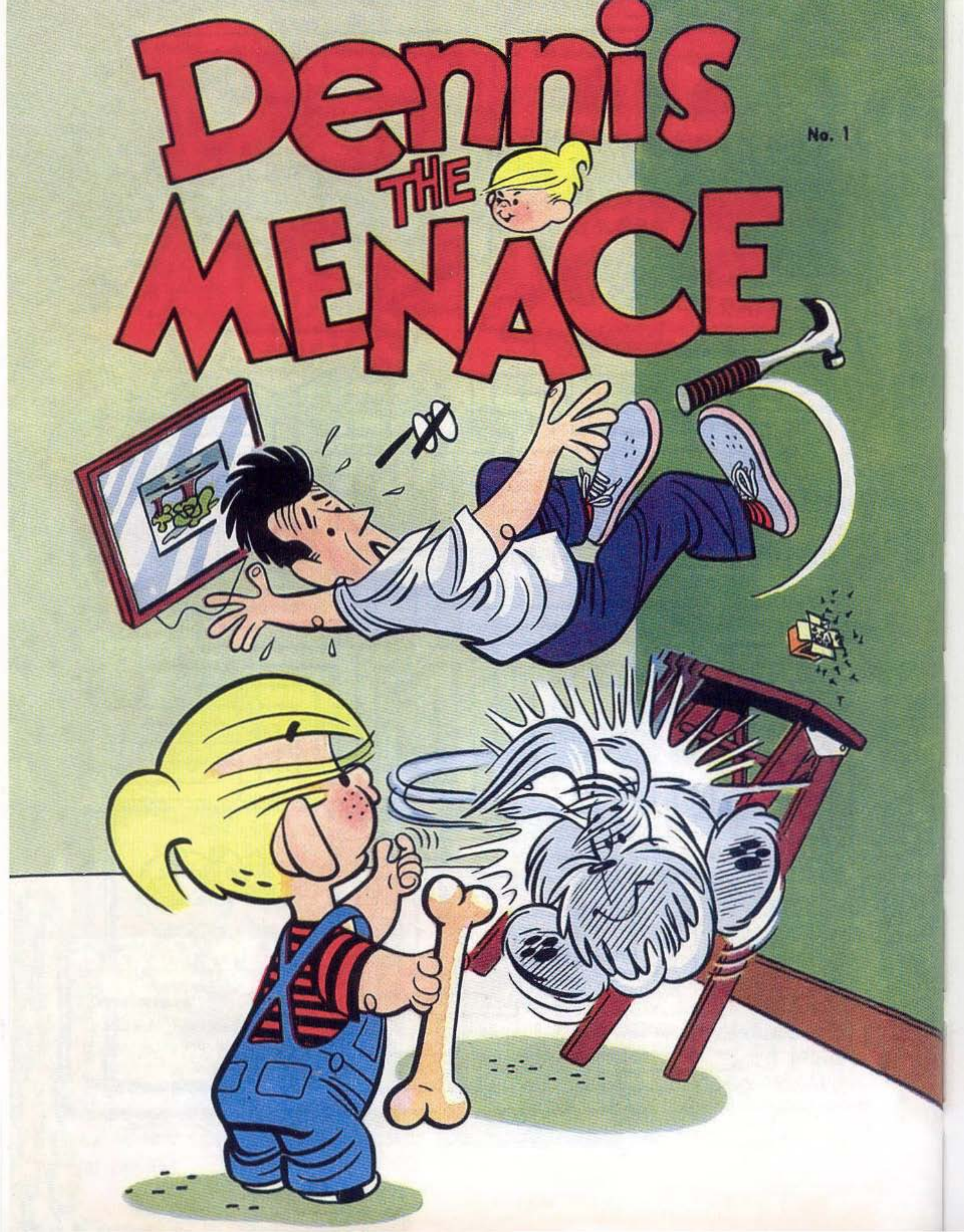
La tira también generó polémica. Durante la década de 1980 las feministas se quejaron de la representación sexista de una secretaria, mientras que otros sectores criticaron a Walker por ridiculizar al ejército estadounidense en Vietnam. Walker sabía bien de lo que hablaba al señalar lo absurdo de la vida castrense. Había sido oficial de inteligencia durante la Segunda Guerra Mundial y recordaba cómo en 1945 le encargaron que se asegurase de que nadie robara relojes y prismáticos en Italia para que los tanques los arrollasen. **BS**

Primera edición Dell Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1923)
Género Humor
Adaptación Televisión (1963)



Otros libros de Mort Walker

Boner's Ark
Él y ella
Sam & Silo
Sam's Strip


Dennis THE MENACE
No. 1

Daniel el travieso (EE.UU.) 1951

Hank Ketcham

Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1920-2001)
Género Humor, infantil
Premio Reuben Award (1953)

Daniel el travieso fue publicado originalmente el día 12 de marzo de 1951 y sentó las bases del mal comportamiento para la generación del *baby boom* de posguerra y de la creciente alarma de sus padres ante el mismo. A Ketchman, colaborador del *Saturday Evening Post*, le sorprendía la capacidad de su hijo para generar el caos y no tardó en crear una de las tiras cómicas más duraderas del siglo xx y lo que llevamos del siglo xx.

Henry King Ketcham nació en Seattle, abandonó la universidad para dedicarse a los dibujos animados y trabajó en Universal Studios y Disney. Durante esa época desarrolló su estilo fluido y alegre, así como el personaje que se convertiría en el sello magistral de la tira. Ketcham se alistó en la marina estadounidense en 1942, y dibujó cómics para promocionar los bonos de guerra. Tras la contienda se trasladó con la familia a Carmel, en California, donde nacería el auténtico Daniel (Dennis) en 1948. Desgraciadamente, su esposa Alice falleció en 1959. Pero ello no afectó al mundo del personaje, donde Daniel siempre tiene cinco años y medio, y lo peor que puede pasar es que estropee una moqueta.

Con los años, Ketcham demostró igual afición por las tiras dominicales que por el humor de una sola viñeta, inspiradas a menudo en otros narradores e ilustradores. No tardó en triunfar en otros medios y obtuvo gran éxito con una serie televisiva y un tebeo (creado con Al Wiseman y Ron Ferdinand, entre otros), con los que ganó nuevos admiradores de su arte. Ketcham dejó la tira cómica en manos de su equipo en 1994 tras haber transmitido el amor que sentía por Daniel a sus colaboradores. **EL**

Daniel el travieso (RU) 1951

Davey Law

Primera edición D. C. Thomson (RU)
Creador RU (1908-1971)
Género Humor, infantil
Adaptación Serie televisiva (1996)

El *Daniel el travieso* británico fue publicado en Reino Unido cinco días después que en Estados Unidos, pero resulta bastante más truculento: es un chaval problemático en vez de un niño travieso. La utilización del mismo nombre fue casual. A Davey Law le encargaron que creara un personaje con el nombre que aparecía en la canción de music hall «Dennis the Menace from Venice». Pese a que en los primeros intentos no supo captar la naturaleza salvaje de Daniel, basó el aspecto final del personaje en un esbozo del cómic *The Beano* de Ian Chisholm. Daniel no tardó en convertirse en el punto álgido de un cómic en declive y en 1952 inspiró al dibujante Leo Baxendale para que colaborase con *The Beano*, donde percibió que aquella tira estaba «llena de vida; había alguien transmitiendo la intensidad del proceso creativo a los dibujos».

Ese vigor artístico procedía de la nueva libertad de Law; durante veinte años había sido dibujante de plantilla en una empresa muy exigente. En Daniel encontró a un chaval hosco y destructivo para quien el caos suponía un estilo de vida, y le encantó el cambio. Daniel era una fuente de maldad que solía recurrir a los artículos de broma de la tienda local y hostigaba infatigablemente a «softy» Walter. Era la antítesis de los modelos de conducta que poblaban el resto de cómics.

Law trabajaba las viñetas y elaboraba las bromas con gran precisión. Durante la década de 1950 Daniel cambió, se volvió más áspero y esquemático, pero nunca en detrimento de la tira. Su aspecto actual quedó definido en 1968 con la llegada de Rufus, su anárquico perro. **FP**

Astroboy 1951

Osamu Tezuka



«Ya está. Me crearon para esto. Este es mi destino.»

Astroboy



Otros libros de Osamu Tezuka

Dororo
Kimba el león blanco
Metrópolis
La leyenda de Son Goku
Oda a Kirihito

Título original *Tetsuwan Atomu*
Primera edición Kobunsha (Japón)
Creador Japón (1928-1989)
Género Ciencia ficción

Astroboy de Osamu Tezuka fue publicado originalmente en Japón en 1951, y continúa siendo uno de los cómics más futuristas de todos los tiempos. De hecho, esta creación manga de Tezuka apareció mucho antes de que Japón fuese famoso por su tecnología. La imperecedera temática de esperanza, sueños y justicia ha elevado al robot Átomo al estatus de icono de la ciencia ficción nipona.

En la historia de Tezuka, Átomo nace tras la tragedia que supone el fallecimiento en un accidente de Tobio, hijo del doctor Tenma, director del Ministerio de Ciencia. Desesperado, el doctor decide revivir a Tobio en un robot, pero cuando se percata de que este es irremplazable, lo vende a un circo. Posteriormente, el robot recibe el nombre de Átomo. Esta clase de narrativa, en la que el protagonista se ve obligado a luchar para salir adelante, se conoce en la literatura nipona con el término *kishuryutan*. La oscura historia de Átomo no solo se gana la empatía del público, sino que refuerza la emotividad cuando por fin logra la felicidad y se convierte en superhéroe. Átomo, tras ser adoptado por el profesor Ochanomizu, usa sus poderes y armas de última tecnología para combatir a villanos durante diecisiete años, hasta el final de la serie en 1968.

Tetsuwan Atomu, en lugar de ser traducido literalmente como «Átomo, el Brazo Poderoso», fue bautizado como *Astroboy* para el mercado anglosajón en 1963, cuando Tezuka realizó la adaptación televisiva y vendió la serie a la cadena estadounidense NBC. Pese al fracaso de la serie en color de 2003, *Astroboy* sigue gustando, y de ahí la película en 3-D que dirigió David Bowers en 2009. **TS**

Cisco Kid 1951

Rod Reed José Luis Salinas

Primera edición Dell Comics (EE.UU.)
Creadores Reed (EE.UU., fecha desconocida); Salinas (Argentina, 1908-1985)
Género Western

Muchos países han producido grandes artistas del cómic que destacan por encima de los demás: Alex Raymond en Estados Unidos, Frank Bellamy en Reino Unido, Jesús Blasco en España y Francisco V. Coching en Filipinas. En Argentina, el honor corresponde a José Luis Salinas. En 1951 llevaba dos décadas dedicado al cómic en su país, pero obtuvo su mayor éxito con la creación estadounidense *The Cisco Kid*.

El personaje apareció en el año 1907 en un relato de O. Henry titulado «The Caballero's Way» [La venganza de Cisco Kid], aunque por entonces no era más que un bandido despiadado. En posteriores encarnaciones en cine, radio y televisión fue reconvertido en un gallardo héroe mexicano, versión que convenció al editor de King Features, Sylvan Byck, para llevar al personaje a los periódicos. Rod Reed, veterano del mundo del cómic y autor de *Rusty Riley*, se encargó de los guiones, mientras que José Luis Salinas realizó los dibujos.

En la tira, el rechoncho Pancho acompaña a Cisco Kid, y ambos recorren Nuevo México en busca de aventuras, causas nobles y una buena comida caliente. Cisco es atractivo y elegante, lleva sombrero y una camisa bordada y encuentra chicas que le adoran por dondequiera que vaya.

Reed mantuvo un tono ligero en las historias, pero añadió la suficiente acción como para contentar a los amantes del western de la época. La tira no tardó en aparecer en 150 periódicos estadounidenses y de otros países. Salinas mostró con gran belleza el polvoriento y majestuoso paisaje del Viejo Oeste en su *Cisco Kid*. **DAR**

El pato Donald y el hombre dorado 1952

Carl Barks

Primera edición Dell Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1901-2000)
Género Humor
Colección *Walt Disney's Donald Duck Adventures* (1990)

El pato Donald trata de ganar suficiente dinero coleccionando sellos para viajar a la Guayana Británica en busca de un extraño sello magenta de un céntimo. Mientras rebusca en las papeleras de la estación de tren se encuentra con su primo, Narciso Bello. Este encuentra un álbum de sellos que pertenece a un rico y despistado coleccionista llamado Philo T. Ellic, que le entrega una recompensa, lo olvida, y hace lo propio con Donald. El dinero permite a Donald volar a la Guayana Británica junto a sus sobrinos.

Los patos no son los únicos filatélicos de la zona, y la búsqueda se complica hasta que un anciano les dirige hacia la cartera postal de su padre, robada por el legendario El Dorado. El Dorado es un gigante cubierto de oro y al que fascinan las cosas plateadas, y esto es aprovechado por los patos para engañarle y recuperar la cartera postal perdida.

A su regreso, los patos descubren que el servicio de correos local pretende entregar una carta franqueada con el valioso sello de un céntimo. La carta se envía a Estados Unidos, seguida de cerca por Donald. Desgraciadamente para él, el destinatario ha fallecido y Narciso, su único heredero, recibe el sello. Este no tarda en vendérselo a Philo T. Ellic, que lo pierde inmediatamente. Cuando Donald encuentra el sello y se lo devuelve, obtiene una suculenta recompensa.

Pese a que el pato Donald no era creación de Carl Barks, fue él quien lo hizo destacar en el mundo del cómic en cientos de historias que iban de lo épico a lo cómico. Este es un buen ejemplo del Barks narrador. **J-PJ**

La gardenia aplastada 1952

Desconocido   Alex Toth

Título original *The Crushed Gardenia*
Primera edición Standard Comics (EE.UU.)
Creadores Toth (EE.UU., 1928-2006) **Género** Policíaco
Premio Jack Kirby Hall of Fame (1990)

El doctor Paul Crane presenta *The Crushed Gardenia*, la historia de Johnny Faber, un delincuente que se convierte en asesino. Crane comenta al encargado del reformatorio que Johnny es un paranoico que necesita ayuda. Incluso en la época de su creación ya se cuestionó semejante evaluación psiquiátrica, puesto que en realidad Johnny es un sociópata con tendencias extremadamente narcisistas. El desconocido autor aporta el melodrama típico a la historia, que no resultaría tan impactante sin las geniales ilustraciones de Alex Toth.

El trabajo de Toth alcanzó su punto álgido durante las décadas de 1960 y 1970, cuando encontró el equilibrio perfecto entre expresionismo y detalles minimalistas y reveladores. Fue un hombre infatigable y dinámico que en sus últimos años, incapaz de satisfacer su perfeccionismo, no lograba terminar las páginas. Toth creía que no se debía desperdiciar nada, cada trazo servía a un propósito. Esta filosofía ya se aprecia en una fase temprana de desarrollo como *The Crushed Gardenia*, un cómic notable por su austeridad, drama y fuerza en el diseño y la composición.

El joven Toth, que ya dominaba la forma artística, convirtió esta historia corriente en una gran obra. El rostro de Faber (despectivo e inconsciente) está realizado con unos pocos trazos sueltos. En la quinta página el inquietante Johnny se sienta en una oscuridad envuelta por el nombre de la chica que le ha rechazado (Ellie) y su mundo se desmorona bajo el dolor de su ego herido. Toth recurre habitualmente a las sombras y al negro, y sus abstracciones son claras y poderosas. **CH**

El indio 1952

Francisco V. Coching

Primera edición Ace Publications, Inc. (Filipinas)
Creador Filipinas (1919-1998) **Género** Drama, aventuras
Mención destacada Decano de la Ilustración del Cómic Filipino

El indio se publicó por entregas quincenales de cinco páginas entre 1952 y 1953 en el tradicional formato filipino que incluía entre cuatro y ocho historias completas o parciales. En 1952, Francisco V. Coching era el autor de cómics más popular de Filipinas y sus tiras se habían hecho tan famosas que eran rodadas las adaptaciones cinematográficas antes de que saliesen de imprenta.

Coching fue un creador atípico en el seno de la industria filipina del cómic. Era uno de los pocos que escribía y dibujaba sus propias historias. *El indio* supuso la culminación del desarrollo artístico de Coching y la muestra más destacable de su particular estilo como ilustrador. Su manejo del pincel resultaba audaz y absolutamente frenético; creaba unas figuras que parecían moverse incluso cuando estaban quietas. Todos los grandes maestros del cómic filipino, como Alex Niño, Alfredo Alcalá, Néstor Redondo, Rudy Nebres y Tony Zúñiga, citan a Coching como una fuente primordial de inspiración e influencia.

Coching nunca trabajó en el extranjero, quizá porque prefirió crear historias para el mercado nacional. *El indio* está ambientado durante la ocupación española de Filipinas a finales del siglo XIX, y cuenta la historia de Fernando, hijo de un general filipino y una noble española. Fernando se desplaza a Filipinas en busca de la verdad acerca de su padre.

El cómic está escrito en un impecable tagalo, y Coching teje una absorbente historia de amor, honor y valores quijotescos. *El Indio* fue restaurado digitalmente en el año 2004. **GA**

Francisco V. Coching realizó *El indio* en un sorprendente blanco y negro. ➡



IKA-79 LABAS
El Indio
Katha't Guhit ni FRANCISCO V. COCHING
Ang NAKARAAN
NALIGALIG SI SABAS NANG SI FERNANDO AY MAHATULAN NG KAMATAYAN, PAGKA'T NAKILALA NIYANG ITO PALA'Y DAPAT IPAGKAPURI NG KANYANG LIPI. SAMANTALA... NANG SAMSAMIN NG KAWAL ANG ARI-ARIAN NI FERNANDO, AY NAKITA NI SABAS ANG LARAWAN NI BLANQUITA, AT AYON SA KAWAL, AY INA NI FERNANDO... NANG GABING IYON, ISA-ISANG NANUMBALIK SA ALAALA NI SABAS ANG ILANG TAGPONG NAGANAP SA NAKARAAN NIYANG LUMIPAS...
NOONG PANAHONG SIYA'Y NAPABANSAG BILANG ISANG DAKILANG TULISANG SI BARBARO... MULI NIYANG NAGUNITA ANG PUSPOS NG KATAMISANG PAG-UULAYAW NILA NI BLANQUITA... ANG LABIS NIYANG PAGKAHIBANG SA NAKALALANGONG ALINDOG NITO... NASUKAT DIN NIYA ANG KADAKILAAN NITO NANG SIYA'Y BIBITAYIN NA LAMANG AY NANIKLUHOD PA SA MAYKAPANGYARIHAN AT INIHANDOG ANG BUHAY BILANG TUBOS SA KANYANG KALAYAAN. AT HIGIT SA LAHAT... NANG MAKAMIT NI SABAS ANG KAPATAWARAN AY IPINAGPARAYA PA RIN NG BABAING ITO ANG KANYANG PAG-IBIG KAY TARCILA, NA DI NAMAN NAGLAON AT SUMAKABILANG BUHAY.

El pato Donald
Navidad en Villa Miseria 1952

Carl Barks

Título original A Christmas for Shacktown
Primera edición Dell Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1901-2000)
Género Humor **Premio** Disney Legends Award (1991)

No contento con utilizar a los sobrinos Hugo, Paco y Luis y a la prometida Daisy como complementos cómicos para Donald, Carl Barks también creó al afortunado primo Narciso Bello, el enfermizamente rico tío Gilito, el chiflado genio inventor Ungenio Tarconi, el malhumorado vecino Jones y más figuras episódicas que convirtiesen la vida del pato protagonista en un infierno. La historia comienza como un cuento de Navidad, con Donald tratando de ayudar a Daisy y a los críos a recaudar fondos para una fiesta navideña para niños desfavorecidos.

Cuando Donald le pide cincuenta dólares al tío Gilito, este le reta a que consiga la mitad por su cuenta antes de entregarle el resto. Tras dos intentos fallidos de que Gilito cambie de opinión, Donald recurre a su primo Narciso, que no tarda en reunir veinticinco dólares y diez centavos. La moneda de diez centavos, entregada a Gilito, hace que la fortuna del acaudalado pato caiga en una profunda cueva, cuyo suelo es tan frágil que cualquier intento por recuperarla podría hacer que se perdiese en las arenas movedizas del subsuelo. Al final, la fortuna de Gilito se recupera gracias a lo que el millonario consideraba algo inútil y absurdo: un tren de juguete comprado para los niños pobres de Villa Miseria.

«Señor, ¿quiere donar dinero para una Navidad para niños pobres?»

La historia es una alocada comedia cargada de humor irónico. Los torpes intentos de recaudar fondos de Donald, en un principio pidiéndoselo a transeúntes y luego a su rico pero miserable tío («¡Soy el pato más rico del mundo y pretendo continuar siéndolo!»), alcanzan el punto álgido con la desternillante catástrofe de que una sola moneda rompa la caja fuerte de Gilito. El problema que genera (cómo recuperar el dinero) proporciona una lectura muy divertida. **J-PJ**

Otras historias sobre el pato Donald
Los apuros del pato Donald
La estrella del polo
El barquito del pato Donald
El rajá se rajó

Tío Gilito
Solo un pobre viejo 1952

Carl Barks

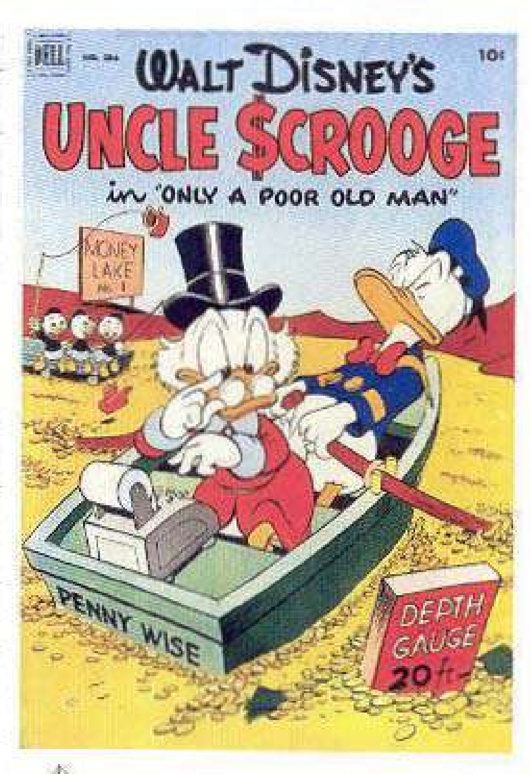
Gilito McPato es el personaje más imperecedero de Barks en el universo Disney. El tío increíblemente rico del pato Donald apareció por primera vez en 1947 y fue ganando popularidad con los años hasta protagonizar su propia serie de cómics, que inauguró la antología *Four Color* en 1952.

Esta historia es la primera del tío Gilito en solitario. Gilito comienza la mañana nadando en su «cubo de dinero» mientras comenta a su sobrino Donald las virtudes del ahorro. Sin embargo, Gilito enseguida tendrá que lidiar con los Golfos Apandadores, que planean robarle desde la obra de construcción que emprenden junto a su depósito de dinero. Gilito logra esconder el dinero en el fondo de un lago cercano, para lo cual deberá utilizar los camiones de los Golfos Apandadores. Pero la tranquilidad dura poco para Gilito porque estos descubren el escondite y tratan de romper el dique que oculta la enorme fortuna. Finalmente lo logran pero Gilito les engaña de nuevo y no tarda en recuperar su dinero.

«¿Para qué sirve el dinero si no puedo divertirme con él?»

En esta historia, que posee bellos dibujos y mantiene un ritmo cuidadosamente estudiado, Barks comienza a perfilar con mayor detalle que en episodios anteriores el personaje de Gilito, dotándolo de un pasado. El excéntrico pato tiene tras de sí toda una vida llena de valiosas experiencias que usa para engañar a los ladrones. Tras haber presenciado todo lo que Gilito ha tenido que pasar para conservar su dinero, Donald considera que sus millones «suponen una auténtica carga», pero obviamente Gilito prefiere el dinero a la tranquilidad. Y ¿quién puede discutir con un pato para el que la diversión consiste en nadar por la mañana en una piscina de dinero? **J-PJ**

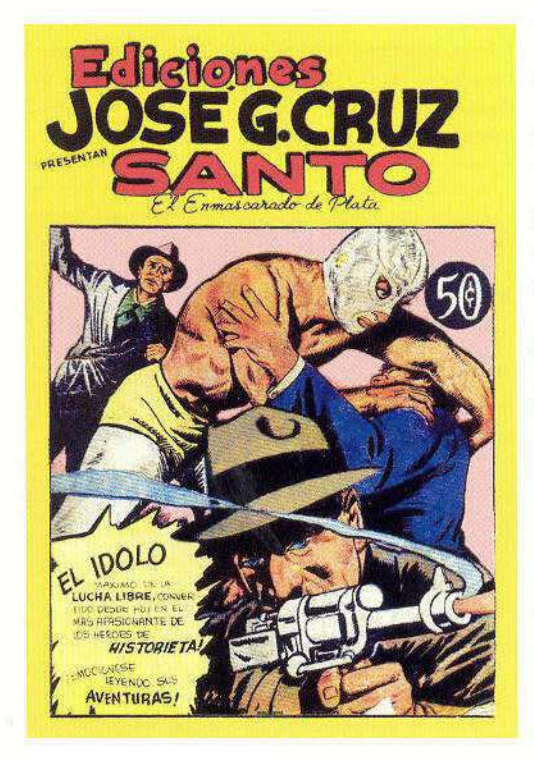
Primera edición Dell Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1901-2000)
Género Humor
Premio Shazam Award (1970)



Otras historias del tío Gilito
La Navidad del tío Gilito
¡Hurra por el tío Gilito!
Tío Gilito: La montaña de oro
Yo, tío Gilito

Santo, el Enmascarado de Plata 1952

José G. Cruz José Trinidad Romero



«Guzmán falleció de un ataque al corazón. Lo enterraron con la máscara plateada puesta.» **Xavier Garza**

Otras lecturas

Batman de Bill Finger y Bob Kane
Canciones inolvidables de José G. Cruz
Dick Tracy de Chester Gould
El vampiro tenebroso de José G. Cruz
Sonámbulo de Rafael Navarro

Primera edición Ediciones José G. Cruz (México)
Creadores Cruz (México, 1917-1989); Romero (México, 1925-1999)
Género Aventuras, fantasía

Si hubiera que escoger al superhéroe mexicano por antonomasia, este sería sin lugar a dudas el luchador. El Santo (Roberto Guzmán Huerta) quizá sea el icono popular más famoso del país después de la Virgen de Guadalupe y las celebradas imágenes del *Día de Muertos* de José Guadalupe Posadas. Cuando comenzó la serie en 1952, El Santo ya era una celebridad, y José G. Cruz fusionó la fotografía con el cómic gracias a la maestría de José Trinidad Romero. Pese a tratarse de un *fumetto* o foto-cómic, se publicitaba y se vendía como *historieta*.

La televisión mexicana no emitió la serie con regularidad hasta 1955, por lo que el foto-cómic semanal *El Santo, el Enmascarado de Plata* se adelantó a su tiempo tanto en el aspecto de lo narrativo como en el de lo visual. Este primer ejemplar mostraba a un vengador enmascarado que defendía a los habitantes de Santa Cruz de los criminales. Tras ser mortalmente herido, el héroe pide a su hijo que siga su ejemplo y lo sustituya en su noble misión, para lo cual deberá llevar una máscara de lucha libre, convirtiéndose así en El Santo.

El Santo era dueño de una fuerza y capacidad atlética sobrenaturales, y al retirarle la máscara perdía sus poderes. La técnica de Romero combinaba una estética de fotografía negra que encajaba con la media tinta de otros cómics mexicanos de la época.

El propio Roberto Guzmán interpretó al Santo, así como Horacio Robles, uno de los editores de la revista, que se ponía la máscara para las sesiones fotográficas. *El Santo* ha pasado a formar parte de la historia del cómic mexicano. **EPr**

MAD 1952

✎ Harvey Kurtzman ✐ Harvey Kurtzman, Jack Davis, Bill Elder y Wally Wood

Primera edición EC Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1924-1993)
Género Humor
Adaptación Teatro: *The MAD Show* (1966)

Mucho tiempo antes de convertirse en una revista satírica y en un programa de televisión estadounidense, *MAD* fue un cómic que se atrevía a ir más allá que el resto. Aunque solo duró tres años y se publicaron veintitrés ejemplares, tuvo una influencia considerable en los artistas del *baby boom* que posteriormente formarían la escena underground del cómic a finales de la década de 1960.

En principio fue concebido como *Mad Mag* por William M. Gaines, el editor de EC Comics, pero Harvey Kurtzman acortó el nombre a *MAD* y comenzó a contratar a humoristas y artistas con los que pudiera mantener una relación laboral directa. Pero quienes dejaron una impresión más profunda en las páginas de la revista son Jack Davis, Wallace *Wally* Wood y Bill Elder. Cada uno poseía un estilo que elevaba a la revista por encima de la competencia. Wood ya había participado en cómics de ciencia ficción para EC, mientras que Davis había trabajado junto a Kurtzman en *Nuevas historias de la cripta* y *Frontline Combat*, pero en *MAD* desarrollaron al máximo su creatividad colectiva.

Tras un lento y frustrante comienzo, *MAD* comenzó a despegar gracias a «Superduperman!», una sátira de Wood y Kurtzman sobre Superman, el superhéroe de DC Comics que apareció como historia principal del número cuatro de la revista. El mismo tratamiento recibirían posteriormente diversas figuras del cómic (Batman, Popeye, El Príncipe Valiente, Flash Gordon, Anita la Huerfanita, Hombre Plástico o Pogo), estrellas de cine, de televisión, programas televisivos, prensa nacional y anuncios de revistas, por parte de un gran equipo de escritores y artistas. Incluso se atrevieron con la literatura clásica: «Shermlock Shomes!» y «The Hound of the Basketballs!» (aparecidas en los números siete y dieciséis, respectivamente) convirtieron al maestro detective de Conan Doyle en un torpe detective mientras que en la versión de Davis de «Alicia en el país de las maravillas» (publicada en el decimoctavo número) la heroína de Lewis Carroll se encontraba con Bugs Bunny en vez de con un conejo blanco.

Davis también realizó los dibujos para «The Face Upon the Floor» (en el décimo número de *MAD*) en una versión del poema de H. Antoine D'Arcy sobre un artista alcohólico que, tras dibujar a su antigua amante Madeline en el suelo de un bar, cae muerto ante la belleza de esta. Pero al tratarse de *MAD*, el retrato de Madeline corrió a cargo del excéntrico artista Basil Wolverton, que la dibuja en la última viñeta como una vieja bruja de ojos saltones y dientes torcidos. Lena the Hyena, otra creación de Wolverton, apareció en la portada del undécimo número de la revista como «Chica guapa del mes», una parodia mordaz sobre la revista *Life* que se convirtió en una de las imágenes más populares de *MAD*. R. Crumb, en su tira autobiográfica titulada «Oda a Harvey Kurtzman» (1989), declaraba: «¡La portada del número 11 de *MAD* cambió mi percepción del mundo para siempre!».

MAD está considerada la precursora del movimiento underground del cómic por su postura contraria al sistema y por sus constantes puyas a las grandes corporaciones. «Mickey Rodent!» (publicada en el número 19) supuso un irreverente corte de mangas a la empresa Disney anterior a *Mickey Mouse Meets the Air Pirates* de Dan O'Neill y compañía y *Mickey Rat* de Robert Armstrong.

En 1955 Kurtzman adaptó *MAD* al formato revista antes de dejar EC ese mismo año para escribir y editar las revistas satíricas *Trump*, *Humbug* y *Help!*. Pero *MAD* es su obra maestra y su mayor éxito. **EP**

Frontline Combat 1952

Harvey Kurtzman Harvey Kurtzman, Jack Davis, Bill Elder, John Severin y Wally Wood

Primera edición EC Comics (EE.UU.)
Creadores Kurtzman (EE.UU., 1924-1993); Davis (EE.UU., n. 1924); Elder (EE.UU., 1921-2008); Severin (EE.UU., n. 1921); Wood (EE.UU., 1927-1981) **Género** Bélico

Otros libros de Harvey Kurtzman
El libro de la selva
The Bedside MAD
The EC Archives: Frontline Combat con Jerry DeFuccio, Wally Wood, Jack Davis y otros

«Iwo Jima» es la primera historia de *Frontline Combat 7*, y en ella se presenta la isla vista por los pilotos de un bombardero que tratan de regresar a su base tras haber sido alcanzados por el fuego antiaéreo. El aparato no puede regresar a la base, pero quizá llegue hasta la diminuta isla volcánica de Iwo Jima, donde los marines estadounidenses continúan luchando. En la historia aparece una descripción detallada de la geología de la isla, así como su situación geográfica al sur de la cadena de islas que conecta con la principal isla japonesa.

La segunda historia, «El desembarco», trata sobre la invasión de la isla por parte de los estadounidenses y es una de las muchas historias bélicas de EC Comics con una revelación irónica acerca de la aparente cobardía de uno de los personajes. «Las cuevas» (al más puro estilo de EC) cambia el punto de vista y nos muestra a las fuerzas japonesas que defienden Iwo Jima y también comenta irónicamente el concepto de heroísmo en distintas culturas.

«¿Por qué estoy aquí? ... ¿Qué más me da este maldito volcán? ¿Por qué estamos muriendo por él?»

«Operación escoba» completa el círculo: los marines han tomado la isla y el bombardero de la primera historia puede aterrizar sin peligro. Dos hermanos se reencuentran (un marine y un tripulante del avión), pero no antes de que uno de los protagonistas haya puesto a prueba su fe en el propósito de la guerra.

Con la gran edición de Kurtzman, los cómics bélicos de EC mostraban acciones y emociones de soldados de diversos ejércitos con gran realismo. Estas historias de una generación de autores que tuvo que vivir los horrores de la Segunda Guerra Mundial condenaban la guerra con vehemencia. **RR**

Shock SuspenStories 1952

Al Feldstein y William Gaines   Al Feldstein, Jack Davis, Jack Kamen y otros

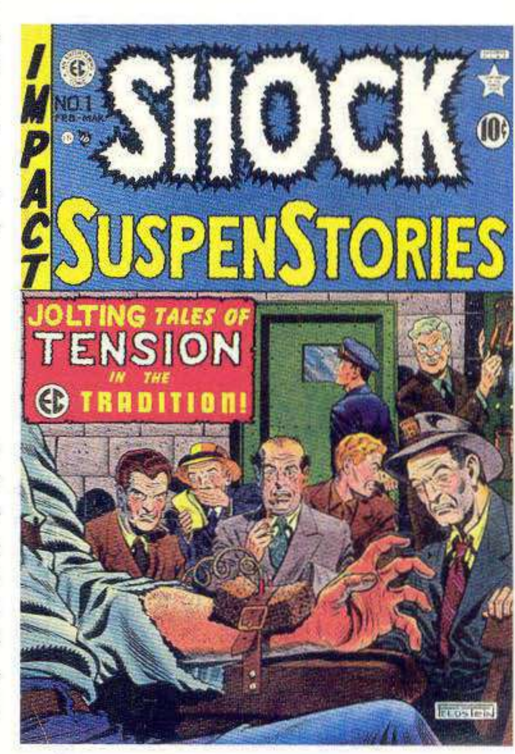
EC publicó *Shock SuspenStories* para que los lectores pudiesen leer una sola historia de estilo similar al que encontrarían el resto de sus títulos. El primer ejemplar comienza con «Un trabajo limpio», una historia de crímenes ilustrada por Jack Kamen. «Cobarde», con dibujos de Jack Davis, es típica de las historias que aparecen en *Nuevas historias de la cripta* o *Frontline Combat*. «Los monstruos» (con ilustraciones de Joe Orlando) supone un buen ejemplo de las historias que aparecían en *Weird Science* o *Weird Fantasy*, mientras que la última historia, «La alfombra» (con ilustraciones de Graham *Ghastly* Ingels) podría pasar como una de las historias de terror más suaves de *Historias de la cripta* o *La bóveda de los horrores*.

«¿Por qué no podemos aprender sin dolor? ¿Por qué no podemos aprender a amar ... en vez de odiar?»

Sin embargo, en el segundo ejemplar apareció «Los patriotas». Fue escrita, como solía ser habitual, por Bill Gaines y Al Feldstein, con ilustraciones de Jack Davis, y cuenta la historia de un veterano de guerra ciego cuyas acciones malinterpreta un grupo ultrapatriótico durante un desfile de tropas que regresan a casa de la guerra de Corea. Fue la primera historia de EC en abordar temas políticos y sociales de forma explícita. En historias posteriores se tocaron temas como el racismo, el antisemitismo y la corrupción y brutalidad policiales.

La cancelación de *Shock SuspenStories*, en 1954, junto con la mayoría de cómics de EC silenció una voz provocativa y mordaz de la historieta estadounidense que no resurgiría hasta la aparición del cómic underground de la década de 1960. La influencia de EC y *Shock SuspenStories* se aprecia en Charles Burns, Robert Crumb, Jack Jackson, Spain Rodriguez y muchos más. **RR**

Primera edición EC Comics (EE.UU.)
Creadores Feldstein (EE.UU., n. 1925); Gaines (EE.UU., 1922-1992); Davis (EE.UU., n. 1924); Kamen (EE.UU.,1920-2008)
Género Drama



Otros libros de Al Feldstein y William Gaines

Crime SuspenStories
Haunt of Fear
Historias de la cripta
La bóveda de los horrores


Rolf Kauka
Fix und Foxi
Wer spazieren geht, lebt gesund...
...und wird nicht rund.
Was schleppen die beiden denn da durch die Gegend?
Das geeignete Ziel für meine Schießkünste.
Solch einen Tag muss man nutzen.
BUM
Hast du Töne?
BUM
Wer ballert denn hier so in der Gegend rum?
Mir schwant Böses!
Ein echter Lupo-Scherz!
Du sollst uns kennen lernen!
Das rächt sich!
Man trifft sich immer zwei Mal!
Ich treff immer beim ersten Mal!
370

Fix y Foxi 1953

Rolf Kauka

Título original *Fix und Foxi*
Primera edición Kauka Verlag (Alemania)
Creador Alemania (1917-2000)
Género Infantil

Además de ser la tira cómica alemana más famosa, los nombres de Fix y Foxi también se encuentran detrás de la expresión *fix und fertig*, que en argot alemán significa «hecho polvo». Los dos jóvenes zorros gemelos aparecieron como personajes secundarios en la primera antología del cómic publicada por Rolf Kauka, *Till Eulenspiegel*. Kauka los desarrolló en 1953 cuando recreó el cuento tradicional de Reynard el Zorro e Isegrim el Lobo. Se hicieron tan populares que la serie se rebautizó con el nombre de *Fix y Foxi*.

Los dos protagonistas son un ejemplo con el que los jóvenes se identifican: mentalidad abierta, honradez, buena educación y sensibilidad social. Fix, vestido con un mono amarillo, es el más inteligente y pragmático de los dos; Foxi, vestido de azul, es más prudente y reflexivo. Su amigo Lupo, un adorable gorrón que desea convertirse en criminal de poca monta, aporta caos y emoción a la serie. Lupo se convirtió en la estrella secreta de la serie y posteriormente tuvo su propia revista cómica, en la que Kauka publicó las primeras traducciones de cómics francobelgas.

En 1951, con la aparición de los cómics de origen estadounidense en Alemania, Kauka fundó la empresa Kauka Verlag. Aún no había suficientes artistas de cómic en la joven República Federal de Alemania, por lo que trabajó con artistas gráficos de Yugoslavia, Italia y España. *Fix y Foxi* son criaturas de la Alemania de posguerra. Pese a que la serie se inspira en los tebeos estadounidenses, especialmente en el mundo del pato Donald de Carl Barks, Kauka en gran medida dio la espalda al humor y adoptó un enfoque estrictamente educativo. **MS**

El sargento Kirk 1953

H.G. Oesterheld Hugo Pratt

Primera edición Editorial Abril (Argentina)
Creadores Héctor Germán Oesterheld (Argentina, 1919-1978); Hugo Pratt (Italia, 1927-1995)
Género Western

En 1941 el editor italiano Cesare Civita llegó a Argentina huyendo del antisemitismo europeo. Fundó la editorial Abril en Buenos Aires y contrató a escritores y artistas italianos entre los que se incluía Hugo Pratt (que llegó al país en 1949). Pratt conoció al autor de cómic argentino Héctor Germán Oesterheld en la editorial Abril en 1951. Unos meses después colaboraron en *El sargento Kirk* para la revista *Misterix* (aunque la historia también se publicó en *Supermisterix*). En 1958 Oesterheld y Pratt revivieron la tira en la editorial de Oesterheld, Frontera. Jorge Moliterni, Horacio Porreca y Gisela Dester también dibujaron al sargento Kirk. Gustavo Trigo dibujó al personaje durante la década de 1970 para la revista infantil *Billiken*.

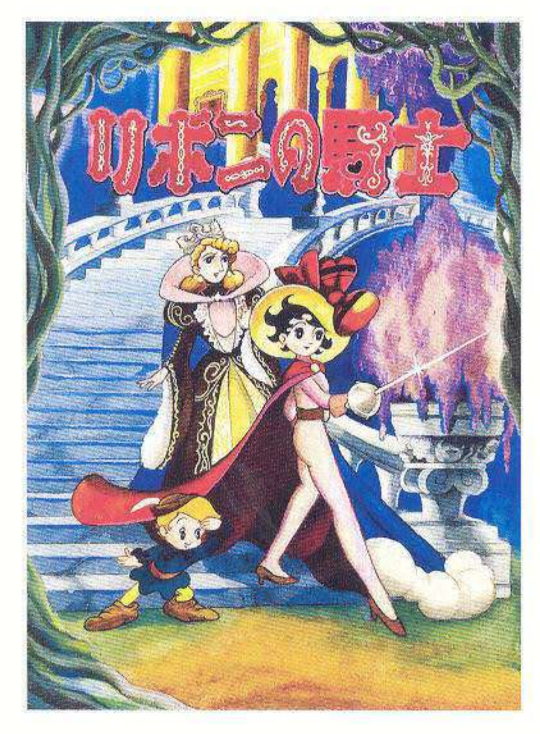
Kirk es un soldado estadounidense veterano de la guerra de Secesión y de la guerra contra los indios. Tras participar en una matanza contra los nativos se cuestiona sus acciones y decide combatir en el bando enemigo. Kirk y un grupo formado por Maha (que pertenece a los chatoogas y es hermano de sangre de Kirk), Corto Lea (que sería la inspiración para otra creación de Pratt, *El corto maltés*) un antiguo forajido y el doctor Forbes («el chamán blanco», como le llaman los indios) cohabitan en el rancho Cañadón Perdido.

La serie contiene unos dibujos soberbios de Hugo Pratt y ambos autores realizaron una gran labor de investigación. El humanismo de Oesterheld le llevó a crear un cómic plagado de antihéroes tras el cual se esconde un mensaje principal antirracista. Tal y como explica el sargento Kirk: «No hay rostros pálidos e indios ... tan solo hay hombres ... solo hombres». **DI**

← **El trabajo está dominado por los colores primarios; Kauka decidió que los zorros serían de color rojo.**

Chopy y la princesa 1953

Osamu Tezuka



«Chopy y la princesa *está considerado el pionero del formato manga para chicas.*»

Frederik L. Schodt, escritor

Otros libros de Osamu Tezuka

El fabuloso Melmo
Metrópolis
MW
Los tres fantásticos

Título original *Ribon no Kishi*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (1928-1989)
Género Aventuras

En *Chopy y la princesa*, el «dios del manga» Osamu Tezuka empleó las innovaciones visuales y narrativas que había aplicado en sus obras para chicos.

Chopy y la princesa está ambientado en el ficticio reino medieval de Valle Plateado, y la princesa Zafiro es la heredera al trono. Pero como es mujer —debido a las diabluras del joven querubín Chopy, que añadió un corazón femenino a su corazón masculino— no puede acceder al trono. El rey la educa y la viste como a un chico, y oculta el secreto a su pueblo. El principal villano es el duque Duraluminio, que sospecha que se trata de una chica y está dispuesto a cualquier cosa con tal de acceder al trono. Entre otros peligros, Zafiro deberá enfrentarse (con la ayuda de Chopy, que ha descendido a la Tierra para retirarle el corazón sobrante) a Satán y a su hija Heckett para defender el reino.

Este cómic encantadoramente kitsch muestra, además de la omnipresencia de la factoría Disney en la mayor parte de la obra de Tezuka, influencias del cine europeo de temática medieval y del teatro femenino *Takarazuka*, que desempeñó un papel muy importante en los años formativos del autor. *Chopy y la princesa* tuvo una secuela en 1959: *Caballeros gemelos*, protagonizada por el hijo y la hija de Zafiro, y una nueva versión del manga original publicada en *Nakayoshi* así como una secuela de ciencia ficción publicada en *Shojo Friend*, en 1967, y dibujada por Kitano Hideaki. Ese mismo año se adaptó el cómic a una serie televisiva de cincuenta y dos episodios con el título inglés de *Choppy and the Princess*. Kodansha publicó una versión bilingüe del manga en 2001. **AMo**

Juliet Jones 1953

Elliot Caplin   Stan Drake

Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creadores Caplin (EE.UU., 1913-2000); Drake (EE.UU., 1921-1997)
Género Melodrama

En 1953 Stan Drake se hartó de la publicidad y consideró regresar al mundo del cómic, al que se había dedicado brevemente antes de servir en la Segunda Guerra Mundial. Se puso en contacto con King Features, que desarrollaba una historieta de periódico para competir con el popular culebrón *Mary Worth*, y le presentaron al escritor Elliot Caplin. A Caplin le impresionó el estilo fotorrealista de Drake. Así nació el equipo responsable de *Juliet Jones*. La tira se convirtió en un éxito fulminante. Los culebrones de la década de 1950, dirigidos a un público femenino económicamente estable y hambriento de historias románticas, saturaban la industria del entretenimiento, desde el cine a la radio pasando por los cómics.

La tira narra la vida amorosa de dos hermanas muy distintas de un pequeño pueblo. La morena Juliet es modesta, madura y exitosa. Su hermana menor, la pechugona y rubia Eva, es coqueta, frívola y suele meterse en problemas. Su anciano y viudo padre también desempeña un papel importante mientras toda una corte de pretendientes elegantes, formados y generalmente ricos se enamora de una (o de ambas) hermanas.

Las historias de Caplin recibieron muchos elogios, pero la influencia que han ejercido se debe a los dibujos de Drake. Sus figuras capturaban el movimiento naturalista y el lenguaje corporal expresivo gracias a referencias fotográficas. Drake se sirvió de las técnicas que utilizaban en la época las revistas y la publicidad. Quizá su mayor habilidad consistía en dibujar expresiones variadas y precisas, desde las emociones más sutiles a las más extremas, sin que sus personajes femeninos perdieran belleza. **TRL**

El juglar de Nuestra Señora 1953

R. O. Blechman

Título original *The Juggler of Our Lady*
Primera edición Henry Holt (EE.UU.)
Creador Oscar Robert Blechman (EE.UU., n. 1930)
Género Drama **Adaptación** Animación (1958)

El juglar de Nuestra Señora fue el primer libro de R. O. Blechman y está basado en *The Juggler of Our Lady* (a su vez basada en una leyenda medieval) de Anatole France, de 1882. Hay quien lo considera un libro ilustrado en lugar de un cómic, pero para la mayoría de especialistas es un ejemplo pionero de la novela gráfica; las ilustraciones sin enmarcar se presentan de forma secuencial, con muy pocos o ningún cartucho y utilizan bocadillos. La obra se ajusta al estilo de Blechman: existen personajes pequeños dibujados con líneas garabateadas pero expresivas ante unos fondos mínimamente desarrollados pero eficientes.

El malabarista errante Cantalbert entra en un monasterio para sentirse «parte de una familia», pero los demás monjes le menosprecian porque carece de cualquier habilidad aparte del malabarismo. La historia es una variación de la típica temática en que todo el mundo es especial a su manera, ya que el malabarismo de Cantalbert le proporciona la bendición de la Virgen María. En la leyenda medieval, María le limpia el sudor a Cantalbert cuando cae exhausto tras una sesión de malabarismo. Blechman expresa este momento mostrando una flor cayendo junto al derrotado malabarista.

En 1958 se adaptó la historia a un corto animado realizado en el estudio Terrytoons, dirigido por Al Kouzel y Gene Deitch; se rodó en CinemaScope y lo narró Boris Karloff, con fidelidad a los diseños de Blechman. El libro se reprodujo a pequeño tamaño, se reimprimió en la monografía *Between the Lines* (1980) de Blechman y se publicó una reedición del original en 1997, con un prólogo de Maurice Sendak. **AMo**

Jerry Spring 1954

«Jijé»

Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creador Joseph Gillain (Bélgica, 1914-1980)
Género Western
Premio Grand Prix Saint-Michel, Bélgica (1975)



«Siempre preferí el blanco y negro.»

Epitafio de Jijé (Joseph Gillain)

Joseph Gillain (conocido como Jijé), en la época de la creación de *Jerry Spring*, llevaba produciendo tiras de cómic para publicaciones belgas desde hacía más de veinte años, especialmente para *Spirou*. En 1954, cuando apareció su vaquero, su producción era prolífica. Pese a la cantidad de trabajo que tenía, decidió comenzar el proyecto porque había vivido en Estados Unidos entre 1948 y 1950 y quería reproducir los «increíbles paisajes» que había contemplado allí. Además, Éditions Dupuis, editores de *Spirou*, no habían renovado la licencia para *Red Ryder* (*Cavalier Rouge* en francés), una duradera serie de Fred Harman. Había una vacante para un nuevo western más realista que *Lucky Luke*, junto al que aparecía semanalmente.

Al enigmático gringo Jerry le acompaña Pancho, un amigo mexicano, y al igual que en otros cómics del Oeste (como *The Cisco Kid*, por ejemplo) se enfrentan a los malvados y defienden las causas de los oprimidos, tanto de indios como de negros. Se trataba de un caso tan poco común en las publicaciones francesas de la época que influiría permanentemente a futuras generaciones de autores de cómic con pretensiones de dedicarse al género. Pero las cualidades gráficas de la obra también resultan fascinantes. Cuando las pasó a tinta, Jijé conservó la vivacidad de los esbozos. En su búsqueda de la espontaneidad prefirió trabajar en blanco y negro, y sus habituales escenas nocturnas igualaban con facilidad las de los autores estadounidenses que había estudiado con atención: Will Gould, Frank Godwin, Milton Caniff y Noel Sickles.

Jerry Spring apareció en veintiún álbumes hasta el año 1979, y cuando Jijé recurrió a autores como Maurice Rosy, René Goscinny, John Acquaviva y Jacques Lob, pretendía obtener tramas argumentales en vez de historias acabadas. Generalmente reescribía las historias recibidas, pero preservando su libertad narrativa en la misma medida que la libertad gráfica. **CM**

Los Mumins 1954

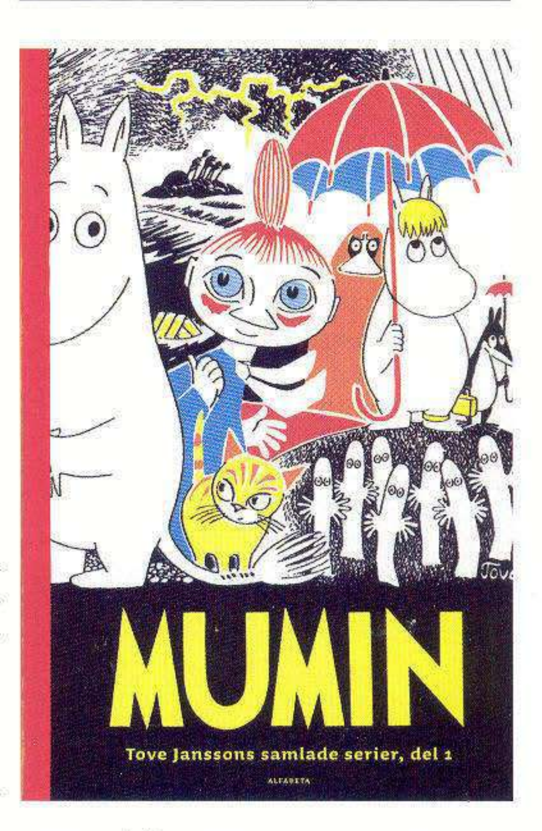
Tove Jansson

Para los que se deleitan con la cúspide creativa que Tove Jansson alcanzó con su serie de libros infantiles *Los Mumins*, sus tiras de diario muestran cómo refinó aún más sus habilidades narrativas y artísticas. En 1952 esta autora nacida en Helsinki aceptó un contrato del Associated Newspaper Syndicate londinense para crear «una tira de dibujos interesante, no necesariamente infantil», que utilizase a su clan de seres similares a hipopótamos erguidos sin boca «para satirizar lo que se conoce como estilo de vida civilizado». Jansson creía que el dinero obtenido por crear «solo seis tiras cómicas por semana» para el londinense *Evening News* le dejaría tiempo libre para dedicarse a la pintura, pero en 1954 tuvo que abandonar la idea por el reto que suponía elaborar las tiras de *Mumins* en episodios diarios de entre dos y cinco viñetas.

Jansson era relativamente novata en el medio y aportó cierta sensación de descubrimiento a sus tiras, deleitándose con las posibilidades del cómic al dividir viñetas con árboles, cuerdas o puertas, por ejemplo. Al contrario que los libros de *Mumins* publicados hasta entonces, redujo el texto al mínimo, pero con diálogos expresivos en los bocadillos, y multiplicó los dibujos para animar más las debilidades y encantos de sus excéntricos personajes, entre los que se incluye la enternecedoramente honesta y romántica Mumin, la soberbiamente femenina Esnorquita, el avaro Sniff y la solitaria y fantasmal figura de Groke.

Lejos de ser un simple añadido, sus tiras (más de ochocientas en cinco años) resultan tan fantásticas y vitales como las fábulas de *Los Mumins* originales. Finalmente, Jansson encargó los textos a su hermano Lars, y posteriormente, en 1961, también le confió los dibujos. Publicada en cuarenta países, la tira de Jansson celebra humildemente la paciencia, el consenso y la comprensión que siempre se encontraron en el corazón de su compleja, extensa y alternativa familia Mumin. **PG**

Título original *Moomintroll*
Primera edición Schildts (Finlandia)
Creador Suecia-Finlandia (1914-2001)
Género Fantasía, infantil



«¡Solo quiero vivir en paz, plantar patatas y soñar!»

Los chicos de Bash Street 1954

Leo Baxendale

Título original *The Bash Street Kids*
Primera edición D. C. Thomson (RU)
Creador RU (n. 1930) **Género** Humor **Productos derivados** *Pup Parade, Simply Smiffy, Singled Out*

En seis meses, entre 1953 y 1954, Leo Baxendale, admirador de *The Beano* durante su niñez, introdujo tres tiras en el mundo del cómic que aún continúan publicándose más de cincuenta años después. Entre sus personajes figuran Little Plum, que imitaba la cultura nativa norteamericana, y Minnie the Minx, que invertía el género del entonces popular Daniel el Travieso. La fama de *The Bash Street Kids* los eclipsó a ambos.

Pese al éxito de los tres libros de *St. Trinian's* de Ronald Searle, la inspiración para la anárquica clase escolar de Baxendale procedía de una tira cómica de Giles. Inicialmente, *The Bash Street Kids* se presentó en una serie de una única ilustración cargada de gags titulada *When the Bell Rings*. Seguía una tradición británica humorística que databa de medio siglo antes con la serie cómica *Casey Court*.

Durante su mejor época, Baxendale resultó sorprendente, combinando la inventiva de Heath Robinson con ilustraciones maníacas inspiradas en los dibujos de sus compañeros de *The Beano*. Baxendale recibió una oferta que triplicaba su sueldo por encargarse de la distribución de la tira *Little Sport*, pero esto no alejó a Baxendale de *The Beano*, aunque finalmente le sedujo la idea de crear su propio cómic para Odhams en 1962. Había dibujado 424 tiras de *Bash Street Kids* sin que apareciera su nombre.

En la década de 1980 Baxendale demandó a D.C. Thomson por asuntos de propiedad intelectual y royalties. Antes de acudir a los tribunales se llegó a un acuerdo. Se supone que Baxendale recibió una compensación por los millones que sus personajes generaron. **FP**

Los ladrones del Marsupilami 1954

André Franquin

Título original *Les voleurs du Marsupilami*
Primera edición *Spirou y Fantasio* (Bélgica)
Creador Bélgica (1924-1997)
Género Humor

En *Spirou y los herederos*, el libro anterior a *Los ladrones del Marsupilami*, Spirou y Fantasio vivieron varias situaciones complejas para lograr que Fantasio obtuviese la herencia de su tío. La aventura acabó con el regreso de la creación más popular y original de André Franquin a la serie francobelga *Spirou y Fantasio*: el Marsupilami. Se trata de un animal pequeño, peludo y amarillo con topos negros y una cola muy larga y resistente. El Marsupilami es conocido por las expresiones «¡Houba! ¡Houba! Ha! ¡Ha! ¡Ha!». Se trata de un animal propenso a la risa y con gran sentido del humor, pero es capaz de enfadarse con la misma facilidad si alguien le daña a él o a sus amigos.

En esta historia, Spirou y Fantasio, dolidos por la apatía del Marsupilami enjaulado en un zoológico, planean el modo de devolver a la criatura a la naturaleza. Antes de pasar a la acción, el Marsupilami es robado para ser incluido en una atracción de circo y ambos amigos se ven envueltos en diversas aventuras para recuperarlo, cosa que lograrán con la ayuda de la ardilla Spip y su excéntrico amigo, el conde de Champignac.

Este cómic de *Spirou* combina la cantidad idónea de aventuras y gags humorísticos. El estilo de los dibujos de Franquin resulta lo bastante dinámico para las situaciones dramáticas y su manejo del tiempo es casi perfecto. Franquin era capaz de expresar el enfado con tal convicción que sus lectores solían esconderse de las viñetas. Pero la auténtica estrella es el Marsupilami, que, aparte de ser una bestia increíblemente feroz y hermosa, también es un gran amigo, y muy divertido cuando se le observa de cerca. **RPC**

5

LES VOLEURS DU MARSUPILAMI



Marvelman/Miracleman 1954

«Mick Anglo» y otros



Primera edición L. Miller and Son (RU)
Creador Maurice Anglowitz (RU, n. 1916)
Género Superhéroes
Premio Eagle Award (1983)

«En 1982 suena tonto, pero en los años cincuenta tenía sentido. Así es como lo recuerdo, así sucedió.»

Otros libros de Alan Moore
Batman: la broma asesina con Brian Bolland
V de Vendetta con David Lloyd
Watchmen con Dave Gibbons

Cuando la editorial estadounidense Fawcett se vio obligada a retirar a su exitoso superhéroe Captain Marvel por sus similitudes con Superman, la editorial británica que publicaba sus aventuras, L. Miller and Son, tuvo que encontrar un héroe similar para sustituirlo. Mick Anglo fue el encargado de crearlo en 1954. Al contrario que el moreno Captain Marvel, cuya palabra mágica era «¡Shazam!», Marvelman era un rubio muchacho inglés llamado Mike Moran que gritaba «¡Kimota!» para transformarse en un nuevo pero reconocible superhéroe. Anglo produjo *Marvelman* hasta 1963, pero el mejor momento de este superhéroe llegó con su reaparición en la revista *Warrior* escrita por Alan Moore (con la ayuda de los dibujantes Garry Leach y Alan Davis) en 1982. La versión de Moore se centró en el impacto emocional que supone ser un superhéroe para un Moran adulto y su esposa. Para evitar posibles complicaciones legales, *Marvelman* se convirtió en *Miracleman* con la reedición de la serie y su continuación en Estados Unidos.

Moore llevó el concepto del súper-humano hasta su conclusión lógica en el tercer «libro» de la trilogía, con evocadores dibujos de John Totleben, que captó la brutalidad gratuita de un supervillano sin escrúpulos que destroza la mitad de Londres y el «paraíso» que Miracleman ofrece a la humanidad a continuación. Desgraciadamente, una trilogía posterior en que la utopía de Miracleman se desmorona, escrita por Neil Gaiman, se canceló debido a la quiebra de la editorial. Desde entonces, *Marvelman/ Miracleman* ha sido pasto de disputas legales y no se ha publicado más. **PG**

Rick Random 1954

Harry Harrison y otros / Ron Turner

Primera edición Amalgamated Press (RU)
Creadores Harrison (EE.UU., n. 1925); Turner (EE.UU., 1922-1998)
Género Ciencia ficción

El éxito de Dan Dare generó una estirpe de intrépidos astronautas, y uno de los mejores fue Rick Random, de Amalgamated Press, creado por el editor Ted Holmes. *Super Detective Library* fue un cómic británico dedicado en gran medida a reeditar tiras detectivescas aparecidas en periódicos. Rick Random también era un detective que trabajaba para la Agencia Interplanetaria de Investigadores.

La serie se ambienta en el año 2040, con la Tierra y sus planetas más cercanos unidos bajo el Consejo Interplanetario. Los casos de Random abarcaban distintas galaxias e involucraban civilizaciones muy lejanas, piratas espaciales, robots, viajes en el tiempo y planetas de océanos y hielo. Desde 1957 gran parte de las historias corrieron a cargo del autor estadounidense de ciencia ficción Harry Harrison, pero tal y como ocurría en los cómics británicos de la década de 1950, Rick era un personaje extremadamente bidimensional dotado de una mandíbula prominente. El énfasis se ponía en la acción y la espectacularidad, cualidades que desarrolló con destreza el artista Ron Turner.

Turner se unió a la serie en su segunda temporada, y aportó sus dibujos frescos e ingeniosos durante los seis años. Turner era un gran admirador de la ciencia ficción e ilustró portadas para diversos libros y novelas. Su estilo combina una arquitectura *art déco* muy trabajada con las abstracciones surrealistas de Joan Miró y Giorgio de Chirico que capturaban a la perfección la dura acción del género negro. Afortunadamente, las tiras de *Rick Random* se han reeditado a lo largo de los años. **DR**

Jeff Hawke 1954

Sydney Jordan

Primera edición *Daily Express* (RU)
Creador RU (n. 1931)
Género Drama
Colección *Overlord* (2008)

Cuando Sydney Jordan presentó una tira de ciencia ficción al británico *Daily Express*, los editores del periódico le sugirieron que llamara al protagonista Jeff Hawke y lo convirtiera en piloto al estilo de los de la Royal Air Force (RAF) durante la Segunda Guerra Mundial. Jordan aceptó y envió a su protagonista al espacio.

El teniente coronel Hawke comenzó como un mero piloto, pero atraía formas de vida alienígenas con sorprendente frecuencia. La serie se ambientaba en un futuro 1990, cuando la humanidad era capaz de llegar a Plutón y Reino Unido poseía su propia Agencia Espacial. Hawke viajó más lejos aún (20.000 años más lejos, como invitado de la Federación Galáctica) y fue entonces cuando la tira se volvió más interesante.

En 1955 Jordan recibió la ayuda de un antiguo compañero escolar, Willie Patterson, y la tira ganó en ingenio e imaginación y rompió moldes con sus formas de vida alienígenas. Entre las creaciones más destacadas figuran el gigante villano Chalcedon, el gigantesco globo ocular flotante Tallid o Kolvorok, similar a una patata.

Jordan comenzó a trabajar en su tira de *Jeff Hawke* cuando ya era un artista con buenas dotes creativas, pero aún estaba por pulir, y fue mejorando. En 1969 ya se había convertido en un gran dibujante realista que empleaba capas de virados mecánicos para crear efectos similares a la fotografía. Pero ese mismo año terminó su colaboración con Patterson y la tira ya no volvió a ser la misma, aunque continuó hasta 1976. Pese a su tono excesivamente británico, se publicó en toda Europa y continúa siendo muy popular en Italia. **DR**

Master Race 1954

Al Feldstein   Bernard Krigstein

Primera edición EC Comics (EE.UU.)
Creadores Feldstein (EE.UU., n. 1925); Krigstein (EE.UU., 1919-1990)
Género Drama

Quizá el cómic más corto incluido en este libro sea esta historia de ocho páginas, originalmente publicada en el primer número de la serie *Impact* de EC. Pese a su concisión, «Master Race» figura entre las historias breves del cómic más populares, ya que supone un intenso desarrollo del potencial del medio por parte de uno de los estilistas gráficos más admirados.

Escrita y dibujada en pleno movimiento en contra de los cómics en Estados Unidos, durante la primavera de 1954, «Master Race» destacó por su temática: una breve historia sobre los horrores del holocausto con un sorprendente final (típico recurso de EC). Bernard Krigstein vio las oportunidades de la historia y la pasó de seis a ocho páginas para dar cabida a su experimentación visual. Al tratarse de la primera vez que no tenía ninguna cortapisa desde el punto de vista creativo, creó una obra maestra.

Cada una de las páginas ha sido realizada cuidando cada detalle, al estilo de los mejores cómics. Krigstein utiliza las formas de las viñetas para marcar el paso del tiempo y crear tensión dramática. Sus imágenes evocan las pinturas de los maestros modernos, siguiendo la corriente que los nazis denominaban «arte degenerado» y que tan vehementemente rechazaban. Krigstein creó una obra seria en el contexto de las publicaciones baratas.

«Master Race» no tuvo éxito en el momento de su publicación. Inspiró a algunos imitadores y poco después EC clausuró su línea de libros de cómics. Krigstein no tardaría en abandonar su carrera en el mundo del cómic para dedicarse a la pintura. La época que le tocó vivir no estaba preparada para la clase de cómic que quería crear. **BB**

Lance 1955

Warren Tufts

Primera edición Warren Tufts Enterprises (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1925-1982)
Género Drama
Colección *Big Fun #5* (2007)

Cuando Warren Tufts publicó *Lance* en 1955 fue la primera tira en color a página entera en un dominical desde *Príncipe Valiente*, que había sido publicado veinte años antes. Tufts había triunfado a comienzos de la década con su controvertido western de temática adulta *Casey Ruggles*, pero *Lance* expresaba de manera más completa la idea que tenía del género.

El personaje principal era el alférez Lance St. Lorne de la estadounidense 1ª de Dragoons, destinada en la frontera del Oeste durante la década de 1830, y el cómic narra sus exploraciones por el país desde las altas llanuras hasta las Montañas Rocosas, desde California hasta Oregón. Tufts pretendía dar una visión realista del Oeste y, durante sus seis años de vida, Lance se encontró con figuras históricas como Robert E. Lee, Henry Dodge o Kit Carson. Inevitablemente, la tira incluía batallas campales contra los indios, pero las trataba de un modo más maduro y comprensivo que el resto de publicaciones de la época.

Tufts era un dibujante dotado y sus figuras destilaban un realismo elegante, pero, sobre todo, la obra supuso una celebración del esplendor visual del Oeste americano y sus paisajes la hicieron memorable. Para dibujar los cuidados paisajes, Tufts experimentaba con capas de colores y a veces renunciaba a trazar líneas, con lo cual generaba escenas de gran fuerza y belleza. Pese a que la autodistribución de *Lance* (y una tira diaria añadida en 1957) nunca tuvo el éxito que merecía en su país, posteriormente Tufts triunfó en Europa, donde se le considera uno de los grandes de su época. **DR**

Orfeo y Eurídice 1955

Palle Nielsen

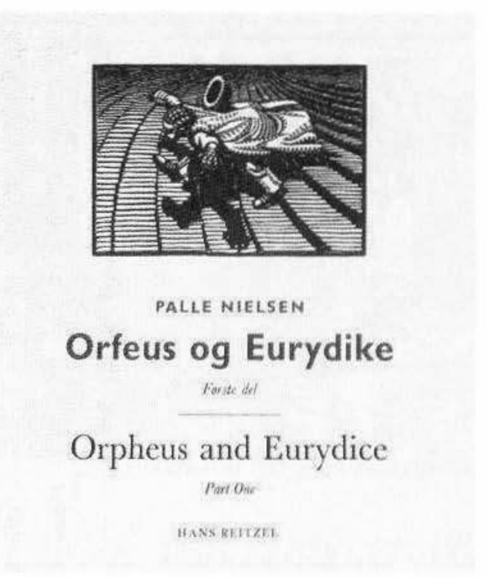
Título original *Orfeus og Eurydike Første del*
Primera edición Hans Reitzels Forlag (Dinamarca)
Creador Dinamarca (1920-2000)
Género Fantasía

Palle Nielsen fue uno de los artistas gráficos daneses más importantes de la época de posguerra. Su obra, extremadamente prolífica, aglutina tanto técnicas de dibujo como de impresión. La forma de expresión predilecta de Nielsen era el ciclo gráfico o serie, que —inspirado por Frans Masereel y antiguas novelas grabadas— solía utilizar para realizar una narrativa secuencial.

Orfeo y Eurídice es su obra más conocida. Tiene un total de 118 grabados al linóleo y ocupó gran parte de su carrera, entre las décadas de 1950 y 1980, y en ese proceso fue cristalizando gradualmente la temática de su obra. Se basó libremente en la mitología clásica, y sus imágenes y las sucintas leyendas que contienen cuentan la historia de un hombre que va en busca de su amor perdido, abducido por el submundo.

Orfeo, peón en una sociedad opresiva que se desliza hacia el caos, es esencialmente un observador autómata que atraviesa las ruinas de la cultura empujado por su floreciente sentido de la compasión. Al igual que sucede en el mito, el final de la segunda parte postula la promesa de la trascendencia, que posteriormente es arrebatada al comienzo de la inacabada tercera parte. La narración se convierte en una especie de suite *in crescendo* de imágenes sobre un desgobierno creciente encaminado hacia una resolución que no llega a producirse.

Nielsen es un narrador en el sentido tradicional, y refleja impasible la autonegación de la civilización humana. Sus monumentales fantasías arquitectónicas, que recuerdan a Piranesi, engloban simultáneamente la belleza y el peligro de la cultura. **MWi**

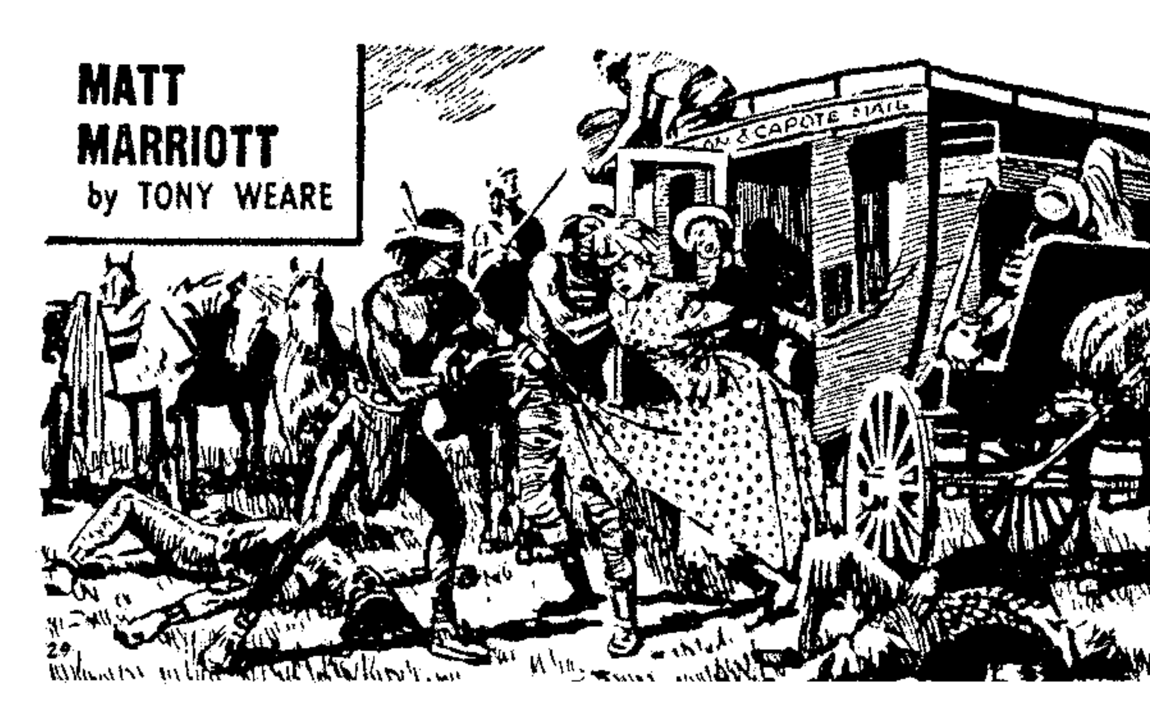


«Siento que debo comunicar lo que veo, la absoluta desesperanza de nuestra situación, pero también la esperanza que supone reconocer dicha situación.»

Palle Nielsen



Otros libros de Palle Nielsen
Narcissus
Passion
Scenario: Visions from the End of Time
Skammen
The Enchanted City



Matt Marriott 1955

Reg Taylor y James Edgar Tony Weare

Primera edición Associated Newspapers (RU)
Creadores Reginald Taylor (RU, fecha desconocida); Edgar (RU, 1919-2004); Weare (RU, 1912-1994)
Género Western

Lo más llamativo de *Matt Marriott*, publicado en el británico *Evening News* entre 1955 y 1977, no fue la temática del western, sino los dibujos. Las ilustraciones de Tony Weare no seducen a primera vista. Carecen de glamur y no están pulidas del todo, pero estos valores no son más que cualidades decorativas. Weare optó por un enfoque más crudo, tal y como describió el también artista y colega David Lloyd: «Su estilo en *Marriott* era el de un artista del bosquejo, que captaba el instante. Era ... naturalista, crudo y poco sofisticado. Resultaba perfecto para representar las cualidades primitivas de un Salvaje Oeste de aspecto realista». También dominaba a la perfección las técnicas del sombreado y del sombreado cruzado y tenía gran habilidad para mostrar el momento del día utilizando solo luces y sombras. Lloyd también admira el realismo de Weare: «Cuando observo el trabajo de Tony es como si viese a gente ocupada en sus quehaceres cotidianos a través de una lente hábilmente situada para el observador; no se trata de figuras colocadas específicamente para crear un afecto apropiado». Weare disponía de todo un catálogo de rostros, de tipologías humanas y de lenguaje corporal en su mundo interior.

Originalmente, Reg Taylor escribía las tiras, pero James Edgar le sustituyó y evitó el maniqueísmo de los personajes. Los villanos son violentos, roban y asesinan, pero siempre hay alguna razón psicológica para ello. Del mismo modo, algunos de «los buenos» se comportan con maldad. Como explicó Marriott: «Cuando hay dinero de por medio, algunos buenos se convierten en malos». **DI**

El claroscuro de Tony Weare otorga a *Matt Marriott* una poderosa sensación de realismo. ↑



Carol Day 1956

Peter Meriton y otros David Wright

Primera edición Associated Newspapers (RU)
Creadores Meriton (RU, 1891-1961); Wright (RU, 1912-1967)
Género Romántico, drama

Carol Day narra la historia de una joven modelo inglesa de clase alta que se mueve en círculos artísticos y jazzísticos. Sus aventuras pertenecen al género del culebrón y a menudo incluyen chantajes, crímenes y diversos romances. La tira, pese a que no se publicó en Estados Unidos, se vendió a más de veinte países y continúa teniendo admiradores, especialmente entre los dibujantes.

David Wright dibujó pinups durante la Segunda Guerra Mundial y en la década de 1950 creó diversas tiras sobre «chicas guapas» para revistas semanales. Inicialmente Peter Meriton escribía las historias, pero los dibujos eran las estrellas de la serie. El estilo de Wright, similar al de Charles Dana Gibson (combinación entre trazos de pincel y de rotulador), aportó una cualidad artística a la tira desconocida hasta la fecha, mientras que las referencias fotográficas contribuyeron a crear personajes secundarios de gran individualidad. La tira continúa resultando agradable a la vista, especialmente las escenas nocturnas o con niebla. Generalmente suele considerarse que *Carol Day* es obra de David Wright y apenas se recuerda a los guionistas.

Wright había dibujado a pinups desnudas o semidesnudas, pero las historias de Carol eran relativamente pudorosas y no contenían desnudos. Como trataba de reflejar el cambiante mundo de posguerra, a Wright le frustraba la intolerancia y el conservadurismo de los lectores. Cuando Carol consumó discretamente una relación con un hombre casado, el *Daily Mail* recibió cientos de cartas de protesta. *Carol Day* estaba ambientada en un mundo que empezaba a desaparecer. **GL**

Ventisca negra 1956

Yoshihiro Tatsumi

Título original *Kuroi Fubuki*
Primera edición Hinomaru Bunko (Japón)
Creador Japón (n. 1935)
Género Policíaco



Otros libros de Yoshihiro Tatsumi

Una vida errante
La gran revelación
Goodbye
Qué triste es la vida y otras historias

Yoshihiro Tatsumi, auténtico talento de veintiún años extremadamente motivado y con diecisiete libros de manga ya publicados, aprovechó «un puntual flujo constante de productividad» de veinte días para producir este brioso thriller. Dos hombres que huyen, un joven pianista acusado de asesinato y un duro criminal profesional, ven cómo sus destinos confluyen mediante unas esposas que les condenan a estar juntos. Refugiándose en una cabaña abandonada, ambos forman una incómoda alianza y el pianista revela que su amor por una hermosa y joven cantante —obligada por su padre a permanecer en el circo— aparentemente le llevó a cometer un asesinato. Al huir hacia la ciudad, la pareja decide quién cortará la mano del otro para escapar mediante un macabro juego de azar.

«Para salir de esta, uno de los dos debe perder la mano.»

Tatsumi, inspirándose en igual medida en Mickey Spillane y Alejandro Dumas, aporta un dinamismo crudo a este drama. De haberse tratado de un cómic estadounidense como *Crime Does Not Pay*, Charles Biro y sus artistas lo habrían embutido en una docena de páginas a lo sumo. Sorprendentemente, muchos de los autores de manga de la década de 1950 eran capaces de alargar sus historias hasta alcanzar las dimensiones de un libro y Tatsumi aprovechó al máximo sus 127 páginas, y resaltó la urgencia y la tensión variando ángulos, inclinando puntos de vista y permitiendo que las secuencias se desarrollasen visualmente, sin diálogos.

El trabajo de Tatsumi coincidió con un *boom* de editoriales dirigidas a lectores más adultos, que eran clientes de unas 30.000 librerías especializadas. Tatsumi documentó su carrera juvenil en *Una vida errante* un manga más oscuro y dramático de 840 páginas al que llamó *gekiga* [novela gráfica]. **PG**

Tetsujin 28-go 1956

Mitsuteru Yokoyama

Tetsujin 28-go fue uno de los cómics más populares de ciencia ficción sobre robots publicados en Japón durante la década de 1960 junto con *Astroboy* de Osamu Tezuka, y desencadenó el nacimiento de un género que dio títulos como *Mazinger Z*, *Mobile Suit Gundam* y *Neon Genesis Evangelion*.

El gigante robot Tetsujin 28-go, fruto de la industria militar japonesa durante la Segunda Guerra Mundial, es el vigésimo octavo modelo y el más poderoso en su género. El robot de Yokoyama está inspirado en Frankenstein, ha sido fabricado en hierro y su cuerpo irrompible y gigantesco destila fuerza y poder. El robot se dirige por control remoto, lo que significa que puede ser un héroe o un villano en función de quien lo maneje. Afortunadamente está en manos del elegante Shotaro Kaneda, de diez años, cuyo personalísimo estilo incluye corbata, americana y pantalones cortos. Por él, los admiradores de personajes jóvenes de ficción se conocen con el nombre de *shotakon* (Complejo de Shotaro) e influyó hasta tal punto al creador de manga Katsuhiro Otomo que este llamó Kaneda al protagonista de *Akira*.

> *«Para bien o mal, todo depende del mando a distancia»*

Ambientada en el Japón de posguerra, *Tetsujin 28-go* es una típica historia de superhéroes: en cada episodio aparece un villano nuevo y cada aventura presenta un competidor más avanzado para combatir contra Tetsujin 28-go. Esta simple pero efectiva historia se ha adaptado a diversas series televisivas desde 1963 y alcanzó el mercado anglosajón con el título de *Gigantor*. Yokoyama, que falleció en 2004, fue uno de los autores más reverenciados del Japón de posguerra, ya que produjo diversos éxitos que abarcaban desde cómics para chicas hasta una historia china. **TS**

Primera edición Kobunsha (Japón)
Creador Japón (1934-2004)
Género Ciencia ficción
Adaptación Película: *Tetsujin 28* (2005)

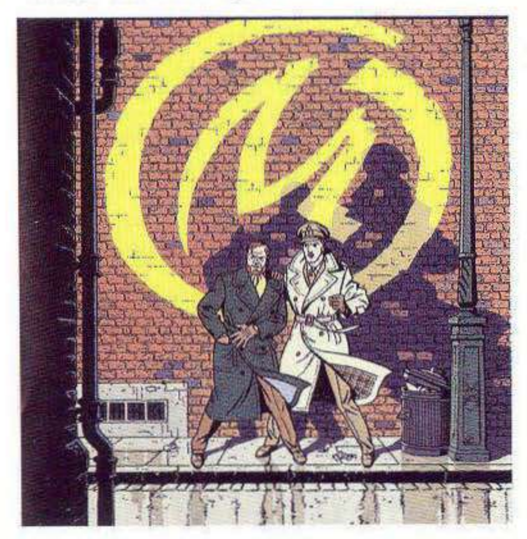


Otros libros de Mitsuteru Yokoyama
Akakage
Babel
Giant Robo
Señorita Cometa

Blake y Mortimer
La marca amarilla 1956

«Edgar P. Jacobs»





«Mortimer, que no se ha perdido ni un segundo de esta increíble escena, casi llora sorprendido...»

Otras lecturas

El cetro de Ottokar de Hergé
El caso Francis Blake de Ted Benoît y Jean van Hamme
El misterio de la Gran Pirámide de Edgar P. Jacobs

Título original *La marque jaune*
Primera edición Le Lombard (Bélgica)
Creador Edgard Félix Pierre Jacobs (Bélgica, 1904-1987)
Género Policíaco, aventuras

La marca amarilla repite los elementos indispensables de cualquier cómic de aventuras realizado por Edgar P. Jacobs. Blake, un estirado agente del MI5 educado en Eton, y Mortimer, un profesor de física más simpático pero igualmente brillante, se enfrentan a su archienemigo el siniestro Olrik en una trama cargada de suspense que evoca las ansiedades de la Guerra Fría.

Los años que pasó Jacobs en el estudio de Hergé lo convirtieron en un maestro de la *ligne claire* [línea clara], pero la exuberancia de su habitual simetría y la grandilocuencia de su voz narrativa crean una teatralidad que contrasta con el ambiente de las historias de Tintín. La precisión de la línea gráfica se utiliza aquí para recalcar la seducción que ejerce el poder social de los héroes. La sofisticación de Blake, el garbo de Mortimer y la supuesta autoridad de las élites con las que se relacionan se aprecian en las localizaciones detalladas, como el club de caballeros con paredes revestidas de madera, la sala de lectura del British Museum y el apartamento de Park Lane donde Blake y Mortimer cohabitan casta y formalmente. Sin embargo, la narración les aleja de los modernos barrios del centro de Londres y les conduce a la oscuridad y la niebla de los muelles Limehouse, recreados por Jacobs con la sublime belleza de una película expresionista: la sombreada arquitectura industrial se alza imponente, tenuemente iluminada por faros. Finalmente se restablece el orden y se resta importancia a la relación entre ambos: reunido con su amigo tras varias peripecias, Mortimer lo saluda con un lacónico «¡Hola, Blake!». **AM**

Sennin Buraku 1956

Ko Kojima

Primera edición Tokuma Shoten (Japón)
Creador Japón (n. 1928)
Género Humor
Premio Bungeishunju Manga Prize (1968)

La serie de manga de una sola página *Sennin Buraku*, publicada en el semanario *Asahi Geino* durante más de cincuenta años, es la historieta más duradera de Japón. Su autor, Ko Kojima, es conocido por sus comedias eróticas, y *Sennin Buraku* es su creación más popular.

Originalmente Kojima utilizaba un pincel japonés *menso* para su característico trazado ultrafino porque le permitía dibujar con más delicadeza que con cualquier otra pluma. De hecho, sus líneas resultaban tan elaboradas que la técnica de las décadas de 1950 y 1960 —cuando el cómic se volvió extremadamente popular— aún no permitía imprimir sus ilustraciones con claridad. El éxito de la serie se debe en gran medida a la habilidad de su creador, que realiza trazos finísimos.

Ambientadas en el período Edo, las historias transcurren en Buraku, un pequeño pueblo situado en una montaña sagrada habitada por ermitaños dotados de poderes mágicos. Estos ermitaños pasan el tiempo bebiendo, cantando y utilizando sus poderes para gastar bromas a las personas normales. Bromas como tomar el pelo a mujeres hermosas que se bañan en el río o disfrazar a otros ermitaños y humanos para engañarlas. La narración de Kojima, abiertamente erótica pero juguetona, animada y desenfadada, aporta encanto al cómic.

Pese a tratarse de una comedia sexual, los personajes femeninos no son meros objetos sexuales. Muchas de sus historias tratan sobre mujeres poderosas que ganan la partida a hombres lujuriosos. La obra de Kojima quizá se burle del propio autor, pero su debilidad por la belleza femenina representa a muchos hombres. **TS**

Sueños y volteretas 1956

Maurice Henry

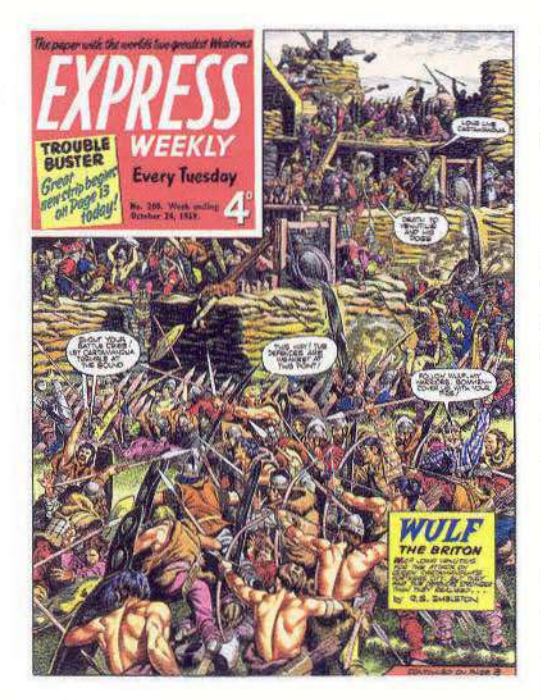
Título original *Rêves et culbutes*
Primera edición *Le Figaro* (Francia)
Creador Francia (1907-1981)
Género Humor

Se nos ha enseñado que la estructura narrativa básica se compone de exposición, nudo y desenlace. Maurice Henry se basó en dicha estructura para reducir sus tiras a tres viñetas. Desde 1956 el periódico francés *Le Figaro* publicó la tira humorística de Henry a diario bajo el título *Rêves et culbutes* [Sueños y volteretas]. Al igual que la mayoría de sus dibujos de una sola viñeta, sus tiras no precisan de diálogos, y se remontan a artistas franceses del cambio de siglo como Caran D'Ache o Steinlen. La exploración del humor «silencioso» posee una gran tradición en Francia que también se manifiesta en el entusiasmo que despiertan los mimos y las películas de Fernandel o Jacques Tati.

Antes de que floreciese su carrera como caricaturista, Henry había formado parte del grupo surrealista parisino y creado ensoñadores dibujos, poesías y objetos. El humor negro, término acuñado por André Breton, supone un punto de inflexión en gran parte de la obra de Henry, junto con la inversión del orden lógico para producir cierto sentido del absurdo. En una tira aparece el propietario de una tienda de animales que muestra una jaula a un cliente, quien indica que desea algo mayor. El propietario le muestra una jaula mayor y el cliente marcha contento. En la tercera y última viñeta vemos al cliente sentado en una butaca leyendo el periódico. Tras él, vemos a un gato sentado en la jaula mientras tres pájaros vuelan en libertad por la habitación. En 1979 el editor Pierre Horay produjo un libro titulado *Gags* en el que se recopilaron 153 tiras de Henry en formato apaisado y encuadernado, inusualmente, por el lado más largo. **LC**

Wulf el Britano 1956

Michael Butterworth Ronald Embleton



«Recuerda, Greatórix. Cuando lleguemos al pueblo no debes comer ni beber nada ... Si Turo y los aldeanos han seguido mis planes, ¡Baldur se va a llevar una sorpresa!»

Otros libros de Ron Embleton

Biggles
El capitán Escarlata
Colonel Pinto
Wanda la Perversa

Título original *Wulf the Briton*
Primera edición *Express Weekly* (RU)
Creadores Butterworth (RU, fecha desconocida); Embleton (RU, 1930-1988) **Género** Drama

El efecto de *Eagle* en la escena del cómic británico de la década de 1950 fue electrizante. Los editores contemplaban con envidia sus ventas de un millón de ejemplares semanales. Inevitablemente, no tardó en aparecer una avalancha de copias en los quioscos; una de las más exitosas fue *Express Weekly*. El poderoso grupo *Daily Express* publicó el cómic, cuya impresión de alta calidad y colorido emulaba al *Eagle*. El título que mayor impacto causó fue *Wulf the Briton* [Wulf el Britano], habitual portada de la publicación, escrito por el prolífico Michael Butterworth.

Wulf era un esclavo que vivía en Gran Bretaña durante la época de la ocupación romana y que tuvo que soportar siete pruebas antes de que su dueño, Lucellus, le otorgara la libertad. Una vez libre se unió a sus compañeros Greatórix y Basta en una valerosa lucha.

Inicialmente Ruggero Giovannini se encargaba de los dibujos, pero a partir de 1957 Ron Embleton, uno de los grandes artistas del cómic británico, ocupó su lugar. El trabajo de Embleton a todo color resultaba rico en su meticulosa caracterización y su escrupulosa investigación histórica, pero destacaba especialmente en las batallas. Gracias a los dibujos de Embleton, *Wulf el Britano* contiene algunas de las escenas bélicas más excitantes del mundo del cómic, con vistas panorámicas de ejércitos enfrentándose, a veces a toda plana.

A partir de 1958, Embleton se encargó de los textos y tanto la tira como los dibujos mejoraron. Desgraciadamente, en 1960 la demanda de cómics bélicos hizo que Embleton se dedicase a la tira sobre aviación *Biggles*, y *Wulf* fue cancelada repentinamente. **DAR**

Feiffer 1956

Jules Feiffer

Primera edición *The Village Voice* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1929)
Género Humor
Premio George Polk Award (1961)

La duradera y homónima serie que Jules Feiffer realizó para el semanario alternativo neoyorquino *Village Voice* entre 1956 y 1997 era urbana incluso para los más puristas del término. Resultaba tan rica en su ombliguismo de clase media alta de Manhattan, cuestionaba hasta tal punto el cinismo de la autoridad política, se oponía hasta tal extremo a los males de la sociedad y mostraba los entresijos sexuales —y tangencialmente, románticos— de forma tan hiriente que lograba que incluso las mejores películas de un contemporáneo como Woody Allen pareciesen melodramas.

Feiffer posee una poesía visual única: muestra personajes individuales uno junto al otro, diálogos —y monólogos interiores— sin bocadillos en tiras con múltiples viñetas sin los tradicionales límites de subdivisión. Y pese a la ausencia de bocadillos o de líneas de separación, el lector no se siente tentado a desalinear texto e imagen ni a considerar la obra un batiburrillo.

El resultado es un cómic con aspecto de libro de esbozos abandonado en una cafetería por un artista que escucha conversaciones ajenas, pero la precisión narrativa de Feiffer y su solidez durante cuatro décadas demuestran su dedicación. La tira se canceló debido a una reducción de costes en *Village Voice*, cuyos directivos por lo visto olvidaron que Feiffer había ganado el Pulitzer en 1986. Feiffer combinó los anhelos de innumerables personajes anónimos con los de aquellos que reincidían una y otra vez, especialmente en su representación del varón estadounidense: el autodestructivo Bernard y Huey, cómicamente machote. **MW**

Wayang Purwa 1956

Saleh Ardisoma

Título original *Wayang Purwa*
Primera edición Penerbit Melodi (Indonesia)
Creador Indonesia (fecha desconocida)
Género Fantasía

Wayang es el nombre que recibe el teatro de marionetas tradicional de Indonesia, pero también es el de un subgénero único de cómics que adquirió especial popularidad en ese país entre 1955 y comienzos de la década de 1980. Las historias *wayang* suelen ser adaptaciones de la mitología india clásica, mezclada con valores islámicos y leyendas javanesas. El primer cómic *wayang* fue *Mahabharata* de R. A. Kosasih.

Wayang Purwa es una obra maestra del género. Se trata de una épica precuela, de 545 páginas, de *Mahabharata* y *Ramayana*. Narra la historia de los viejos dioses del universo, explica sus orígenes y las motivaciones que les llevan a tomar extrañas o erráticas decisiones. Remordimientos, castigos y consecuencias a largo plazo de los deseos terrenales componen la temática recurrente de *Wayang Purwa*. Y, como suele ser habitual en las historias *wayang*, ningún personaje resulta ni absolutamente malvado ni absolutamente bueno.

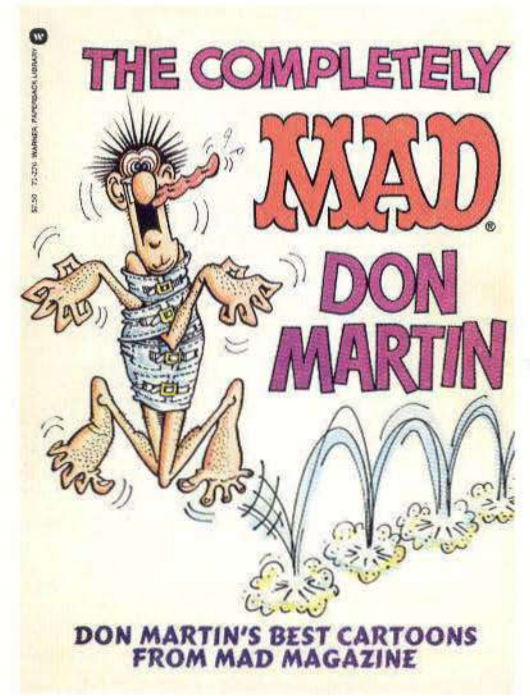
La historia comienza con Manikmaya, el tercer hijo de Sang Hyang Tunggal, que heredará el trono del universo. Este episodio también cuenta cuál es el origen de Semar, el segundo hermano, que fue condenado a ser feo por culpa de su ambición. En la mitología *wayang*, Semar y sus hijos son el símbolo de la voz del pueblo y de su sabiduría.

La sensibilidad artística de Ardisoma se adecuaba particularmente a evocar paisajes mitológicos fantásticos y batallas. Su obra alcanzó un público más amplio en 1982, cuando la editorial francesa Trismégistre publicó traducciones de *Manikmaya* en francés e inglés. **HD**

Todo MAD
Don Martin 1956

Don Martin

Título original *The Completely MAD Don Martin*
Primera edición *MAD Magazine* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1931-2000) **Género** Humor **Premio** Nominado para el Eisner Awards Hall of Fame (2004)



Otras lecturas
Clásicos MAD
MAD, locos por la tele
MAD, locos por las pelis
Viva MAD de Sergio Aragonés

Don Martin fue el primer caricaturista de *MAD Magazine* que contrató el nuevo editor Al Feldstein tras la marcha de su fundador, Harvey Kurtzman. Anteriormente, Martin solo había trabajado como ilustrador comercial, pero la desquiciada energía de su obra encajó a la perfección en el mundo del cómic. Martin debutó en el número 29 (septiembre de 1956) y enseguida destacó entre los lectores de la revista como «el artista más loco de *MAD*», título que vino acompañado del extraño honor de recibir un «departamento» para él solo.

Hasta 1988, cuando una disputa por el cobro de royalties le llevó a unirse a la revista rival *Cracked*, cada número de *MAD* solía incluir dos o tres tiras de Martin de un máximo de dos páginas —las historias más largas, con

«Martin era tan visual, tan visceral en sus dibujos que hasta sus singulares "efectos sonoros" podían provocar risas.» **Gary Larson**

personajes como Captain Klutz o el dúo formado por Fester Bestertester y Karbunkle, estaban reservadas a los libros de *MAD* que Martin escribía con material original—. Sus tiras siempre tenían títulos anodinos como «En el hospital», «Un día en la playa» o «El Salvaje Oeste». Invariablemente, concluían con una dolorosa herida, una coincidencia ridícula o alguna incompetencia profesional. Los personajes de Martin estaban dibujados en el tradicional modo de «pies grandes», aunque narices, orejas o dientes eran igual de prominentes. Cada gesto, movimiento o expresión facial estaba exagerado hasta el punto del delirio, aumentado por unos efectos de sonido igualmente estrambóticos. Otros autores, especialmente Don *Duck* Edwing, escribieron algunas tiras más tardías de Martin, pero para entonces las «normas» del absurdo universo del artista ya estaban establecidas y debían acatarse. **AL**

El tío Gilito
El segundo pato más rico 1956

Carl Barks

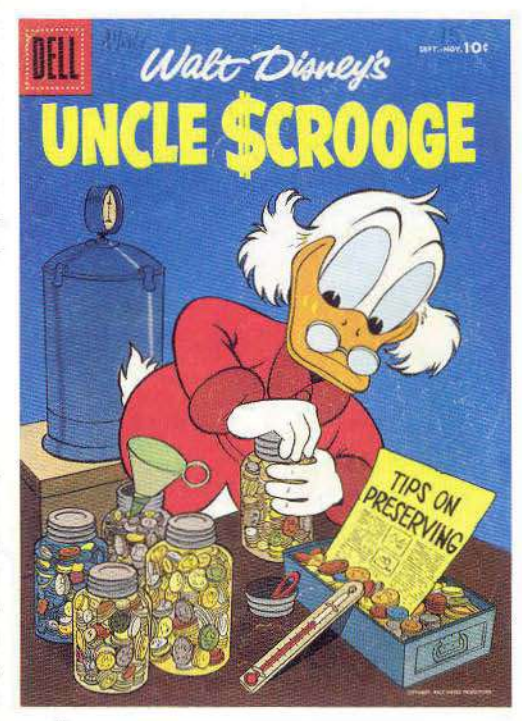
Otro de los puntos álgidos del tío Gilito de Carl Barks, «El segundo pato más rico», presentaba a un nuevo rival para el popular magnate. Mientras lee el diario, Gilito se entristece al enterarse de que otro multimillonario podría ser el pato más rico del mundo. Acompañado por Donald y sus sobrinos parte hacia Sudáfrica, la tierra de su rival. Isidoro Dorado resulta parecerse mucho a Gilito y también posee un cuarto gigantesco lleno de dinero. Tras una noche enumerando sus diversas minas, granjas y posesiones, los rivales concluyen que la única forma de decidir quién es más rico consiste en desenrollar las gigantescas bolas de cuerda que ambos han estado guardando durante años para ver cuál es más larga. Comienza así una competición que llevará a la pareja a recorrer miles de kilómetros de meseta sudafricana, donde el brusco terreno y los trucos sucios de ambos adversarios reducen mucho el tamaño de ambas bolas. Gilito gana añadiendo la cuerda que ha estado usando para atar la primera moneda de diez centavos que ganó.

«El pato gruñón escocés se convirtió en un símbolo de los EE.UU. porque es un "hombre" hecho a sí mismo.»

James Orbesen

La historia destaca porque trata sobre las distintas características de personalidad entre Gilito y Dorado. Son tan parecidos que se desprecian a primera vista. Su común obsesión resulta divertidísima por la presencia de Donald y sus sobrinos como desafortunados observadores. Barks estructura la historia de forma impecable, comenzando con el enésimo intento de Gilito por demostrar las virtudes del ahorro a su sobrino Donald y avanza hacia situaciones ridículas pero lógicas. Al final Gilito triunfa, pero Donald hubiera preferido beberse el refresco. **J-PJ**

Primera edición Dell Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1901-2000)
Género Humor **Premio** Nominado para el Eisner Awards Hall of Fame (1987)



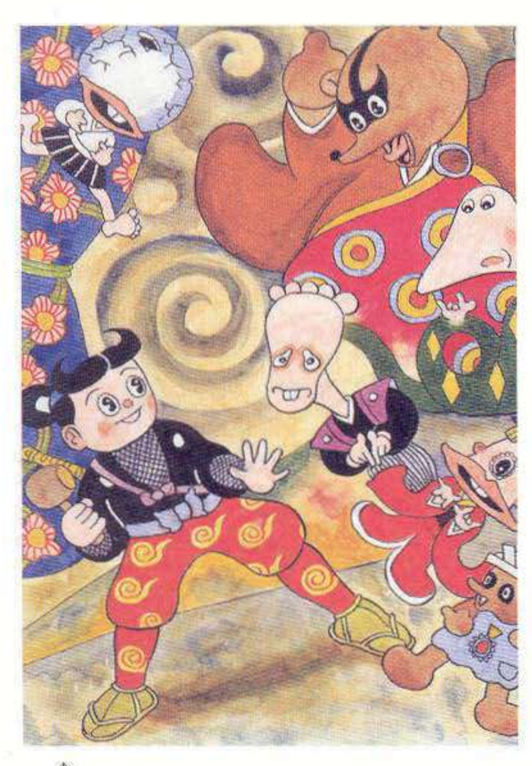
Otros libros de *El tío Gilito*

La tierra de los indios pigmeos
El toque Midas
El fantasma de Notre Pato
El premio de Pizarro
La luna de veinticuatro quilates

Jiraiya el Ninja 1956

Shigeru Sugiura

Título original *Shonen Jiraiya*
Primera edición Kobunsha (Japón)
Creador Japón (1908-2002)
Género Fantasía



Otras lecturas

La ronda nocturna de Mr. Xie [Kushii-kun no yoru no sanpo] de Yuji Kamosawa
Mr. Robot [Misuta Robotto] de Shigeru Sugiura
El pequeño Z [Z-chan] de Shingo Iguchi

Gran parte del manga actual contiene argumentos de desarrollo cinematográfico y técnicas de narración visual ideadas por Osamu Tezuka, el «dios del manga» durante las décadas de 1950 y 1960, pero uno de sus contemporáneos, Shigeru Sugiura, fue el pionero de un subversivo universo paralelo del manga de autor.

Sugiura creó historias absurdas y chifladas, cargadas de juguetona inocencia. Sus inclasificables y alocadas fantasías y sus peculiares composiciones triunfaron entre su primer público, el infantil, pero también adquirió estatus de culto entre adultos con sensibilidad vanguardista e inspiró a una generación de artistas que produjeron obras para la revista *Garo*. Sugiura fue un ávido observador de la cultura popular nipona y su manga adoptó modas contemporáneas como los lagartos gigantes, la lucha profesional, las películas de ciencia ficción y los cómics estadounidenses anteriores a la guerra, para lo cual combinó elementos tan dispares en historias basadas libremente en el folclore tradicional de su país.

En el año 1956, Sugiura presentó a Jiraiya, un mutante que viaja en sapo gigante, platillo volante o cohete, acompañado en ocasiones por su amiga la Princesa Estrella. En una extravagante secuencia, Jiraiya observa cómo un personaje parecido a Popeye emerge de la cabeza de un robot y lucha contra un clon de Superman hasta que les interrumpe un jabalí gigante salido de un grabado de Alberto Durero. La narración resulta deliberadamente arcaica, los combates son hilarantes, y la constante mutación de los personajes, decididamente inquietante.

Si el redondeado estilo caricaturista de Tezuka es comparable a Disney, el arte igualmente fluido de Sugiura recuerda más al duro surrealismo de los hermanos Fleischer. Al combinar lo encantador y lo retorcido, Sugiura se anticipa unos cuarenta años a las adorables historias grotescas y al tono paródico de Junko Mizuno. **TL**

Sal y Pimienta 1956

Sheldon Mayer

A Cecil *Pimienta* Wilson, que es demasiado joven para hablar con sus padres, le fascina descubrir que entiende el lenguaje de Sal Plumm, su nueva vecina. Los padres de ambos son incapaces de entender las incoherencias de los niños, lo que no impide que la pareja viva muchas aventuras. Juntos exploran el mundo de los adultos desde su punto de vista, sorprendidos de que la gente sea capaz de colarse en los teléfonos, por ejemplo, y descubriendo el significado de algunas palabras como «no». Sin embargo, suelen aprender por las malas que entender lo que se dice no les ayuda cuando desconocen las normas. Generalmente, lo peor que les puede ocurrir es que les obliguen a sentarse en un taburete en un rincón, aunque en ocasiones se les suma el tío de Sal, Carlos, cuyas ganas de complacer a veces acaban perjudicándole.

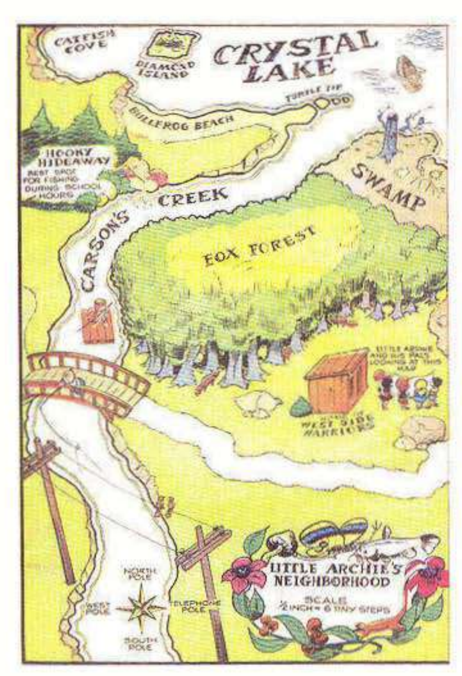
Con la continuación de la serie, Sheldon comenzó a expandir el mundo de los chavales, e introdujo elementos fantásticos para que los niños pudieran comunicarse con un duende bebé, alienígenas, el anciano león Herbert (durante su segunda juventud) y el ratón Eustace. Después apareció Bernie el Cerebro, cuyos extraños inventos provocan toda clase de entuertos. Meyer solicitó la participación de los lectores, y dio crédito a las ideas de su público al utilizarlas sobre todo para crear el vestuario de las figuras recortables y para los libros destinados a ser coloreados o las páginas de «crea tu propio cómic».

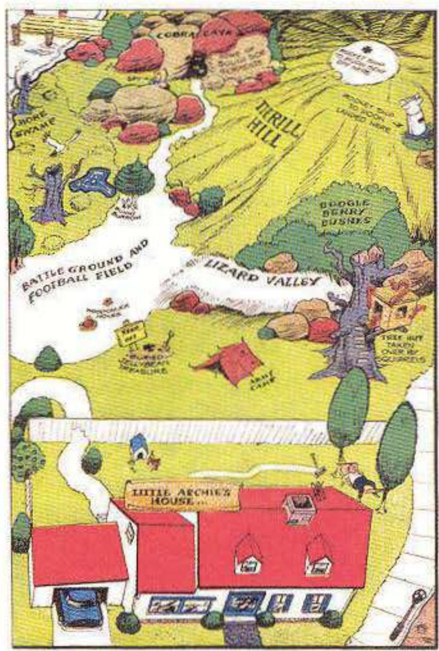
Al mostrar de una manera convincente los procesos mentales de sus jóvenes personajes, Sheldon Mayer se aproximó con su estilo artístico a la animación, aunque era muy cuidadoso con los detalles. Los problemas que tuvo Mayer con su vista acabaron con la serie, pero creó más historias para el mercado europeo tras su recuperación. DC Cómics publicó un ejemplar más de *Sal y Pimienta* en 1992 como parte de la serie *Silver Age Classics*. **NFI**

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1917-1991)
Género Humor
Colección *Sugar and Spike Archives* Vol. 1 (2011)



Otras lecturas
Calvin y Hobbes de Bill Watterson
El pequeño Archie de Bob Bolling
La pequeña Lulú de Marjorie Buell y John Stanley
The Kin-der-Kids de Lyonel Feininger





El pequeño Archie 1956

Bob Bolling

Primera edición Archie Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n.1928)
Género Humor **Adaptación** Serie televisiva de animación: *Archie's TV Funnies* (1971)

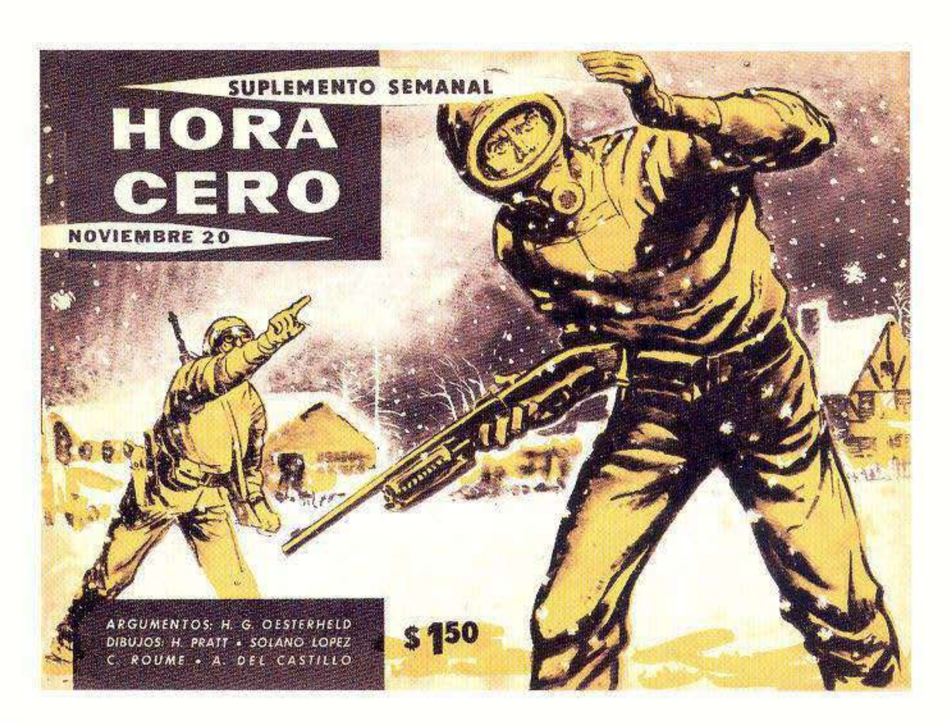
Narra las aventuras de un joven Archie Andrews, para lo cual utilizó personajes de la tira *Archie* y algunos nuevos, entre los que se incluyen Ambrose, Evelyn Evernever, Fangs Fogerty y el perro de Archie, Spotty. Cuando los niños juegan, Archie es el líder de la pandilla de «los buenos», enfrentada a los Southside Serpents.

Las amigas de Archie, Betty y Veronica, emuladoras de la pequeña Lulú, prefieren a las niñas antes que a los niños y ganan a los chicos en todo lo que hacen. En una de las historias, los chicos juegan a soldados, pero las chicas quieren jugar a la escuela. Cuando las chicas acceden a jugar a soldados, ellos las aceptan a regañadientes, pero no tardan en arrepentirse cuando descubren que para ser soldado hay que aprender muchas cosas. Estas colisiones entre sexos resultan muy divertidas. Bolling se esfuerza en idear finales sorprendentes.

El autor también aprovechó la oportunidad para escribir historias de aventuras «serias» en las que Archie, junto a sus padres o a alguno de sus amigos, se enfrentaba a criminales, alienígenas o monstruos. Por otro lado, sus constantes batallas con el loco Doctor Doom no deben tomarse en serio. El doctor verde desea dominar el mundo, pero Archie, su némesis, siempre frustra sus planes.

Bolling trata al personaje de Betty —guapa, obstinada, decidida y encantadora en toda situación— igual que en sus dramáticas y emotivas historias sobre la chica que nace en el lugar equivocado, Sue Stringly. Sue, pobre pero alegre, proporciona al lector la posibilidad de aprender sobre la nobleza de carácter. **NFI**

Este detallado mapa delimita el mundo de Archie y sus aventuras infantiles. ⬆



El Eternauta 1957

H. G. Oesterheld   Francisco Solano López

Primera edición Editorial Frontera (Argentina)
Creadores Héctor Germán Oesterheld (Argentina, 1919-1978); López (Argentina, n. 1928)
Género Ciencia ficción

En 2010 el Senado argentino escogió la fecha del 4 de septiembre como «día de la historieta». Se eligió dicha fecha para conmemorar la primera publicación de la serie de culto *El Eternauta* en *Hora Cero Suplemento Semanal*.

El Eternauta narra la historia de un grupo de personajes atrapados en una casa de Buenos Aires por una tormenta de «nieve» letal, provocada por unos alienígenas llamados «los Ellos». La casa pertenece a Juan Salvo, protagonista de la serie, y la tormenta indica el comienzo de la invasión de la Tierra por criaturas enviadas por los Ellos. Pero, aunque Juan es el héroe principal, la visión colectivista de Oesterheld prioriza las acciones de resistencia del grupo. Intelectuales como Favalli y Lucas colaboran con trabajadores y hombres de acción como Juan Salvo y Franco para lograr importantes objetivos.

Durante la década de 1970 Oesterheld se unió a un grupo ilegal izquierdista llamado Montoneros. La junta militar que gobernaba Argentina le arrestó en 1977 y se especula que le asesinó junto a gran parte de su familia a comienzos de 1978. Este hecho ha llevado a que se buscasen subtextos políticos en la primera versión de *El Eternauta*, pero las inclinaciones políticas de Oesterheld no se harían manifiestas hasta la nueva versión de 1969 (ilustrada por Alberto Breccia) y la secuela de 1976, *El Eternauta II* (ilustrada por Solano López). En la versión de 1969 los gobiernos occidentales venden Sudamérica a los alienígenas y en *El Eternauta II*, escrita por Oesterheld en la clandestinidad, Salvo justifica el sacrificio de personas en la lucha contra la opresión. **DI**

↑ Primera aparición de *El Eternauta* en 1957, en *Hora Cero*.





Andy Capp 1957

Reg Smythe

Primera edición *Daily Mirror* (RU)
Creador RU (1917-1998)
Género Humor
Adaptación Serie televisiva (1988)

Reg Smythe había recorrido un largo camino cuando creó a Andy Capp. Se unió al ejército británico tras terminar el colegio, participó en la Segunda Guerra Mundial y trabajó en el servicio postal. Smythe —cuyo apellido carecía de la «e» final— siempre había tenido talento y ya había vendido algunas caricaturas. Andy Capp debutó en una sola viñeta, similar a tantas otras del autor, pero en todas sus creaciones posteriores incorporó a Andy y a su esposa Flo. El personaje sentado en un banco del parque con una gorra calada y un pitillo colgando de los labios conectó con el público. Las características que definían a Andy aparecían desde el principio. Era un vago al que le gustaba fumar, beberse una pinta o tres de cerveza, hacer una buena apuesta y jugar una partida de dardos, billar o futbol. Si ello implicaba desatender a su esposa, daba igual. Flo, por su parte, se apostaba perennemente junto a la puerta a altas horas de la noche armada con un rodillo de cocina. Ambos se provocaban al máximo. Smythe declaró que Andy y Flo estaban inspirados en sus padres.

Andy Capp se convirtió en una tira familiar en septiembre de 1962, para facilitar su distribución en Estados Unidos. Aunque estaba basada en el mundo de la clase trabajadora del norte de Inglaterra, el personaje de Andy era universal. En su momento álgido, los gags bien elaborados y el elegante trazo de Smythe se distribuyeron en 1.700 diarios de cuarenta y ocho países. Smythe era tan prolífico que su obra seguía publicándose un año después de su muerte. Roger Kettle y Roger Mahoney se hicieron cargo de Andy Capp. **FP**





Mary Perkins 1957

Leonard Starr

Primera edición Chicago Tribune-New York News Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1925)
Género Drama

De las siete propuestas de tiras cómicas que Leonard Starr presentó al *Chicago Tribune*, *Mary Perkins* era la que menos le gustaba. Creía que la vida de una joven aspirante a actriz en Broadway tendría un atractivo limitado y poco margen para las aventuras. Afortunadamente, se equivocaba y, desde su aparición el 10 de febrero de 1957, la tira se convirtió en todo un éxito.

Starr ya era un experimentado historietista, pero también había triunfado como dibujante publicitario, y los dibujos de *Mary Perkins* respondían al estilo más sofisticado y perfeccionista de Madison Avenue. La tira simbolizó la moda de la década de 1950 de presentar culebrones dibujados con realismo y protagonizados por hombres tipo Rock Hudson fumando en pipa e imitadoras de Grace Kelly. Pero Starr no solo era un gran dibujante; mientras se publicó la tira también demostró ser un excelente narrador, cualidad que eleva este cómic por encima de los demás.

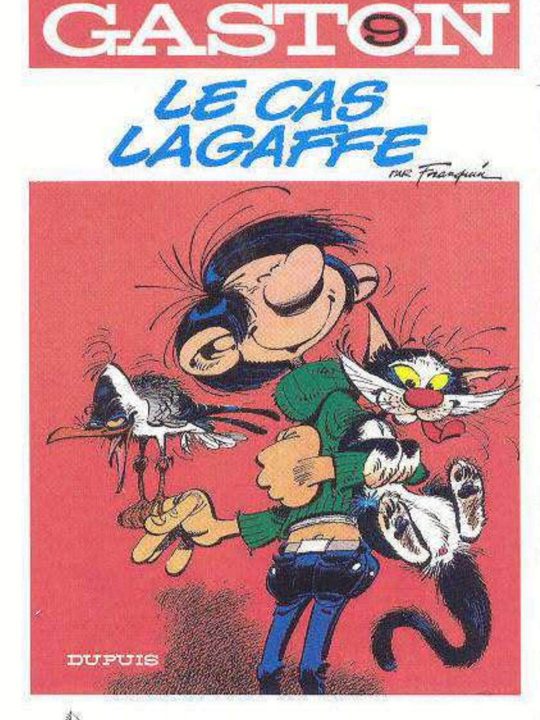
Los lectores conocen a Mary Perkins como a una ingenua carente de aplomo, y siguen sus progresos mientras su carrera le lleva del teatro a la televisión y al cine, encontrándose con toda clase de personajes fascinantes por el camino. Mary conocerá al fotógrafo Pete Fletcher muy al principio, e inusualmente la pareja no tardará en casarse, lo cual demuestra que Starr tenía en mente algo más que una mera tira romántica. Escribía historias cálidas e inventivas con unos personajes secundarios siempre cambiantes y dotados de complejidad emocional. Ya fuese en Broadway, la Costa Azul o un set de rodaje en el Caribe, la historia siempre resultaba atractiva. **DR**

↑ Leonard Starr aplicó lo aprendido en Madison Avenue a sus tiras de periódico.

Tomás el Gafe 1957

André Franquin

Título original *Gaston Lagaffe*
Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creador Bélgica (1924-1997)
Género Humor



Otras lecturas
¡Bienvenido a Seattle, Buddy! de Pete Bagge
Game Over de Midam
Jonah de Ken Reid
Juego de villanos de Midam

Una de las obras maestras del cómic europeo, *Gaston*, apareció por primera vez en una sola viñeta en la antología semanal del cómic belga *Spirou*; no tardó en ocupar media página y posteriormente una página entera. Pese a definirse como un *héros-sans-emploi* [héroe desempleado], el joven Gaston Lagaffe (o Tomás el Gafe, como se le conoce en España) trabaja como chico de oficina en la sede de *Spirou*. Sin embargo, pasa la mayor parte del tiempo creando inventos estrambóticos como el gaffófono —un arpa gigante cuyo sonido es capaz de destruir un edificio entero—, cuidando a sus mascotas o echando la siesta. Tales actividades suelen acabar en catástrofe, y hacen que exclame su particular muletilla: «M'enfin?!» [Pero en fin...].

El sufriente jefe de Gaston fue originalmente Fantasio, tomado de la serie *Spirou y Fantasio*, de la que también era autor André Franquin y que se publicada en *Spirou*. A Fantasio le sustituyó posteriormente el irascible Léon Prunelle.

Otros personajes destacados son la ingenua novia de Gaston, Jeanne, el severo contable monsieur Boulier, el policía de tráfico Longtarin y también monsieur De Mesmaeker, un rico empresario que siempre trata de firmar contratos con el editor de cómics de la vida real Jean Dupuis, pero finalmente no lo consigue por culpa de Gaston.

A finales de la década de 1960 *Gaston* alcanzó su punto álgido creativo, tanto en el desarrollo de los gags como en los dibujos, y el protagonista se convirtió en un inconformista. Sin embargo, a mediados de la década siguiente, Franquin —que padecía depresión y pretendía llevar a cabo nuevos proyectos— abandonó gradualmente al personaje.

La tira de *Gaston* se ha reimprimido constantemente en álbumes de Dupuis y se adaptó a una serie de animación televisiva en 2010. La serie es famosa en toda Europa. **AMo**

El oficinista Gastón echa un sueñecito en la montaña de publicaciones de Spirou. ➡











ÉTEIGNEZ, C'EST HABITÉ...
MOI AUSSI, J'ENTENDS UNE MUSIQUE DOUCE...
OUI, ET PLUSIEURS RONRONNEMENTS...
...ET IL FLOTTE COMME UN PARFUM DE... DE HOT-DOG ET DE POISSON FRIT...

ZZZZZZ BEURK ZZZZZZ BEURK
FRRRRRROU FRRRRRROU FRRRRROU
RRÔÔZ PFFF RRÔÔZ
DITES, LES GARS, QUEL CALME, ICI!
ATTENDONS UN PEU AVANT DE LES RÉVEILLER... ON HÉSITE À INTERROMPRE UN MOMENT DE BONHEUR...


ZAR BEŠTIJA, HA?! SAD ĆU TE JA NAUČITI...
ŠT...ŠT...ŠT... ŠTOOO?!...
...KAKO SE OMETA DETEKTIV U SLUŽBI!... EVO TI!
TRES!
OVA PASJA PRESVLAKA JE OPASNA... MNOGO JE SIGURNIJE BITI DETEKTIV!
A SADA KUĆI DA VIDIM IMA LI TAMO ŠTO NOVO!
AHA!...DOKTOR WASTON JE IZAŠAO! DOBRO...PRIČEKAT ĆU!
KASNIJE...
BEZ STRAHA!...SAMO IZVOLITE UĆI!
OH!...NE ZNAM KAKO ĆE ME MAJSTOR PRIMITI!?
WASTON S JOŠ NEKIM!...NE TREBA DA ME ODMAH VIDE!
JULES

Herlock Sholmes 1957

Zvonimir Furtinger   Julio Radilović

Primera edición *Magazine Plavi Vjesnik* (Yugoslavia)
Creadores Furtinger (Croacia, 1912-1986); Radilović (Croacia, n. 1928)
Género Humor

El gran artista Julio Radilović o Jules, como es conocido, desarrolló su larga y prolífica carrera como artista de cómic en la ex Yugoslavia, donde produjo numerosas historias y dio a la imprenta cientos de ilustraciones. Jules destacaba por su meticulosidad y por la precisión con que dibujaba la ropa y el armamento de distintas épocas, aparte de por su habilidad como narrador. Además de ser recordado por sus cómics históricos y de aventuras —*Siglos Pasados* y *Partisanos*— y fantásticos —*Aventuras de escoltas*, *Baca el Escolta*, *Oliver* y *El caballero Trueblood*, este último junto al escritor inglés Les Lille—, probablemente sea más conocido por su trabajo en *Herlock Sholmes*.

Esta parodia, escrita por Zvonimir Furtinger, del famoso detective de Arthur Conan Doyle destaca por su ingenio y humor. Las historias se basan en las habilidades de Sholmes como maestro del disfraz: es capaz de disfrazarse de cualquier cosa, incluso de árbol si es necesario, aunque merodee por la zona un perro con ganas de orinar. En una famosa secuencia, Sholmes se disfraza de mono mientras unos detectives de Scotland Yard saludan a un mono disfrazado de Sholmes. Los detectives no notan que «Sholmes» actúa como un mono, pese a que cuelga de un aplique de la luz.

Aparte de los pasajes humorísticos, las historias también contienen elementos de narrativa detectivesca clásica bien estructurados y las aventuras son emocionantes. La serie consta de nueve libros publicados en su país y en el extranjero con casos en los que aparecen finados que vuelven a la vida o se descubre la lámpara de Aladino. **ZT**

Adam Strange 1958

Gardner Fox   Carmine Infantino

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Fox (EE.UU., 1911-1986); Infantino (EE.UU., n. 1925)
Género Superhéroes

El final de la década de 1950 fue un período de extraordinaria creatividad para DC Cómics. Dibujantes y guionistas crearon un panteón de nuevas tiras durante un estallido de creatividad que duraría las cinco décadas siguientes. Adam Strange, una especie de superhéroe de ciencia ficción, apareció por primera vez en *Showcase*, un cómic diseñado como avance de potenciales tiras nuevas. Tras la habitual tirada de tres ejemplares, se le consideró lo suficientemente popular como para tener su propia serie un año después en las páginas de *Mystery in Space*.

El personaje era obra del guionista Gardner Fox y el editor Julius Schwartz, y estaba influido por los libros sobre John Carter de Edgar Rice Burroughs. La serie comienza con el arqueólogo Adam Strange trabajando en Perú cuando de pronto le golpea un rayo —llamado rayo Zeta— y es transportado a un mundo lejano, tecnológicamente avanzado y plagado de criaturas salvajes, llamado Rann. El rayo lo ha creado un científico, Sardath, cuya hija Alanna a menudo necesita ser rescatada.

Cabe destacar los imaginativos textos de Gardner Fox y los estilizados dibujos de Carmine Infantino. Fox era propenso a crear confrontaciones peligrosas con diversas amenazas alienígenas. Visualmente, la tira exudaba una modernidad elegante, con la evidente fascinación de Infantino por la arquitectura de Frank Lloyd Wright. Infantino abandonó la serie en 1964 y la tira terminó un año después, pero aunque Adam Strange era un personaje minoritario, ha continuado formando parte del universo de DC desde entonces. **DR**

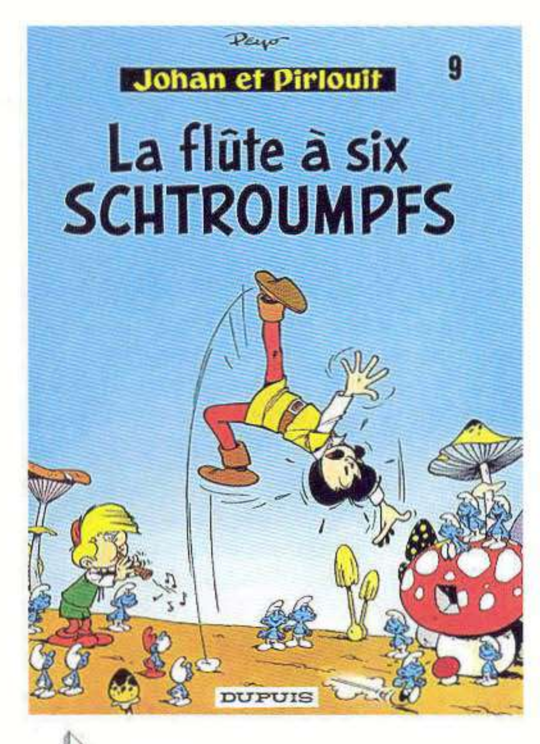
← Herlock Sholmes mantiene a todos en vilo con su increíble habilidad para el disfraz.

Los Pitufos

Johan y Pirluit: la flauta de los Pitufos 1958

«Peyo»

Título original *La flûte à six schtroumpfs*
Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creador Pierre Culliford (Bélgica, 1928-1992)
Género Aventuras



Otros libros de «Peyo»
El país maldito
El señor de Pikodoro
La piedra de la luna
El anillo de los Castellac
El agua prodigiosa

Esta es la primera aventura en la aparecen los Pitufos —o *Schtroumpfs*, como se llaman en Bélgica—. Quizá sorprenda que los protagonistas no fueran los Pitufos, sino el joven caballero Johan y su pequeño y divertido compinche Pirluit.

Pirluit está obsesionado con desarrollar sus dotes musicales pero, para desgracia de los habitantes del castillo, no se le da muy bien. Las cosas van de mal en peor cuando cae en sus manos una extraña flauta con poderes mágicos: todo el que la escucha comienza a bailar y, después de unos minutos, acaba desmayándose.

Un sospechoso personaje que se llama Torchesac muestra interés por la flauta y, tras ganarse la confianza de Pirluit, logra robársela y la utilizar para cometer robos. Con el fin de detenerle, Johan y Pirluit piden ayuda a su amigo el mago Ómnibus, que les envía a la tierra donde se encuentran los verdaderos constructores de la flauta, unos pequeños gnomos azules llamados Pitufos. Johan y Pirluit piden a los Pitufos que fabriquen otra flauta mágica que les ayude a combatir a Torchesac. Mientras tanto, este se ha aliado con un noble que está decidido a conquistar los condados vecinos. Johan y Pirluit logran interceptar a los conspiradores y, tras un prolongado duelo de flautas, vencen definitivamente a Torchesac.

«¡He encontrado la forma de producir sonidos divinos con este instrumento!»

La historia se desarrolla con brío y mucho humor y conforma una gran aventura por parte de un creador que se encontraba en su mejor momento. La fascinación de Pirluit por el lenguaje que hablan los Pitufos y sus esfuerzos por comprenderlo resultan muy divertidos, pero los Pitufos rieron los últimos, ya que tuvieron más éxito con su propia serie de cómic. **J-PJ**

Gil Pupila
El paso del ahogado 1958

Maurice Tillieux

En Labron de Morbihan, justo en medio del Pas du Malin, se encuentra una carretera propensa a las inundaciones que conecta con la torre del Joyeux Chevalier [Caballero Alegre]. Un coche aparece sumergido en dicha carretera. No hay rastro del conductor, quien probablemente ha sido arrastrado por la velocísima corriente. Esta escena inicial, que transcurre bajo un cielo oscuro y una lluvia torrencial, muestra por qué Maurice Tillieux es uno de los mejores autores a la hora de crear atmósferas.

Tillieux estaba influido por las descripciones que aparecían en las novelas de detectives, y le gustaba representar a sus personajes con cierto realismo, ya fuese comiendo en una cafetería parisina o vagando por callejones de mala muerte de camino a una siniestra reunión.

«Ahora no queda nada por hacer, salvo esperar a la marea baja ...»

Esto era particularmente atrevido durante una época en que la censura francesa era extremadamente estricta con las publicaciones dirigidas a un público joven. A Tillieux le gustaban los entornos de la clase trabajadora parisina y la misteriosa atmósfera de la Bretaña. En ese sentido, *El paso del ahogado*, tercera aventura de Gil Pupila, supone la síntesis perfecta de sus entornos favoritos.

El paso del ahogado fue publicado en *Spirou* a finales de 1958 —y como álbum, en 1960—, y trata de la investigación sobre el robo de antigüedades dirigida por el joven investigador Gil Pupila, que lleva al lector desde Francia hasta Londres.

Tilleux sigue el estilo de la línea clara para dibujar objetos que se han convertido en símbolos de prestigio. Los coches están minuciosamente dibujados, incluyendo el Renault Dauphine de Pupila y especialmente el Facel Vega FV2, fuente de inspiración para este maravilloso y sencillo cómic. **CM**

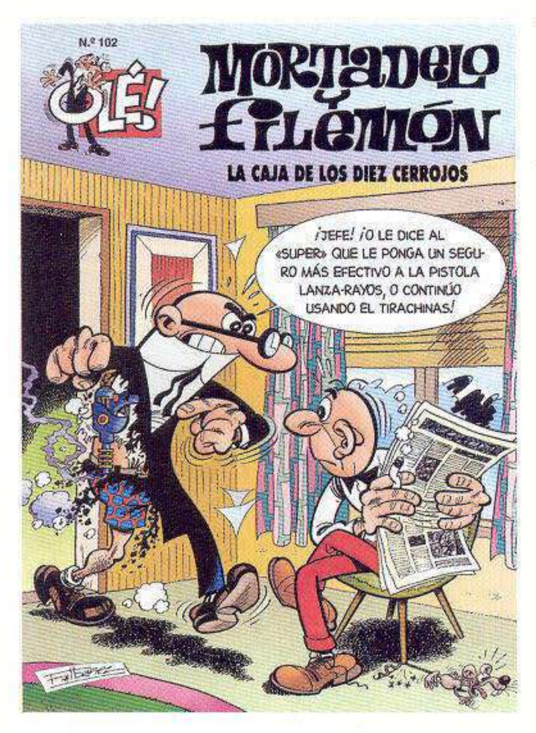
Título original *Gil Jourdan: La voiture immergée*
Primera edición Revista *Spirou* (Francia)
Creador Bélgica (1921-1978)
Género Aventuras



Otros libros de Maurice Tillieux
La fuga de Libélula
La persecución
El secreto de la cripta
Los tres santos
Los barcos del crepúsculo

Mortadelo y Filemón 1958

Francisco Ibáñez



Primera edición *Pulgarcito*/Editorial Bruguera (España)
Creador España (n. 1936)
Género Humor

Afirmar que Mortadelo y Filemón son para España lo que *Astérix* es para Francia o *Astroboy* para Japón bastaría para definir con precisión la historieta española más popular de toda la historia, de la que disfrutan tanto niños como adultos. Fue creada por Franciso Ibáñez para la publicación semanal *Pulgarcito* como episodio de una sola página, y la serie está protagonizada por un par de detectives incompetentes: Mortadelo es calvo, delgado, lleva gafas y es un maestro del disfraz, y Filemón solo tiene dos pelos en la cabeza. La serie se basa en la exageración de las acciones de sus personajes, y suele apoyarse en una interminable ráfaga de episodios cómicos que culmina con un clímax durante una persecución.

En 1969 los personajes pasaron a vivir aventuras más largas que posteriormente se recopilarían en álbumes, y se convirtieron en agentes de la TIA, una parodia de la CIA. Entre los nuevos personajes secundarios aparecieron el irascible líder de la TIA, «El Súper», y el fracasado inventor Profesor Bacterio. El éxito creciente de la serie animó a la editorial Bruguera a incrementar la cantidad de historias aunque supusiese contratar a otros artistas, pero nunca igualaron el éxito de las historietas de Ibáñez. La editorial original de la serie quebró en 1986 y desde entonces Ediciones B ha continuado publicando las historias de *Mortadelo y Filemón* escritas por Ibáñez.

La pareja ha aparecido en muchos productos derivados y en dos series de animación y tres películas. Sus álbumes se han traducido a diversos idiomas, y aunque sus aventuras de dibujos animados se han doblado al inglés, no así las aventuras de sus tiras. **AMo**

«La gente que dice que [Mortadelo y Filemón] *es para niños se equivoca. Si tuviese que ganarme la vida con lo que gano de los críos, estaría limpiando parabrisas.»*

Francisco Ibáñez

Otras lecturas
Carpanta de Josep Escobar
El reportero Tribulete de Cifré

Umpa-pá el Piel roja 1958

René Goscinny y Albert Uderzo Albert Uderzo

Título original *Oumpah-Pah le peau-rouge*
Primera edición Le Lombard (Bélgica)
Creadores Goscinny (Francia, 1926-1977); Uderzo (Francia, n. 1927) **Género** Humor

Hacia finales de 1951, René Goscinny fue nombrado jefe de la delegación parisina de la agencia belga World's Press y allí coincidió con Albert Uderzo. Juntos concibieron a Umpa-pá, un joven indio que vivía en los Estados Unidos contemporáneos. Al año siguiente Goscinny se marchó a Nueva York y se llevó el proyecto consigo, convencido de que interesaría a los editores norteamericanos. Sin embargo, no fue así y las seis planchas traducidas por su amigo Harvey Kurtzman permanecieron en una caja.

Umpa-pá debutó en mayo de 1958 en la publicación semanal belga *Tintin*. Apenas quedaban restos de la historia original: los autores ya no estaban interesados en el contraste entre el mundo moderno y el folclore tradicional. Habían decidido ambientar la historia en el siglo XVIII, durante una época en que la colonización del Nuevo Mundo por parte de diversas monarquías europeas haría las historias más excitantes. Además, crearon un hermano de sangre para Umpa-pá, muy diferente a él tanto en aspecto como en carácter. Así, en tan solo doce páginas, el guerrero más valiente de los shavashavah, Umpa-pá, se convierte en el mejor amigo de Humberto de la Pasta de Hojaldre, un caballero del reino de Francia apodado Doble-Cabellera debido a su peluca.

Como los lectores belgas no se mostraron interesados en esta propuesta, Goscinny y Uderzo decidieron terminar la serie y concentrarse en otros proyectos. Pero las aventuras publicadas hasta 1962 son divertidísimas y se anticipan a otra de sus colaboraciones: *Astérix*. **CM**

Sky Masters 1958

Dick Wood y Dave Wood Jack Kirby

Primera edición George Matthew Adams Newspaper Service (EE.UU.) **Creadores** Richard Wood (EE.UU., fecha desconocida); David Wood (EE.UU., fecha desconocida); Kirby (EE.UU., 1917-1994) **Género** Ciencia ficción

A medida que avanzaba la década de 1950, el interés del público estadounidense por la «carrera espacial» aumentó y el George Matthew Adams Service decidió encargar una tira de periódico que tratase sobre el espacio. El resultado fue *Sky Masters*, las aventuras del epónimo astronauta estadounidense, publicada por primera vez el 8 de septiembre de 1958.

Sky trabaja para las fuerzas espaciales de Estados Unidos en un futuro próximo lleno de estaciones espaciales y demás avances tecnológicos. Hoy puede parecer anticuado, pero en aquella época cautivó a los lectores. Tras unos meses, la tira pasó a ocupar una página entera los domingos.

Visualmente supuso el vehículo perfecto para el creciente interés de Jack Kirby por la maquinaria y la imaginería cósmica. Wally Wood pasó a tinta las primeras tiras, que suelen ser las más recordadas. Los diferentes estilos de Wood y Kirby se combinan para crear un conjunto hermoso que conserva las dinámicas disposiciones de Kirby. Ambos se admiraban y disfrutaban trabajando juntos. Cuando Wally dejó la serie, Kirby la entintó durante una temporada tratando de emular el atmosférico uso del negro y de la sombra de Wood. Posteriormente, Dick Ayers se encargó del trabajo. Kirby volvió a entintar en las últimas semanas de la tira, a comienzos de 1961, en esta ocasión con un estilo mucho más simple. Con el tiempo, Kirby acabó escribiendo gran parte del material, e hizo suya la serie.

Las historias ofrecen un emocionante atisbo de lo que estaba por venir. **CH**

Jommeke 1958

«Jef» Nys

Primera edición Periódico *Het Volk* (Bélgica)
Creador Josef Nys (Bélgica, 1927-2009)
Género Humor
Premio Gouden Adhemar (2005)

Para comprender la popularidad de *Jommeke* en Bélgica hay que analizar el fenómeno en su contexto. Este país tiene una población de diez millones de habitantes, de los que seis millones son flamencos. Se han vendido 51 millones de libros de *Jommeke*, y este es solo el segundo cómic más exitoso de los publicados en flamenco.

Jommeke es un chaval valiente e íntegro que comparte aventuras con el igualmente íntegro (pero tonto) Filiberke, que se caracteriza por su pelo negro. Flip, el loro de Jommeke, siempre está presente, y a los padres de Jommeke no parece importarles que las aventuras de su hijo le lleven fuera del país, por no decir fuera del barrio. A menudo, Jommeke chafa los planes del deshonesto mayordomo Anatool, mientras que otros episodios parten de los inventos del profesor Gobelijn.

Jef Nys se inspiró en *Tintín*, y trabajó con un estilo similar basado en colores primarios. También tenía una ética laboral admirable, ya que escribió 250 álbumes de *Jommeke*. A lo largo de una semana cualquiera de comienzos de la década de 1960 producía doce hileras de una historia de *Jommeke* para un periódico, una historieta semanal del mismo personaje y, además, dibujaba otra tira distinta, generalmente una biografía de prominentes figuras católicas. A mediados de esa década reconoció que trabajaba demasiado, se centró exclusivamente en *Jommeke* y contrató a ayudantes, entre los que destacó Philippe Delzenne a partir de 1979. Tras la muerte de *Jef* Nys, fueron Delzenne y Gert Van Loock quienes continuaron con su legado, y produjeron material nuevo bajo sus propios nombres. **FP**

Jonah 1958

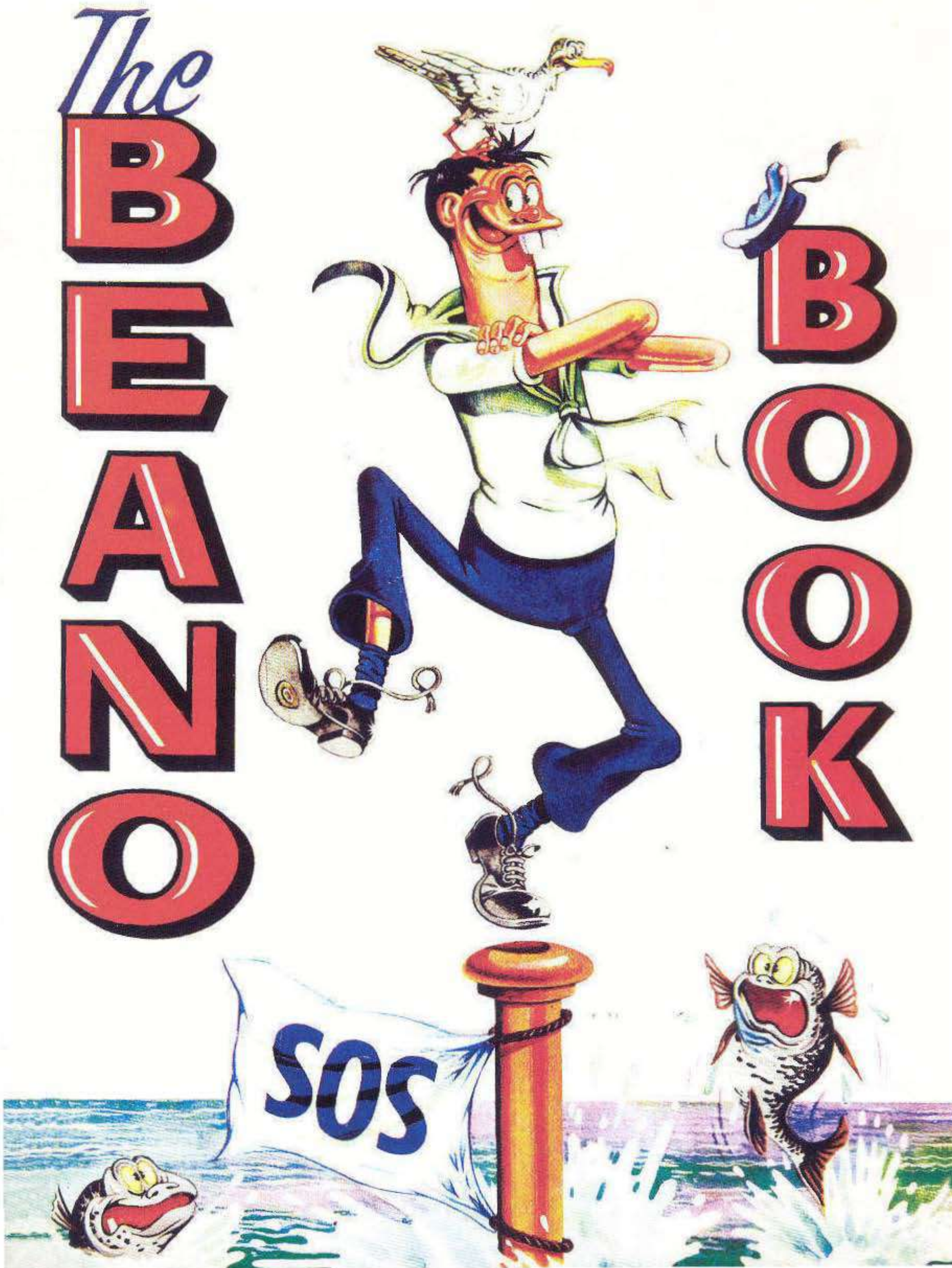
Walter Fearne   Ken Reid

Primera edición D. C. Thomson (RU)
Creadores Fearne (RU, 1933); Reid (RU, 1919-1987)
Género Humor

Ken Reid fue uno de los artistas que revitalizó *The Beano* durante la década de 1950 y tuvo su gran oportunidad con la creación de la tira de diario *Fudge the Elf*, entre 1938 y 1962, con una interrupción durante la Segunda Guerra Mundial mientras sirvió en el ejército británico. *Fudge* era muy inocente y solo tocó superficialmente los elementos más extravagantes de la capacidad artística de Reid. Tras haber trabajado en diversas tiras para *The Beano*, Reid se asoció con el guionista Walter Fearne para crear *Jonah*, un vehículo más adecuado para sus estrafalarios instintos artísticos.

Jonah es un marinero maldito que tiene la desgraciada costumbre de hundir todos los navíos en que se embarca. Se ve forzado a navegar los mares y supera su simplona naturaleza para exhibir un gran ingenio en el momento de encontrar pasaje, ya que los capitanes que conocen su reputación tratan de dejarle en tierra. Lo más memorable de la tira son los dibujos del protagonista realizados por Reid. Jonah es un personaje enormemente grotesco: es un marinero con el cuerpo irregular, extremadamente delgado, con las orejas dobladas por la gorra, una dentadura prominente y casi sin barbilla.

Reid recibía un guión que requería doce viñetas y a medida que se le ocurrían episodios añadía alguna más, sobre todo doblando el contenido de cada página. Tras dejar *The Beano* en la década de 1960, creó historietas memorables para otras publicaciones, pero el hecho de que no se publicasen historias nuevas de *Jonah* hasta treinta años después de su marcha da idea de la habilidad de Reid. **FP**


The
BEANO
BOOK
SOS



The Perishers 1958

Maurice Dodd   Dennis Collins

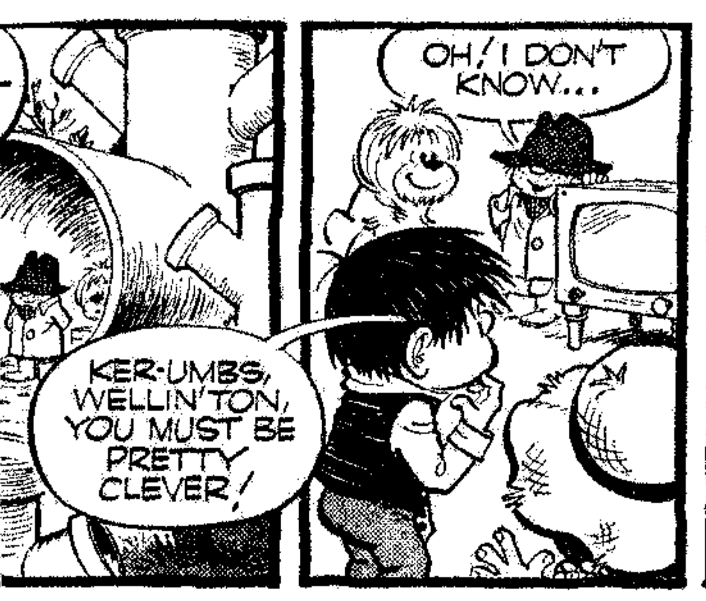
Primera edición The Mirror Group (RU)
Creadores Dodd (RU, 1922-2005)
Collins (RU, m. 1990)
Género Humor

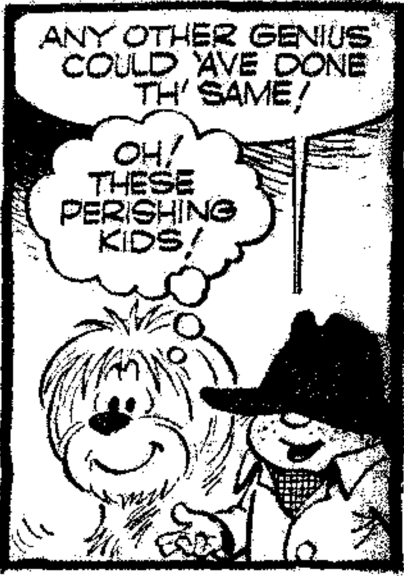
The Perishers es una tira sobre unos muchachos británicos (*perisher* se utiliza para describir a alguien enervante), que fue publicada en el *Daily Mirror* entre 1958 y 2006. La tira fue concebida originalmente por el editor del diario, Bill Herbert, como alternativa británica a *Carlitos*, y así se desarrolló mientras Dodd escribió las historias.

Los chavales del título son un grupo variopinto de desaliñados jóvenes que viven en un mundo en que los adultos apenas aparecen. La pandilla está formada por Wellington, un joven empresario con una gran gorra y botas de goma que parece vivir por su cuenta en una estación abandonada; su perro Old Boots, un viejo pastor ovejero inglés que cree que en realidad es un lord embrujado del siglo XVIII; Maisie, una niña mandona y repelente que aterroriza a sus amigos; Marlon, un niño que parece tonto de remate; y Baby Grumplin, hermano pequeño de Maisie. Old Boots además cuenta con su propio círculo de personajes, formado por el ineficiente sabueso B. H. (Calcutta) Failed, un par de insectos izquierdistas con acento cockney y Adolf Kilroy, una tortuga con el caparazón en forma de casco alemán.

En la clásica colección *Omnibus No.3* se recopilan las tiras publicadas entre los años 1964 y 1966, momento en que la serie había generado su propia mitología: un concurso, los sándwiches de Marlon con una capa de varios centímetros de ketchup, y la visita anual de Old Boots a la charca de cangrejos de la playa, que generalmente causa estragos entre la población de cangrejos y cuyo fenómeno denominan «los globos oculares del cielo». **J-PJ**

Antes de 1966, Wellington aparece en una tubería de cemento. ⬆





B.C. Los primitivos 1958

Johnny Hart

Primera edición *The New York Herald Tribune* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1931-2007)
Género Comedia
Premio Reuben Award (1968)

Johnny Hart falleció en 2007 de un modo que muchos ilustradores probablemente envidiarían: sentado a su mesa de dibujo en su casa de Nineveh, en Nueva York. Hart vendió su primer dibujo a *The Saturday Evening Post* en 1953. Cinco años después, tras cinco rechazos, *B.C.* debutó en *The New York Herald Tribune*. Hart se inspiró en sus amigos y colegas para crear sus hombres de las cavernas y su colección de animales antropomórficos. Wiley, el primer barman del mundo, se parecía al cuñado de Hart. Clumsy Carp era un ictiólogo inspirado por Jack Caprio, amigo de infancia de Hart. Al ingenuo B.C. le gusta quedar con sus amigos, descubrir la rueda y utilizar fuego.

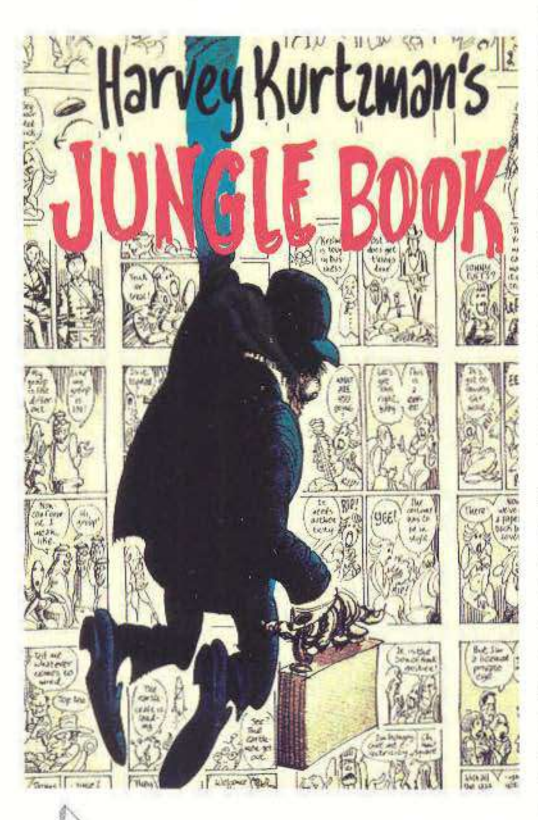
La propuesta era bastante sencilla: un chiste al día en blanco y negro, y una tira de color los domingos. Los fondos eran minimalistas, con rocas en las que figuraba la palabra «Patentes» o «Mostrador» para proporcionar un contexto a los episodios. Con el paso del tiempo el mundo moderno comenzó a filtrarse sutilmente en las historias, igual que las ideas religiosas del conservador Hart. En abril de 2001 apareció una tira en la que se veía una menorá judía encendida, que al derretirse formaba una cruz cristiana, sugiriendo la ascendencia cristiana sobre el judaísmo. Algunos diarios, como *Los Angeles Times*, cancelaron su publicación.

En 1987 Hart, que tenía la edad suficiente para recordar la época en que los contratos entre dibujantes y editores eran más equitativos, ayudó a la creación de Creators Syndicate, donde los dibujantes eran propietarios de sus personajes y de los nombres de estos. **BS**

El libro de la selva 1959

Harvey Kurtzman

Título original *Jungle Book*
Primera edición Ballantine Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1924-1993) **Género** Humor
Premio The Harvey Awards, en su honor



Otras lecturas
Dork de Evan Dorkin
Goodman Beaver de Harvey Kurtzman y Will Elder
Cosas de la vida de Gérard Lauzier

Kurtzman ha sido considerado, justamente, un gran artista y una leyenda de la sátira. Sin embargo, sorprende la escasez de material completo del mismo que llegó a imprimirse. La mayor parte de su obra publicada en los últimos cuarenta años de su vida, eran esbozos enterrados bajo trazos a lápiz, tintas y pintura de otros artistas. Las 140 páginas de *Jungle Book [El libro de la selva]* componen la mayor colección de arte de Kurtzman posterior a 1952. Resulta magnífica: expresiva, relajada y una auténtica lección narrativa.

El origen de *Jungle Book* es curioso. Ballantine Books había reimprimido con éxito colecciones en rústica de material de *MAD Magazine*, título que arrancó con Kurtzman pero que este dejó por problemas con los derechos. Más tarde, Ballantine contactó con Kurtzman para crear material nuevo. Como tenía algo que demostrar y en aquel momento no estaba editando ninguna revista, Kurtzman se puso manos a la obra y dio rienda suelta a todo su veneno.

La cuestión fundamental es si la sátira de 1959 ha soportado el paso del tiempo. La respuesta es un inequívoco «Sí». El sentido del ritmo de Kurtzman, su manejo del tiempo y los gags están tan pulidos que no resulta necesario saber que dos de las cuatro tiras incluidas son pastiches de programas de televisión de la época. La obra critica lo miserables que eran esos programas, con unos clichés que se han reciclado desde entonces y por tanto se reconocen al instante. La tira sobre la escasa amplitud de miras de la América rural también resulta interesante en la actualidad. La tira más destacada se titula «The Organization Man in the Gray Flannel Suit»; en ella Kurtzman se dejó llevar, y abordó la incompetencia intelectual de la edición de revistas basándose en su experiencia. Lo único que ha cambiado es que la publicidad dicta los contenidos, un giro que Kurtzman habría aborrecido. **FP**

RyePhie 1959

Sanho Kim

Pese a que el género de los superhéroes no es el favorito en el mundo del *manhwa*, o cómic, actual coreano, uno de los primeros éxitos de su historia fue un clásico de superhéroes. La obra contiene todos los ingredientes esenciales: identidad oculta, guarida secreta, supervehículos, una máscara y una capa.

En la Corea devastada por la guerra de la década de 1950, la lectura de *manhwa* era la válvula de escape favorita de los más jóvenes. En el mundo real no había héroes luchando en pos de la justicia, y cada día suponía una lucha por la supervivencia. Las aventuras de RyePhie, el superhéroe secreto que combate el mal con la ayuda de su fiel compañera Swallow, proporcionaron alguno de los infrecuentes momentos de justicia en la Tierra en aquellos años difíciles.

Al contrario de lo que sucede en gran parte de los cómics de la época, *RyePhie* no es una historia exageradamente emotiva sobre un pobre muchacho que surge de las cenizas (reflejo de la Corea del Sur de posguerra). Se trata de la visión de un futuro extremadamente avanzado en que el superhéroe recurre a la tecnología para combatir a las fuerzas del mal que intentan apoderarse del mundo. Volando en su vehículo más rápido que la luz, el héroe participa en acciones trepidantes con fuerza y coraje. La calidad tanto del dibujo como del guión contribuyó a su éxito. Los dibujos suponen una mezcla primitiva entre una estructura similar a la de Kirby y el manga, lo que da como resultado un estilo de ilustración diferente. Al final, esta clase de escapismo dio más esperanza a sus lectores que las obras que les recordaban la dureza del día a día.

Tras su publicación, Sanho Kim demostró tener un espíritu aventurero similar al de su propio personaje. Se trasladó a Estados Unidos, trabajó en Charlton Comics y fue pionero de una empresa dedicada al turismo submarino. **NK**

Primera edición Buonyi (Corea del Sur)
Creador Corea del Sur (n. 1939)
Género Superhéroes
Premio Orden Coreana del Mérito Cultural (2008)



Otros libros de Sanho Kim

Cheyenne Kid
Dae Jyushin Cheguksa
Vampirella: la mujer dragón

Kitaro 1959

Shigeru Mizuki



Título original *GeGeGe no Kitaro*
Primera edición *Weekly Shonen Magazine* (Japón)
Creador Japón (n. 1922)
Género Terror, humor

Cuando creó la serie a finales de la década de 1950 para la red de bibliotecas japonesas, Shigeru Mizuki la tituló *Hakaba no Kitaro*, que literalmente significa «Kitaro en el cementerio». El título hace referencia a la extraordinaria ascendencia de su personaje principal, cuya primera aventura narra la historia de su fantástica génesis.

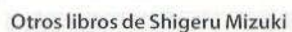
Kitaro, que ha nacido en la tierra de una tumba recién excavada, tiene un solo ojo, es deforme y sus padres son un fantasma y un cadáver viviente. Su madre falleció dando a luz, y su padre, aunque su cadáver se ha disuelto, sobrevive como ojo parlante. Con la ayuda de su afinidad con el mundo de lo sobrenatural, Kitaro, en el papel de obvio embajador, viaja entre el mundo de los vivos y el de los muertos, y en ese tránsito ejerce de defensor de los humanos frente a los monstruos y les aconseja que respeten la naturaleza y sus fuerzas más oscuras. El editor Kodansha, como encontraba el título demasiado vinculado a la muerte, lo cambió por *GeGeGe no Kitaro*. El cómic supuso un éxito histórico para Mizuki y su héroe, que se convirtió en una superestrella del manga.

Es fácil comprender el atractivo de Kitaro, precursor de una escuela de gore ligero que se desarrollaría en tiras de cómic y en el cine. Increíblemente moderno en su concepción, siempre sutil y gracioso pese a su macabra temática, Kitaro logró reconciliar a los japoneses con el mundo de los *yokai*, panteón de criaturas fantásticas (fantasmas, espíritus, monstruos, zombies y demás quimeras) indisolublemente vinculadas a la imaginación animista colectiva que continúa viva en el archipiélago nipón. **NF**

«¡Siempre eres muy valiente con Kitaro en esos cómics!»

De *La Gran Guerra Yokai* [Yokai Daisenso]

Otros libros de Shigeru Mizuki
Akuma-kun
Hitler: la novela gráfica
Operación muerte



Las aventuras de Tintín

Tintín en el Tíbet 1959

«Hergé»

Título original *Les Aventures de Tintin: Tintin au Tibet*
Primera edición Le Lombard (Bélgica)
Creador Georges Prosper Remi (Bélgica, 1907-1983)
Género Aventuras

Durante unas vacaciones, Tintín descubre que Chang, un amigo chino que iba a visitarle en Europa, volaba en un avión que acaba de estrellarse en el Himalaya. Convencido —pese a que todos los indicios señalan lo contrario— de que su amigo ha sobrevivido, el joven reportero decide partir en su busca: Tintín viaja a las montañas del Tíbet por Katmandú, acompañado del fiel Capitán Haddock y de su perro Milú.

Una vez en el Tíbet, los tres miembros de la expedición se dirigen hacia los restos del aparato, no sin atravesar diversas dificultades. A los supersticiosos porteadores les aterroriza la invisible presencia del yeti, «el abominable hombre de las nieves», que se supone que habita en esas desoladas montañas. Unas extrañas huellas en la nieve parecen indicar que tienen razón.

Las diversas pistas que encuentran junto a los restos del accidente convencen a Tintín de que su primera impresión había sido la correcta: Chang ha sobrevivido al accidente. Pero ¿cómo encontrarle? Después de vivir innumerables aventuras y encontrar más huellas del yeti, y con la proverbial intervención y ayuda de una amigable comunidad de lamas tibetanos, Tintín, Haddock y Milú finalmente encuentran al joven Chang, que sobrevivió gracias al temido yeti, el cual, en realidad, resulta ser muy tierno y humanitario.

Tintín en el Tíbet es la obra de un autor maduro. Las últimas páginas, en que el inconsolable yeti vuelve a quedarse solo y se siente incapaz de soportar la marcha de Chang y sus rescatadores, figuran entre las más conmovedoras de toda la saga de Tintín. **NF**

Billy y Buddy 1959

Jean Roba

Título original *Boule et Bill*
Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creador Bélgica (1930-2006)
Género Humor

Otro de los legendarios cómics humorísticos belgas, *Billy y Buddy*, podría catalogarse como tira familiar, o más concretamente como tira de chico con perro. La creó el dibujante Jean Roba para la legendaria revista *Spirou*. Fue publicada originalmente como un solo *mini-récit*, o suplemento mini-cómic, y no tardó en convertirse en una publicación semanal de una página. El humor surge de las cómicas situaciones en que se ven envueltos ambos protagonistas: Boule, un chaval pelirrojo corriente, y su cocker spaniel de grandes orejas, Bill, y otros personajes secundarios como los padres de Boule. Uno de los gags recurrentes es el de Boule y su padre tratando de bañar a Bill.

El estilo de Roba encaja a la perfección con la escuela de Marcinelle —denominada así por la ciudad belga que sirve de sede a la editorial de *Spirou*, Dupuis— por sus dibujos redondeados de aspecto caricaturesco y de trazo dinámico, casi nervioso. Este estilo contrasta en cambio con la escuela de la *ligne claire* [línea clara] de Bruselas y su gusto por el humor absurdo.

Las tiras de Boule y Bill se han reimprimido en casi treinta álbumes de tapa dura, sus personajes han aparecido en productos y campañas de publicidad y sus aventuras se han adaptado a dos series de animación televisivas, en 1975 y en 2000. Tras el fallecimiento de Roba en 2006, Laurent Veyron ha continuado la serie emulando el estilo de su predecesor. En Inglaterra apareció, en la década de 1960, en el semanario *Valiant* con el título de *It's a Dog's Life!*, y Cinebook ha publicado las colecciones más recientes de la serie en inglés. **AMo**

Blake y Mortimer
S.O.S. Meteoros 1959

«Edgar P. Jacobs»

Título original *S.O.S. Météores*
Primera edición Le Lombard (Bélgica)
Creador Edgard Félix Pierre Jacobs (Bélgica, 1904-1987)
Género Ciencia ficción



Otras lecturas
Lefranc: la amenaza de Jacques Martin
El misterio de la gran pirámide de Edgar P. Jacobs
La trampa diabólica de Edgar P. Jacobs

S.O.S. Meteoros es otra de las grandes obras de la serie *Blake y Mortimer*, y tiene una trama de ciencia ficción sobre el control de la meteorología. El profesor Mortimer, que se encuentra en una misión del gobierno británico para determinar la causa del inusual mal tiempo que asola Europa, visita a su amigo meteorólogo, el profesor Labrousse, en los suburbios de París y, sin darse cuenta, se pone tras la pista de los responsables. Antes de que pueda llegar al fondo del asunto, desaparece y su amigo del MI5, el capitán Blake, deberá seguir su rastro.

Blake está en París persiguiendo a una misteriosa red de espionaje, y no tarda en enterarse de que el líder es su archienemigo Olrik, que trabaja para la misma potencia no identificada que ha estado alterando el clima.

«Hasta ahora uno creía que los fenómenos meteorológicos obedecían a leyes precisas e inmutables.»

Los matones de Olrik persiguen a Blake por todo París mientras este trata de avisar al comisionado francés. La historia avanza cargada de trucos y engaños y conduce hasta una base subterránea, sacada de una película de James Bond, donde los científicos villanos experimentan con los cambios climatológicos.

S.O.S. Meteoros constituye uno de los grandes trabajos de Edgar P. Jacobs. Su estilo de *ligne claire* [línea clara] y su detallismo sitúan en la cotidianidad esta fantástica historia de ciencia ficción y paranoia de la Guerra Fría. Así como otra de sus obras maestras, *La marca amarilla*, transcurría toda de noche, *S.O.S. Meteoros* está ambientada en diversos paisajes lluviosos, nevados y con cielos encapotados que reflejan el clima político. París y sus suburbios se convierten en un gran laberinto por el que Blake y Mortimer avanzan tratando de comprender el silencioso apocalipsis. **J-PJ**

Fantomas
La amenaza elegante 1960

Guillermo Mendizábal y otros · Rubén Lara Romero y otros

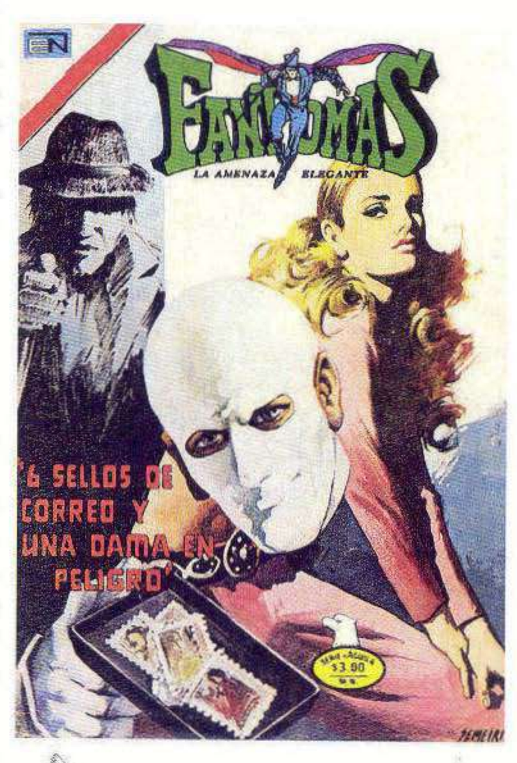
Fantomas, como la mayoría de publicaciones mexicanas que aparecieron entre mediados de la década de 1950 y mediados de la de 1980, se comprende mejor como un corpus, un fenómeno colectivo de cultura popular más importante en su momento que la radio, el fútbol o la televisión. El cómic semanal mexicano *Fantomas* estaba basado en el personaje de 1911 y las historias de Pierre Souvestre y Marcel Allain, y originalmente fue escrito por Guillermo Mendizábal e ilustrado por Rubén Lara Romero, pero muchas de las historias se publicaron sin que constara la autoría.

La primera serie, publicada por Editorial Novaro, tuvo dos décadas de éxito. Fantomas, «la amenaza elegante», es un caballero-ladrón-espía-detective-vengador-cazador de tesoros de gran ingenio y musculoso físico, que generalmente va vestido con sombrero de copa y una máscara blanca. Es un europeo de clase alta; carece de superpoderes pero se vale de sofisticados ingenios tecnológicos y de atractivas ayudantes con nombres en clave. Sus aventuras le llevan por todo el planeta, y en ellas se enfrenta a malvados históricos o fantásticos. *Fantomas* permanece como un punto álgido del cómic mexicano por sus largos y complicados arcos narrativos en que la corrupción política internacional, el crimen y la intriga se combinan con una crítica a la explotación capitalista y los regímenes dictatoriales.

«Fantomas se encuentra frente al hijo de Hitler para rescatar al colaborador más estrecho del líder del IV Reich.»

La serie se clausuró a comienzos de la década de 1980, y dejó tras de sí una colección de historias fascinantes que contribuyen a explicar las tensiones culturales que se produjeron entre Sudamérica y Europa en el decenio anterior. **EPr**

Primera edición Editorial Novaro (México)
Creadores Mendizábal (México); Romero (México)
Género Aventuras

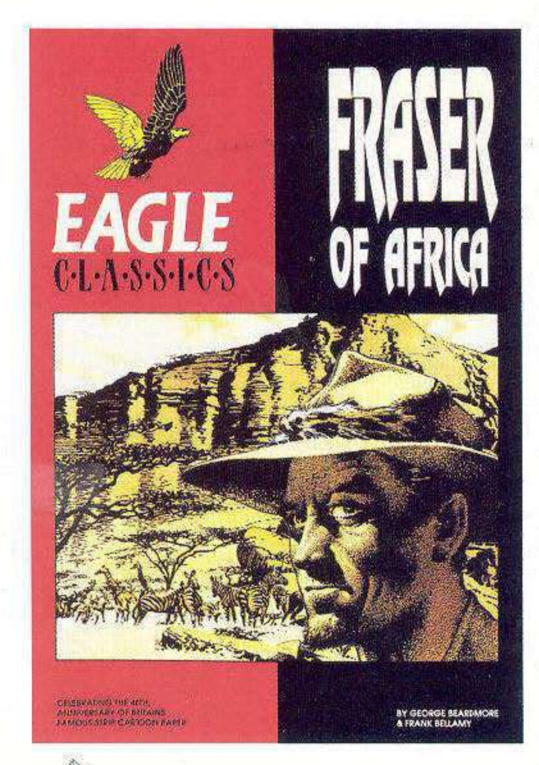


Otras lecturas
Batman de Bob Kane
Kaliman de Modesto Vázquez
Los Supermachos de Rius
Al servicio secreto de su majestad de Henry Gammidge

Fraser de África 1960

George Beardmore   Frank Bellamy

Título original *Fraser of Africa*
Primera edición Hulton Press (RU)
Creadores Beardmore (RU, 1908-1979); Bellamy (RU, 1917-1976) **Género** Aventuras



Fraser de África narra las aventuras de un cazador blanco en Kenia.

El artista Frank Bellamy influyó en casi todos los dibujantes británicos de finales de la década de 1970. Bellamy era autodidacta y publicó su primer trabajo en 1953. Hasta 1965 dibujó diversos cómics para *Eagle* y su publicación hermana *Swift*, destinada a un público más joven; después colaboró en *Thunderbirds* de *TV21* y en 1971, en la tira de periódico *Garth*. Su obra de ciencia ficción es excelente, pero está mejor considerado por su naturalismo, que alcanzó su punto álgido con *Fraser of Africa* [Fraser de África].

Destaca sobre todo la paleta característica que Bellamy utiliza para dibujar el paisaje árido y caluroso de la tira. Conseguía así un efecto que se adelantaba varias décadas a su tiempo. El predominio de los marrones y los amarillos atrapa la vista antes que su maestría como dibujante. Pese a que se publicaba en *Eagle*, Bellamy presentaba la serie como si se tratara de una tira dominical estadounidense, dibujando una página por semana. En plena decadencia del imperio colonial británico, Bellamy dignificó a sus personajes, siempre realistas; llevaba a cabo investigaciones meticulosas y evitaba las combinaciones caprichosas de culturas, típicas de otros cómics ambientados en la selva.

«No puedo permitir que se salgan con la suya ... [Detendremos] a esos cazadores furtivos.»

No es fácil conseguir información biográfica sobre el guionista George Beardmore. Fue colaborador habitual de *Eagle*, y siguió publicando novelas hasta la década de 1970. Sus tres series de *Fraser* componen un total de cincuenta y cuatro páginas que aguantan sorprendentemente bien el paso del tiempo. Están muy bien argumentadas, tal y como solía ser habitual en *Eagle*, pero *Fraser of Africa* se recuerda por los dibujos de Bellamy (que la consideraba su obra favorita). **FP**

Otras lecturas
Pantera Negra de Don McGregor y otros
Corto en África de Hugo Pratt
Deogratias de J. P. Stassen

FRASER of AFRICA

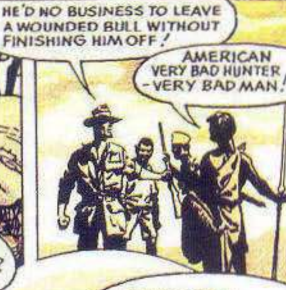


LOST SAFARI

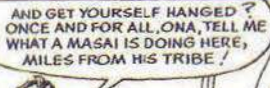




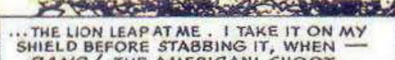
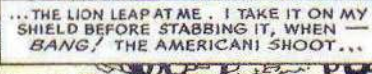














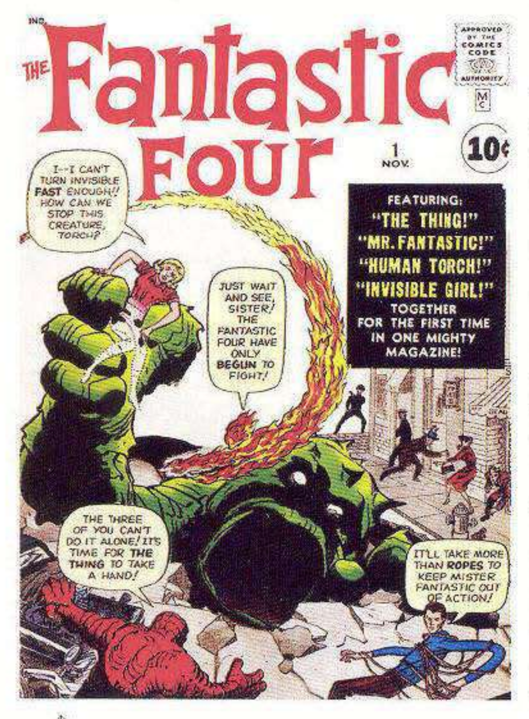


TO BE CONTINUED

Los Cuatro Fantásticos 1961

Stan Lee Jack Kirby

Título original *The Fantastic Four*
Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Lee (EE.UU., n. 1922); Kirby (EE.UU., 1917-1994)
Género Superhéroes **Adaptación** Serie televisiva (1967)



Otras lecturas

Investigadores de lo desconocido de Jack Kirby
La Liga de la Justicia de América de Gardner Fox y Mike Sekowsky
Los Vengadores de Stan Lee y Jack Kirby
X-Men de Stan Lee y Jack Kirby

En 1961, Atlas Comics era una pequeña empresa en aprietos. En un momento de inspiración, el editor Martin Goodman encargó un libro sobre un equipo de superhéroes (al estilo del exitoso *La Liga de la Justicia de América* de DC Comics). El encargo lo realizaron el editor y guionista Stan Lee y el dibujante Jack Kirby. Había nacido «la era Marvel de los cómics».

Tras un viaje al espacio y un bombardeo de rayos cósmicos, el científico Reed Richards (mister Fantástico) y su novia Susan Storm (la Mujer Invisible); el hermano de esta, Johnny Storm (Antorcha), y el piloto Ben Grimm (la Cosa), deciden utilizar sus recién adquiridos poderes en beneficio de la humanidad bajo el nombre de los Cuatro Fantásticos. Lee y Kirby narraron sus aventuras en 102 publicaciones mensuales y seis anuales. Desde el principio, marcaron las distancias respecto al resto de cómics. Lee incluía más humor y romanticismo que en otros cómics de superhéroes. Las discusiones entre Antorcha y la Cosa se convirtieron en una temática favorita para sus admiradores. La Cosa, único miembro con una alteración permanente (se ha convertido en un monstruo gigantesco y escamoso), captaba la imaginación de los lectores.

El gran villano, el Doctor Muerte, excompañero de facultad de Redd, apareció por primera vez en el quinto número y permaneció durante muchos episodios. Era un perfeccionista retorcido que ocultaba su cara herida tras una máscara. Su debut fue el primer «clásico» de la serie. A medida que la imaginación de Kirby alcanzaba cotas más elevadas, los guiones se volvieron más fantásticos. A lo largo de una formidable sucesión de historias que comienzan con el número cuarenta y cuatro, los lectores se van topando con una raza oculta de mutantes llamados los Inhumanos y observan la llegada de Galactus, un alienígena endiosado que necesita comer planetas para sobrevivir. Esta historia, narrada en los números 48 a 50, está considerada el momento cumbre de la serie. **CH**

Los Cuatro Fantásticos no ocultan su identidad y disfrutan de la admiración del público. ➡


DR. REED RICHARDS
BEN GRIMM
SUSAN STORM
JOHNNY STORM
HERE THEY ARE...
Stan Lee + Jack Kirby
THE FANTASTIC FOUR!
V-372
WITH THE SUDDEN FURY OF A THUNDERBOLT, A FLARE IS SHOT INTO THE SKY OVER CENTRAL CITY! THREE AWESOME WORDS TAKE FORM AS IF BY MAGIC, AND A LEGEND IS BORN!!
LOOK! IN THE SKY-- WHAT IN BLAZES DOES IT MEAN?
I DUNNO, BUT THE CROWDS ARE GETTIN' PANICKY!
RUMORS ARE FLYIN' ABOUT AN ALIEN INVASION!
ABOVE ALL THE HUBBUB AND EXCITEMENT, ONE STRANGE FIGURE HOLDS A STILL-SMOKING FLARE GUN! ONE STRANGE MAN WHO IS SOMEHOW MORE THAN JUST A MAN--FOR HE IS THE LEADER OF... THE FANTASTIC FOUR!
IT IS THE FIRST TIME I HAVE FOUND IT NECESSARY TO GIVE THE SIGNAL! I PRAY IT WILL BE THE LAST!
1

La muerte de Superman 1961

Jerry Siegel Curt Swan

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Siegel (EE.UU., 1914-1996); Swan (EE.UU., 1920-1996)
Género Superhéroes

La muerte y posterior resurrección son acontecimientos cotidianos en el mundo de los superhéroes. Pero, en 1961, la idea de que los seres sobrenaturales murieran (y más Superman, el primer y mejor superhéroe) resultaba tan malsana como la de disparar a un presidente.

Sin embargo, se entiende que Jerry Siegel considerase la posibilidad de acabar con Superman. Siegel había renunciado a los derechos de propiedad del personaje con su debut hacia 1938 y tuvo que ver cómo Superman, además de aparecer en cómics punteros del mercado, también protagonizaba películas, tiras de periódico, seriales radiofónicos y aparecía en un montón de productos derivados que generaban millones para la editorial DC Comics. En 1961 Siegel aún escribía historias de Superman con la colaboración del dibujante Curt Swan y bajo la tiránica mano del editor Mort Weisinger, que había controlado el universo de los cómics de Superman desde mediados de la década de 1950.

Con la intención de expandir las posibilidades narrativas de la fórmula de Superman, a Weisinger se le ocurrió un especial de «Historia imaginada» que se saliera de las normas tradicionales y de la continuidad del cómic. Así nació «La muerte de Superman», con el hasta entonces imbatible superhéroe vencido por su enemigo Lex Luthor. La última entrega de esta historia de tres partes comienza con Superman en un ataúd de cristal mientras humanos y alienígenas lloran su muerte. La intensidad resulta sobria pero real, hasta el punto de que en la última viñeta un texto explicaba: «¡No nos sintamos tan mal! A fin de cuentas, era una historia imaginada». **AL**

Spy vs. Spy 1961

Antonio Prohías

Primera edición EC Comics (EE.UU.)
Creador Cuba (1921-1998)
Género Humor
Adaptación Televisión (1995)

Después de que el el gobierno de Fidel Castro vetara la libertad de prensa en Cuba, el dibujante Antonio Prohías fue considerado un espía en ese país y se quedó en el paro. En lugar de permanecer en la isla, decidió trasladarse con su familia a Nueva York. Una vez allí se relacionó con el equipo de *MAD Magazine*, la seminal revista humorística, e inventó dos personajes inmortales: los dos saboteadores con sombrero de fieltro eternamente enfrentados de *Spy vs. Spy*.

El concepto de la tira resulta sencillo: un espía vestido de blanco trata de eliminar a un espía vestido de negro y viceversa. Son idénticos en todo, tienen largas y puntiagudas narices, llevan el mismo sombrero y la misma gabardina pero son enemigos eternos. *Spy vs. Spy* era una de las historietas favoritas del público de *MAD* porque reflejaba la paranoia y el sinsentido de la carrera armamentística de la Guerra Fría y por el ingenio que demostraban los espías para matarse mutuamente.

El silencio de *Spy vs. Spy*, poco corriente en Estados Unidos, donde no abundan los cómics sin palabras, le da cierta elegancia misteriosa. El formato mudo se adecuaba tanto para los gags (centrando la atención en las trampas cada vez más sofisticadas que se tendían los espías) como para Prohías, que llegó a Estados Unidos con conocimientos básicos del inglés. Hoy la tira es obra del dibujante alternativo Peter Kuper —uno de los fundadores de *World War 3 Illustrated*— y los lectores pueden estar seguros de que *MAD Magazine* tiene a un artista que comprende las ironías que subyacen en esta clásica tira pero que también sabe hacerles reír. **DI**

Spirou y Fantasio
Z como Zorglub 1961

André Franquin

Título original *Z comme Zorglub*
Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creador Bélgica (1924-1997)
Género Aventuras

En *Z como Zorglub* los reporteros Spirou y Fantasio se ven envueltos en una sucesión de extraños incidentes que son causados por el misterioso científico Zorglub. Este pretende dominar el mundo y utiliza el rayo de control mental Zorglonda para formar un ejército y establecer una red mundial de bases secretas con tecnología robada. Zorglub quiere que el viejo amigo de Spirou y Fantasio, el científico rival Champignac, trabaje para él, pero este rechaza su oferta y el malvado personaje se venga secuestrando a Fantasio. Champignac, que ha desarrollado una protección contra el arma de control mental de Zorglub, lleva a Spirou al cuartel general de este, libera a Fantasio y droga a Zorglub para que abandone sus sueños de dominación mundial.

El creador André Franquin continúa con la historia en *El retorno de Z*. Cuando Spirou, Fantasio y Champignac regresan a casa, se encuentran con un único miembro del ejército de Zorglub que está causando el caos. Unos meses después, Zorglub reaparece con las mismas intenciones que antes. El trío le persigue hasta la base que tiene en la selva sudamericana y Zorglub es destruido por su propia arma experimental.

Spirou y Fantasio parecen ocupar un segundo plano, pero es su presencia, junto a unos vívidos personajes secundarios, lo que sostiene este duelo de genios científicos en un nivel humano e inyecta grandes dosis de humor. El rápido ritmo narrativo advierte de la mala aplicación que se hace en la ciencia moderna, mientras se burla de todas las figuras autoritarias como el torpe aspirante a dictador Zorglub. **J-PJ**



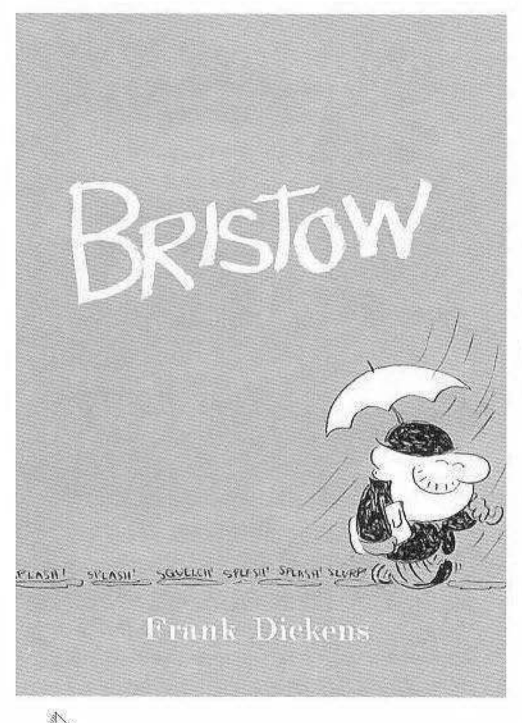
«¿Champignac, tengo que repetirte que sòlo el universo entero es un campo de juego lo bastante grande para Zorglub?»

Otros libros de André Franquin
Los piratas del silencio
El refugio de la morena
El nido de los marsupilamis

Bristow 1961

Frank Dickens

Primera edición *Evening Standard* (RU)
Creador RU (n. 1932)
Género Humor
Adaptación Radio (1999)



Otras lecturas
Albert Herbert Hawkins de Frank Dickens
Andy Capp de Reg Smythe
Augusta de Angus McGill y Dominic Poelsma
The Gambols de Dobs y Barry Appleby
The Perishers de Maurice Dodd y Dennis Collins

Años antes de que la serie de televisión *The Office* fuese siquiera una idea en la mente de Ricky Gervais, *Bristow* de Frank Dickens convertía el lugar de trabajo en un emplazamiento perfecto para la comedia. La tira apareció entre 1962 y 2001, en días laborables, en el *Evening Standard* —y en la red, en www.frankdickens.com a partir de entonces—. Bristow, tocado con un bombín, representa al obrero británico de posguerra. Es el decimoctavo en la cola para convertirse en jefe ejecutivo de ventas de la monolítica organización Chester Perry y pasa gran parte de la jornada laboral haciendo de todo menos trabajar. Otras actividades que ocupan su tiempo son: escribir su gran obra, *Muerte en vida en el departamento de compras*, jugar a chapas con su colega Jones, evitar la ira de su temible jefe Fudge, rememorar «el genial desastre del carrito del té» o planear su nueva carrera como importante neurocirujano.

«Pues le diré que me he dormido. ¡No! ¿Por qué tengo que inventar excusas? ¡No le tengo miedo!»

Según Dickens, «la tira se concibió como manual de mantenimiento para coches», pero cuando *Bristow* debutó en el *Aberdeen Press and Journal* el 18 de septiembre de 1961, la lucha desigual entre el soñador protagonista y las aplastantes fuerzas del conformismo ya había ocupado su lugar. Las primeras tiras son crudas, si bien destacan la imaginación de Dickens para el absurdo. Durante el punto álgido de la tira, en la década de 1970, Dickens había refinado el trazo a tinta y perfeccionado un estilo agradable de rostros y cuerpos redondeados en interiores minimalistas. Todos los cómics de larga duración se sostienen mediante variaciones de un puñado de situaciones. Durante más de cincuenta años, *Bristow* lo ha hecho mejor que los demás. **AL**

Flash

El Flash de dos mundos 1961

Gardner Fox   Carmine Infantino y Joe Giella

En 1961, año de publicación de esta historia, llevaba varios años fraguándose el retorno de los superhéroes a DC Comics. Las versiones adaptadas de personajes de la década de 1940 —un nuevo Flash y un nuevo Linterna Verde— se habían convertido en estrellas y habían pasado a protagonizar sus propios libros de cómic.

Flash es el hombre más veloz del mundo. No solo corre extremadamente rápido, sino que es capaz de atravesar paredes haciendo vibrar las moléculas de su cuerpo. *El Flash de dos mundos* se basa en la premisa de que el truco de la vibración —que Flash ejecuta durante un espectáculo para huérfanos locales— le catapulta a otro mundo similar al nuestro. Allí se encuentra con el Flash original de la década de 1940, cuyas aventuras había leído de niño y le habían inspirado para asumir la identidad de Flash. Ambos superhéroes habitan universos paralelos que «vibran a velocidades distintas». El Flash moderno ha aparecido justo a tiempo para ayudar a que su tocayo detenga a tres de sus antiguos adversarios: Pensador, Penumbra y Violinista.

«¡No te imaginas lo emocionante que es resolver un caso junto a mi héroe!»

El Flash de dos mundos es un ejemplo encantador de la locura habitual que prevaleció durante el renacimiento de los superhéroes a finales de la década de 1950. Los increíbles poderes de los personajes resultan realmente mágicos, pero tienen una base pseudocientífica. En la historia, Flash supone que cuando dormía Gardner Fox, escritor original de *Flash*, «¡su mente estaba "ajustada" en su Tierra vibratoria! ¡Eso explicaría que "soñase" con Flash!». Para los lectores preadolescentes de la época la unión de dos generaciones de superhéroes supuso un concepto novedoso y excitante. **J-PJ**

Título original *Flash of Two Worlds*
Primera edición DC Comics (EE.UU.) **Creadores** Fox (EE.UU., 1911-1986); Infantino (EE.UU., n. 1925); Giella (EE.UU., n. 1928) **Género** Superhéroes



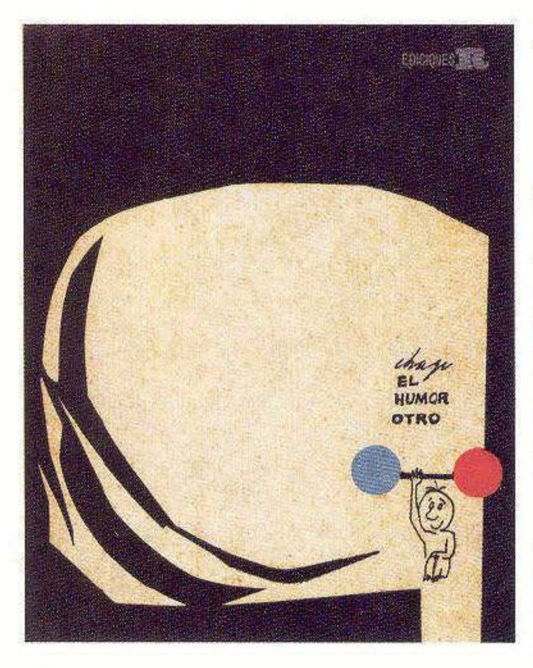
Otras lecturas

Los Cuatro Fantásticos de Stan Lee y Jack Kirby
La Liga de la Justicia de América: Crisis en la Tierra-Uno/ Crisis en la Tierra-Dos de Gardner Fox y Mike Sekowsky
Flash: la venganza del villano inmortal de Gardner Fox y Carmine Infantino

Sa-lo-món 1961

Santiago «Chago» Armada

Primera edición Ediciones R. (Cuba)
Creador Cuba (1937-1995)
Género Humor
Influido por Saul Steinberg



Otras lecturas
Sabino de Rafael Fornés
Hombre Solo de Antonio Mingote
The Lonely Ones de William Steig
The Passport de Saul Steinberg
El caballo de Troya de René de la Nuez

Según Caridad Blanco de la Cruz, Santiago *Chago* Armada fue «artista, humorista, caricaturista, pintor, dibujante, diseñador, ensayista y poeta». Armada formó parte del Ejército Rebelde que luchó contra la dictadura de Fulgencio Batista en Cuba.

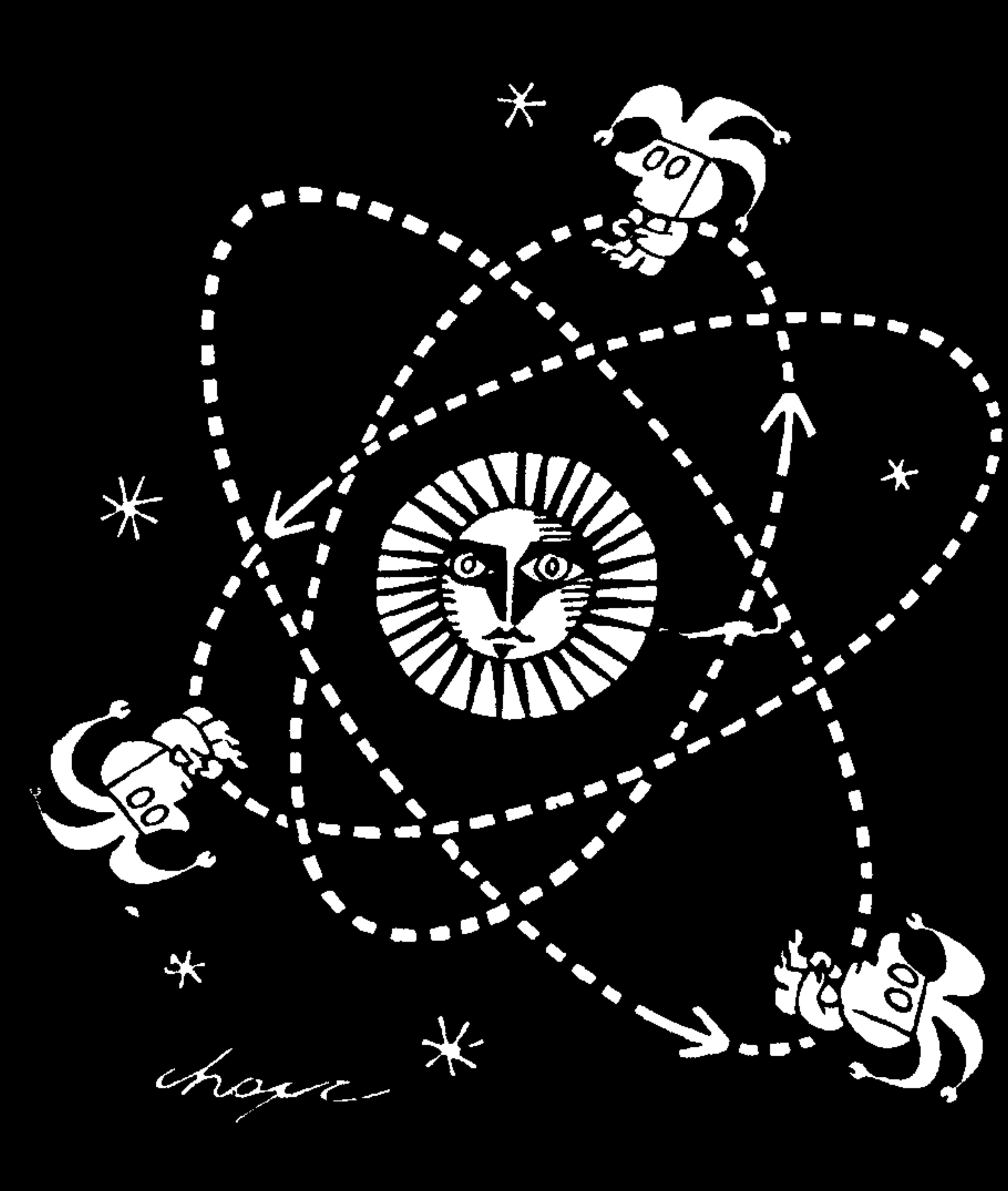
En 1958 creó sus primeros personajes de cómic: Julito 26 (en homenaje al movimiento de liberación de Fidel Castro, M-26-7) y Juan Casquito. Ambos aparecieron en el diario de los rebeldes *El Cubano Libre*.

En 1960 el dibujante Rafael Fornés (creador de *Sabino*) fundó el suplemento *El Pitirre* para el periódico *La Calle*, en el que, influido por Saul Steinberg, Santiago *Chago* Armada desplegó su conceptual (hay quien lo consideraría intelectual) sentido del humor. Este proceso tuvo sus frutos un año después, cuando apareció su creación más emblemática, *Sa-lo-món*, publicada en el periódico *Revolución* (donde se imprimió entre 1961 y 1963). Se dejó de publicar (junto a *Sabino* de Fornés) porque la obra filosófica, existencial y poética de Armada no contenía el ataque al imperialismo norteamericano que se esperaba de un dibujante cubano.

Sa-lo-món comenzó como una simple caricatura; así se mantuvo hasta el final, pero con el tiempo se le añadió un sombrero y posteriormente se convirtió en una especie de borrón del que emergían una pluma, un rifle y un pene. A través de *Sa-lo-món*, Armada experimentó con la forma del cómic, y llegó incluso a aplicar un estilo abstracto. Pretendía explorar cada aspecto de la condición humana (que, de nuevo, según Caridad Blanco de la Cruz, consiste en «amor, vacío, existencia, muerte, moral, ética»). También quiso explorar el sexo y la escatología: *la kaka* (la caca).

Desgraciadamente, no se ha publicado ninguna compilación de *Sa-lo-món*. Diecisiete de las tiras se recogieron en *El Humor Otro* en 1963, y treinta y tres de ellas en *Signos 21* en 1978. **DI**

Armada experimentó en *Sa-lo-món* los aspectos formales del cómic. ➡



La tira de Sam 1961

Mort Walker · Jerry Dumas

Título original *Sam's Trip*
Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creadores Walker (EE.UU., n. 1923); Dumas (EE.UU., n. 1930) **Género** Humor

Muchos cómics utilizan bromas autorreferenciales, pero *Sam's Strip* [La tira de Sam] es único en la historia del cómic. A pesar de que se trata de una tira tradicional que ha sido dirigida por una de las mayores empresas de la industria, se adelantó a su tiempo porque era un metacómic. El personaje principal, Sam, es escritor de cómics.

Sam's Strip fue una creación del inagotable guionista Mort Walker, responsable de *El recluta*, *Él y ella* y *Boner's Ark*, entre muchos otros. Cuando se encontraba en su momento de mayor productividad, Walker trabajaba en seis tiras simultáneamente y su estudio recibía el apodo de «King Features West», ya que suministraba a King Features Syndicate varias de sus tiras más exitosas. Walker desarrolló la idea para *Sam's Strip* junto a su ayudante Jerry Dumas y se la ofrecieron a King Features, que la añadió al catálogo a regañadientes. Desgraciadamente, el humor resultó demasiado ecléctico para el gran público y el experimento terminó en 1963.

Sam es consciente de que no es más que un personaje de una tira de cómic. Habla directamente al lector, juega a cartas con personajes de otras tiras como Dagwood y Snuffy Smith, echa broncas a dibujantes que no hacen bien su trabajo y se dibuja a sí mismo (no muy bien). *Sam's Strip* es una historieta para los amantes del cómic y supuso un respiro de libertad artística para Waker y Dumas después de llevar un tiempo trabajando en tiras más convencionales. También hay comentarios políticos de la época, por lo que atrae por igual tanto a los aficionados al cómic como a los interesados por los acontecimientos históricos. **FS**

Mort Cinder 1962

H. G. Oesterheld · Alberto Breccia

Primera edición Editorial Yago (Argentina)
Creadores Héctor Germán Oesterheld (Argentina, 1919-1978); Breccia (Uruguay, 1919-1993)
Género Fantasía

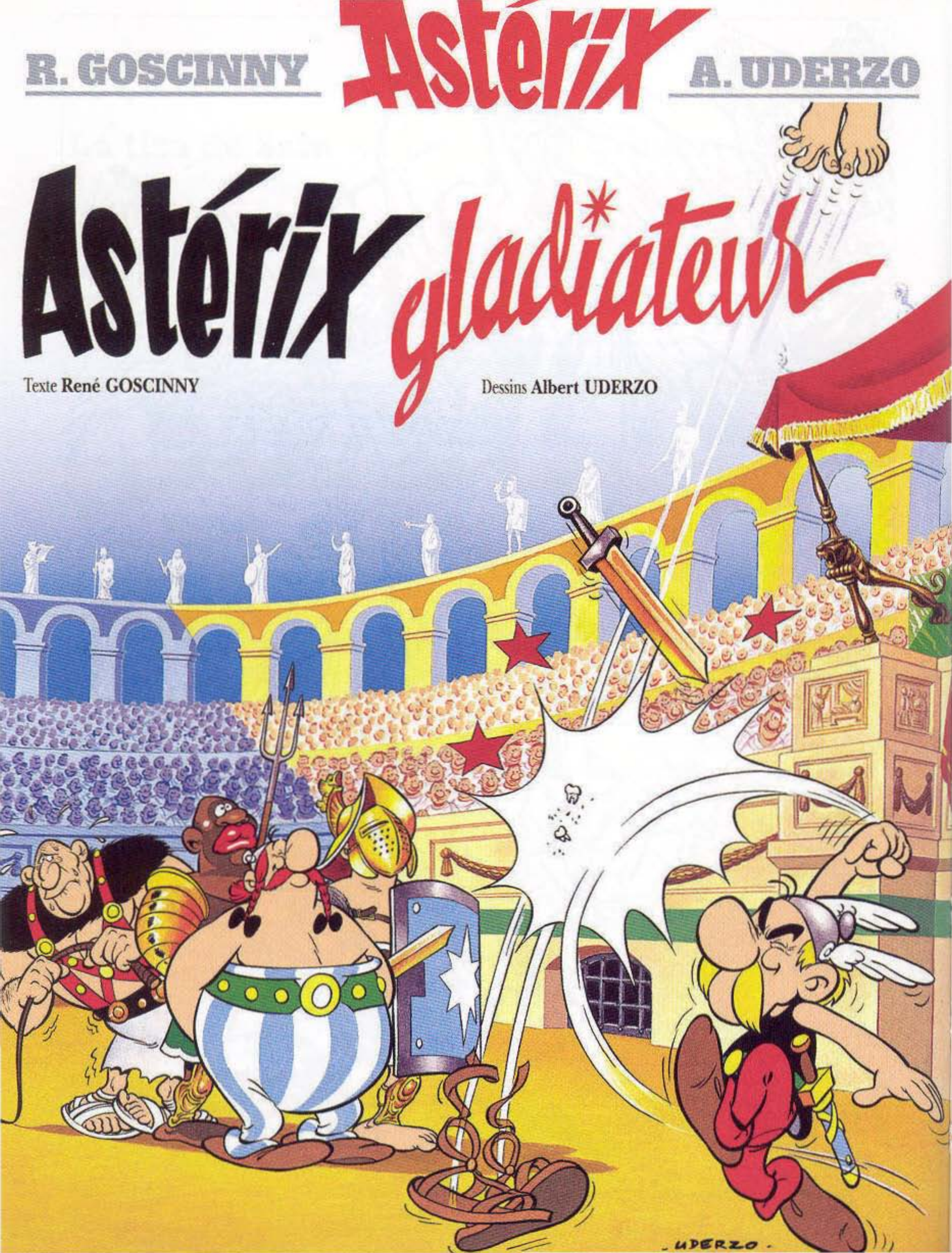
El comienzo de la década de 1960 fue fueron complicados para Alberto Breccia y Héctor Germán Oesterheld. Este se enfrentaba a la pérdida de su editorial, Frontera, mientras la esposa de Breccia se encontraba gravemente enferma. Ambos necesitaban trabajo y lo encontraron en la revista *Misterix*. De su colaboración con dicha publicación surgió *Mort Cinder*.

El concepto del que parte *Mort Cinder* es sencillo: se trata de un ser inmortal que sufre muchas muertes pero siempre acaba renaciendo. De ese modo, Oesterheld dispuso de la libertad suficiente para situar a su personaje en diferentes lugares y épocas de la historia, desde el Antiguo Egipto hasta la Primera Guerra Mundial. Las historias suelen comenzar con la llegada de un artefacto a la tienda del anticuario Ezra Winston, en Chelsea. El artefacto despierta los recuerdos de Mort Cinder y estos alimentan sus aventuras. *Mort Cinder* parece derivar de un par de personajes anteriores de Oesterheld: Juan Salvo, que viajaba en el tiempo, y el detective espacial Sherlock Time. Las historias de la serie resultan oscuras y pesimistas: muestran los horrores de la guerra y la claustrofóbica atmósfera de una cárcel. Mort Cinder comenzó su andadura como un condenado a muerte por asesinato.

Breccia dibujó a Ezra Winston como una versión anciana de sí mismo, y el rostro de Mort Cinder se basaba en el de su ayudante Horacio Lalia. Cambió su estilo con *Mort Cinder*. Experimentó con cuchillas de afeitar y demás instrumentos ajenos al cómic para marcar la superficie de los dibujos. Su influencia se aprecia en José Muñoz y Frank Miller, entre otros. **DI**

El claroscuro de Breccia resulta expresionista y está excelentemente ejecutado. ➡




R. GOSCINNY
Astérix
A. UDERZO
Astérix gladiateur*
Texte René GOSCINNY
Dessins Albert UDERZO
UDERZO

Astérix gladiador 1962

René Goscinny   Albert Uderzo

Título original *Astérix gladiateur*
Prepublicado por *Pilote* (Francia)
Creadores Goscinny (Francia, 1926-1977); Uderzo (Francia; n. 1927) **Género** Humor

En 1949 el gobierno francés aprobó una ley que prohibía la importación de cómics estadounidenses, que habían dominado el mercado galo desde que los soldados los trajeron a Europa durante la Segunda Guerra Mundial. Se consideró que la industria del cómic nacional necesitaba una inyección de patriotismo, y en 1959 dicha inyección llegó de la mano de un diminuto y astuto galo llamado Astérix. Su compañero es el alto y obeso Obélix, que posee una fuerza extremadamente ilimitada, solo superada por su apetito sin igual.

Astérix gladiador es el cuarto volumen de la eternamente popular serie de *Astérix*. Se trata de una aventura «foránea», ya que no transcurre en Francia sino en Roma. Astérix y Obélix navegan en un barco mercante fenicio desde su aldea rebelde de la costa bretona hasta Roma. Una vez allí se inscriben como gladiadores para infiltrarse en las cárceles y liberar al bardo del pueblo, Asurancetúrix, que pronto será entregado a los leones.

El talento de ambos autores para utilizar el contexto histórico y realizar un velado comentario social se aprecia cuando ambos protagonistas visitan un bloque de apartamentos que recuerda al de los edificios de vecinos actuales. Los habitantes del bloque discuten y se quejan del ruido.

En este volumen se presenta a los piratas que volverán a aparecer en casi todos los libros; debuta Edadepiédrix, miembro más anciano del pueblo; y el entrenador de gladiadores Cayus Obtusus. Obélix comienza a coleccionar cascos de romanos y exclama por primera vez su inmortal frase: «¡Están locos estos romanos!». **BS**

Heros el Espartano 1962

Tom Tully   Frank Bellamy

Título original *Heros the Spartan*
Primera edición Hulton Press (RU)
Creadores Tully (RU, fecha desconocida); Bellamy (RU, 1917-1976) **Género** Aventuras

Heros the Spartan [Heros el Espartano] es uno de los primeros hitos que alcanzó Frank Bellamy, un dibujante británico que se convirtió en uno de los principales artífices de las obras de ciencia ficción de Gerry Anderson, tal y como se aprecia en *TV21*. *Heros* trasladó los valores morales de *Eagle* al mundo del Imperio romano del siglo I. Heros —un huérfano griego adoptado por un general romano— se convierte en un soldado romano que se rige por su propio código ético. Adora al dios Mithras —divinidad de una misteriosa religión ampliamente practicada por soldados romanos que algunos creían que era similar al cristianismo—. El estricto código moral de Heros a menudo le enfrenta a oficiales corruptos o decadentes del Imperio y a los bárbaros que amenazan la *pax romana*.

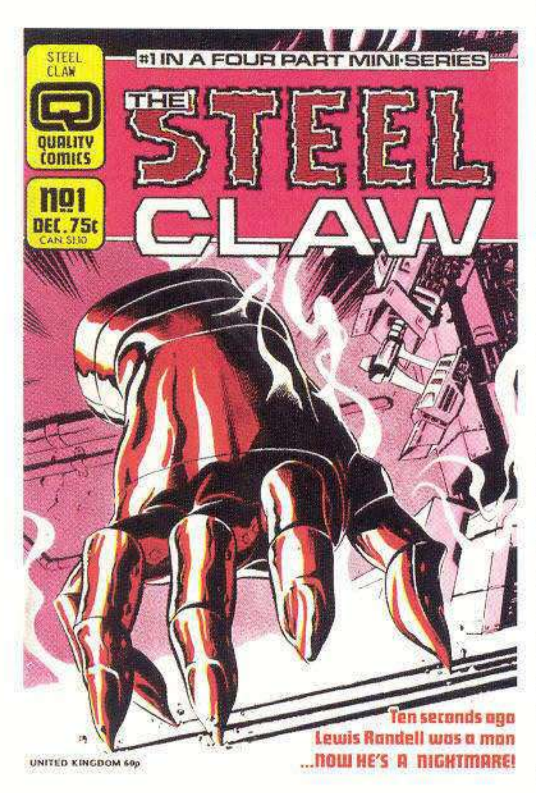
Los dibujos de Bellamy superan con creces las exigencias de las historias relativamente directas de Tully, al igual que sucede en las de los poco sofisticados guiones de *TV21*. El formato a doble página, con viñetas que recorrían de un lado a otro el espacio acanalado, creaba un ritmo propio muy adecuado para la acción vigorosa y las dinámicas y recargadas escenas de Bellamy. Su tendencia a contar la historia como si se tratara de una serie de retablos saturados de acción, y salpicados con momentos reflexivos que se encuadraban en viñetas de bordes curvos, completaba el leve tono moralizante de Heros.

La exuberancia y fluidez del trazo y el colorido de Bellamy hacen que uno desee que hubiese realizado más obras para el público adulto. **RR**

Zarpa de acero 1962

Kenneth Bulmer Jesús Blasco

Primera edición IPC Magazines (RU)
Creadores Bulmer (RU, 1921-2005); Blasco (España, 1919-1995)
Género Ciencia ficción



«¡Ahora el mundo me temerá! ¡Sabrán que cumpliré lo que diga... y se lo haré pagar!»

Mientras los editores trabajaban en el cómic de aventuras para jóvenes *Valiant* pensaban que el bravucón capitán Hércules Hurricane sería la estrella, pero con los años Zarpa de Acero se convirtió en el personaje favorito de los lectores. Y es curioso, pero el álter ego de Zarpa, Louis Crandell/Lewis Randell, era de todo menos amable. De hecho, es un criminal intrigante e insensible.

Crandell es un joven ayudante de laboratorio que tiene la mano derecha de acero, tras haber sufrido un accidente, y se vuelve invisible (a excepción de la mano) cuando se electrocuta en otro experimento fallido. En vez de dedicarse a combatir el crimen, lo primero que se le ocurre es robar un banco, y desencadena una espiral de destrucción mientras planea dominar el mundo. El autor Kenneth Bulmer era novelista de ciencia ficción y la tira toma prestadas ideas de *El hombre invisible* de H. G. Wells y las adapta a la Gran Bretaña de la época.

Tras la primera serie, Crandell fue rehabilitado y se convirtió en un superhéroe más convencional, especialmente a partir de 1963, cuando Bulmer es sustituido por el veterano de la industria Tom Tully. Este escribió la serie hasta su cancelación, diez años más tarde. Durante ese periodo, Zarpa se enfrentó a una creciente cantidad de villanos cada vez más extravagantes, entre los que figuraban el Constructor, Max Kruger y el Buitre. La tira resulta muy atractiva gracias a los dibujos de Jesús Blasco, cuyo estilo fotorrealista dotó de autenticidad a unos guiones que no siempre la merecían.

Cuando Blasco dejó la tira a finales de la década de 1960, esta se resintió, aunque su regreso en 1971 coincidió con su apogeo. La serie sobre los Laktianos, de un año de duración, se inspiró en *Los cuclillos de Midwich* de John Wyndham, y llegó a incluir a unos niños que crean un aura de terror rural. *Zarpa de Acero* triunfó en toda Europa gracias al trabajo de Blasco y a su icónica imagen de la mano desmembrada. **DAR**

Diabolik 1962

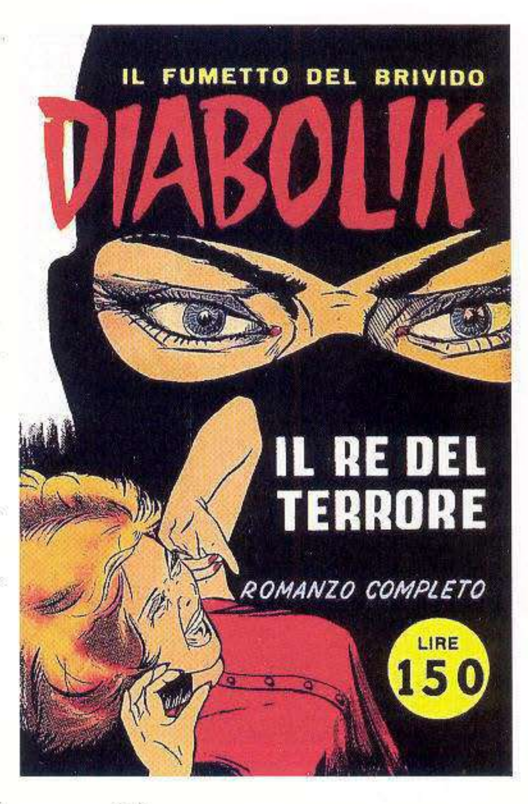
Angela y Luciana Giussani Varios

En el primer número de *Diabolik*, «el Rey del Terror» presenta a uno de los antihéroes más famosos e icónicos del cómic italiano: un ladrón vestido de negro que está interesado en las joyas preciosas y en grandes cantidades de dinero. Sus objetivos son familias adineradas, bancos o criminales ricos. En cada episodio, *Diabolik* se las ingenia para asustar a sus víctimas; rara vez utiliza armas de fuego porque prefiere puñales, veneno e infinidad de trampas. Pese a ser un criminal posee un estricto código ético: es un Robin Hood moderno, oscuro y ambiguo. Odia a gánsteres, traficantes de drogas, extorsionistas y torturadores; rara vez mata, secuestra o chantajea, y tiene siempre en cuenta el honor, la amistad y la gratitud. En el tercer episodio de la serie encuentra a un cómplice de talento, su prometida, la hermosa rubia Eva Kant. La inteligencia e independencia de Eva la convirtieron en un modelo femenino popular que apareció en diversas campañas publicitarias.

La amoralidad de *Diabolik* no tardó en convertirse en una de las controvertidas razones de su éxito. La serie contribuyó a cimentar un subgénero de cómics italianos, los *fumetti neri*, dedicados a villanos y antihéroes. Algunos de los elementos psicológicos y visuales de *Diabolik* se inspiraban en la serie de novela negra francesa *Fantômas*. Pero a las hermanas Angela y Luciana Giussani se les ocurrió la idea mientras observaban los hábitos de lectura de los usuarios del transporte público, que eran grandes consumidores de ficción criminal. *Diabolik* es conocido por ser el primer cómic que se publicó en el formato de «libro de bolsillo italiano» (12 x 17 cm).

La película *Danger: Diabolik*, dirigida por el maestro italiano del terror Mario Bava, está considerada como una de las mejores películas pop art de la década de 1960. Es recordada por su vestuario y sus decorados, y estaba muy influida por el pop art, el op art y la psicodelia. **MS**

Primera edición Astorina (Italia)
Creadores Angela Giussani (Italia, 1922-1987); Luciana Giussani (Italia, 1928-2001)
Género Policíaco



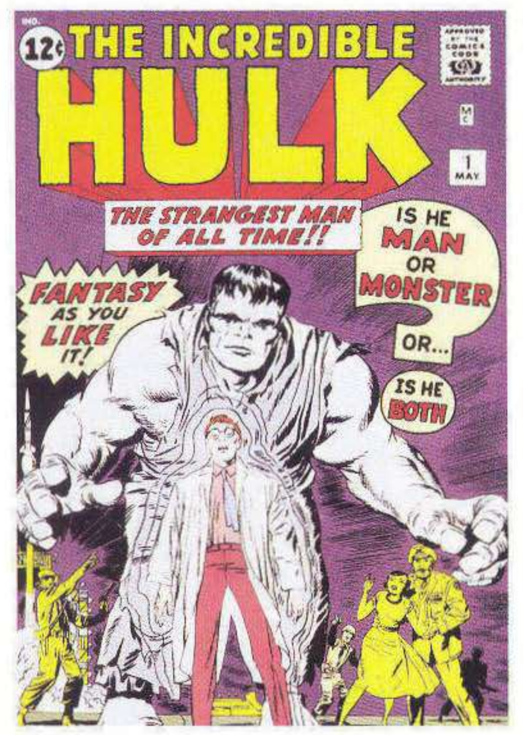
«Se siente una satisfacción levemente inquietante (y por tanto más excitante) cuando se apoya al malo.»

Umberto Eco, novelista y crítico literario

El increíble Hulk 1962

Stan Lee y otros Jack Kirby, Steve Ditko y otros

Título original The Incredible Hulk
Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Lee (EE.UU., n. 1922); Kirby (EE.UU., 1917-1994)
Género Superhéroes



«¡Todo el mundo odia a Hulk! ¡Me buscan... me acechan... tratan de destruirme! ¿Por qué?»

Quizá lo más increíble de *El increíble Hulk* sea que este gigantesco miembro del universo Marvel no triunfase nada más estrenar su propio cómic, en 1962. Stan Lee y Jack Kirby se encontraban en su mejor momento creativo, pero Hulk representaba un cambio de timón incluso para el equipo más destacado de Marvel. Este original personaje protagonizaba un cómic de superhéroes sin poseer las características típicas de un héroe.

Bruce Banner, experto científico nuclear estadounidense, realiza pruebas de su última creación, la bomba Gamma. Poco antes de que el artefacto explote se da cuenta de que un adolescente (Rick Jones) ha entrado en la zona de pruebas. Para salvar a Jones se ve expuesto a una dosis masiva de radiación. Mientras se halla recuperándose en una cama de hospital, experimenta su primera transformación en un monstruo inmensamente poderoso, airado y no demasiado inteligente: Hulk. En posteriores episodios se narran los esfuerzos de Bruce Banner por detener la transformación, la infatigable persecución de Hulk por parte del General *Thunderbolt* Ross y varias crisis en las que su fuerza y valor devienen inesperadamente armas del bien. Pero, sorprendentemente, después de la publicación de tan solo cinco episodios, Hulk quedó relegado a personaje secundario o antagonista en otros cómics.

Estas apariciones cimentaron la popularidad de Hulk entre sus admiradores y en 1968 recuperó su propia serie. También se rodó una serie de televisión sobre el personaje, que se volvió temporalmente gris y encontró una homóloga femenina (Hulka), y finalmente protagonizó dos películas de irregular calidad. Destaca la reinvención a la que lo sometió Mark Millar en *The Ultimates*, en 2002.

Hulk es un personaje clave en el universo Marvel. Como símbolo de rabia subconsciente liberada por un pacto faustiano con la tecnología nuclear, no tiene parangón en la narrativa y la mitología contemporáneas. **RR**

Thor 1962

Stan Lee   Jack Kirby

El doctor Donald Blake lleva un bastón que, cuando se apoya en el suelo, le transforma en el dios nórdico del trueno. Quizá no suene muy sugerente, pero *Thor* se convirtió en uno de los mejores cómics de la década de 1960. Jack Kirby, un devoto de la mitología, había utilizado a dioses escandinavos en el pasado, por lo que no sorprende que según avanzaba la época dorada de Marvel, añadiese uno al aluvión de propuestas de la editorial. «El poderoso Thor» debutó en 1962 en el número 83 de *Journey into Mystery*, convirtiéndose inmediatamente en la estrella del episodio. Al principio Kirby no dibujó todas las historias, pero a partir del número 101 realizó todos los dibujos durante siete años.

Otros asgardianos como el padre de Thor, Odín, y su malvado medio hermano Loki aparecieron desde el principio, pero no estaban bien aprovechados. La serie no siempre cumplía con las expectativas de acción de los cómics de superhéroes. Después, algo cambió. A partir del número 97, *Historias de Asgard*, se introdujo una mezcla de mitología nórdica, interpretación imaginativa y aspectos más fantásticos. El guionista Stan Lee también dotó a Thor y compañía de un habla semishakespeariana.

En el primer número anual de *Journey into Mystery*, y a partir del episodio 126, cuando se rebautizó como *Thor*, se incorporó también la mitología griega a través del personaje de Hércules. La serie de cómics que va desde el 126 al 135 es magnífica, gracias a la introducción de la raza alienígena de los rigelianos, Ego el planeta viviente (las células de su superficie se convierten en mortales maleantes humanoides) y la particular versión de Kirby del Doctor Moreau, el Alto Evolucionario. Tras este descomunal torrente de ideas, el ritmo decaería, pero continuó generando momentos álgidos como una épica historia de Ragnarok, *La muerte de los dioses*, entre los cómics 154 y 157 y una historia extendida de Galactus entre los números 160 y 169. **CH**

Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Lee (EE.UU., n. 1922); Kirby (EE.UU., 1917-1994)
Género Superhéroes



«En nombre del todopoderoso Odín, en nombre del eterno Asgard...»

Little Annie Fanny 1962

Harvey Kurtzman Bill Elder

Primera edición Playboy Enterprises (EE.UU.)
Creadores Kurtzman (EE.UU., n. 1924); Elder (EE.UU., n. 1921)
Género Humor para adultos, parodia

Tras el fracaso de *Trump* —publicada por Hugh Hefner—, Harvey Kurtzman comenzó a trabajar en esta tira para la revista principal de Hefner. *Little Annie Fanny*, una parodia poco disimulada de *Anita la huerfanita* de Harold Gray, era una figura similar a Candide: una rubia exageradamente voluptuosa e ingenua en lo tocante a los modos depredadores masculinos. Fue concebida como una tira mensual, pero Kurtzman no pudo seguir el ritmo y solo aparecía en la revista ocasionalmente, sacando punta a temas que iban desde la beatlemanía y los centros vacacionales nudistas hasta la liberación gay o el Ku Klux Klan.

El atractivo de la serie radica en la convergencia que se produce entre la sensibilidad satírica adulta de *Playboy* y la inusual calidad de los dibujos. Para aprovechar la alta calidad del papel de la revista, Kurtzman contrató a Bill Elder para que ilustrase la tira con un estilo a todo color que la desmarcaba de las ilustraciones sosas y apenas coloreadas que dominaban los cómics estadounidenses de la época. Las viñetas cuidadosamente elaboradas de Elder otorgaron a la serie una gran densidad visual, estaban siempre cargadas de bromas visuales y generaban una sensación de saturación sensorial.

La era dorada de *Little Annie Fanny* coincidió con la revolución sexual de finales de la década de 1960 y principios de la de 1970, cuando las aventuras de Annie incluían a su amiga Wanda Homefree, cada vez más feminista. Vista desde la actualidad, la tira aún funciona, parece sacada de una cápsula del tiempo y describe satíricamente la lucha entre sexos. **BB**

Barbarella 1962

Jean-Claude Forest

Primera edición *V-Magazine* (Francia)
Creador Francia (1930-1998)
Género Ciencia ficción
Adaptación Película (1968)

En un futuro lejano, la joven y hermosa Barbarella recorre planetas exóticos y mundos extraños donde vive excitantes aventuras con toda clase de criaturas: hombres, animales fantásticos, extraterrestres, robots y demás seres. Sin embargo, el cómic no caló hondo entre sus admiradores por lo raro de las criaturas y sus fantásticas cualidades, sino por la personalidad de la heroína. Barbarella, independiente y libre, viaja de planeta en planeta, buscando incontables encuentros amorosos con encanto y vitalidad, y aprovecha cualquier oportunidad para satisfacer sus deseos.

La serie creada por Jean-Claude Forest estaba dedicada en cuerpo y alma a exaltar la libertad, el placer y el amor, y rompía radicalmente con las costumbres y prácticas prevalecientes en la época. Barbarella era la primera representación exitosa de una mujer emancipada y responsable de sus acciones en el mundo del cómic francés, y contenía todo lo necesario para convertirse en un icono.

Las aventuras de Barbarella fueron publicadas inicialmente en *V-Magazine*, y se editaron en una antología en 1964. Sin embargo, fue el cine el que dio fama al personaje, al convertirla en una pionera heroína de una serie para adultos, finalmente liberada de sus infantiles limitaciones. Roger Vadim lo adaptó a la gran pantalla en 1968 con Jane Fonda en el papel protagonista, y la tira de Forest se convirtió en uno de los símbolos de la turbulenta década de 1960, cuando gran parte de la sociedad buscaba liberarse de las convenciones y ataduras morales, sociales y sexuales. **NF**

BARBARELLA



Spiderman 1963

Stan Lee Steve Ditko

Título original *The Amazing Spider-Man*
Creadores Lee (EE.UU., n. 1922);
Ditko (EE.UU., n. 1927)
Género Superhéroes

«¿Estarán en lo cierto? ¿Realmente soy una especie de tarado que pierde el tiempo buscando fama y gloria?»

Spiderman apareció por primera vez en el número quince de *Amazing Fantasy*, destinado a su inmediata cancelación y por lo tanto adecuado para experimentar. Stan Lee y Steve Ditko (ambos en su momento de mayor inspiración) crearon el primer antihéroe de Marvel y el más exitoso. Tras ser mordido por una araña, el primer impulso de Peter Parker consiste en utilizar sus recién adquiridos superpoderes para ganar dinero rápido. La muerte de su tío Ben a manos de un criminal al que Spiderman permitió escapar le empuja a combatir el crimen.

Antes de Spiderman habían existido otros antihéroes en el mundo del cómic, como el Hombre Plástico o, en otro sentido, el Detective Marciano. Pero Lee y Ditko dotaron a las desventuras de Spiderman de una infatigable lógica emocional y cuidaron mucho la ambientación. A Parker todo se le hace cuesta arriba: ha de ganarse la vida para mantener a su tía May, viuda, estudia en la universidad, lidia con su irascible jefe J. Jonah Jameson, y combate a diversos supervillanos con tendencia a imitar el estatus de inadaptado social de Parker. El doctor Octopus, el Duende Verde, el Lagarto, el Hombre de Arena, Electro... ningún héroe se había enfrentado a semejante grupo de perturbados.

Los dibujos de Ditko son excepcionales. Sus líneas puntiagudas y su perspectiva achatada ya resultaban bastante peculiares en *Doctor Extraño*, pero *Spiderman* está ambientado en barrios residenciales. Ditko hace que esos lugares sean tan exóticos que la transformación de Peter Parker en Spiderman no nos impresiona. La evolución de Spiderman resulta demasiado complicada para explicarla en estas páginas, pero las tres películas sobre el superhéroe rodadas entre 2002 y 2007 han retomado sabiamente la textura de la época de Lee y Ditko. Esta fidelidad al personaje y a su entorno sitúa a los filmes entre las más efectivas y exitosas adaptaciones de superhéroes estrenadas hasta la fecha. **RR**

Los Vengadores 1963

Stan Lee · Jack Kirby

Los Vengadores comenzó como respuesta de Marvel al éxito de DC Comics con el formato de superhéroes reunidos en *La Liga de la Justicia de América*. El primer equipo de superhéroes de Marvel, *Los Cuatro Fantásticos*, contenía personajes especialmente creados para el nuevo título (aunque se basaban en héroes ya existentes), pero los protagonistas de *Los Vengadores* ya tenían cómics propios: Iron Man, Hulk, Thor, el Hombre Hormiga y la Avispa. En el número cuatro se redescubrió al Capitán América, congelado en hielo como Rip Van Winkle y ajeno a todo lo ocurrido desde 1944. El género de los superhéroes estaba reviviendo el esplendor de su época dorada.

La rotación y constante evolución de los miembros de *Los Vengadores* no tardó en crear una atmosfera única para las historias. No todos los héroes de Marvel estaban capacitados para formar parte del grupo: Spiderman fue rechazado, mientras que otros pasados ambiguos o incluso malvados como Hawkeye, Quicksilver y la Bruja Escarlata, eran admitidos. La llegada de la Visión (un androide) y su romance (y posterior matrimonio) con la Bruja Escarlata permitió abordar temas sobre diversidad y tolerancia. La masculinidad tradicional amenazada también se trataba gracias al complicado matrimonio de Yellowjacket (conocido como Hombre Hormiga) y la Avispa.

Los guiones reflejaban además la relación semioficial del equipo con el gobierno estadounidense. Durante la década de 1970, los Vengadores (con su colectivo sentido ético de heroico sacrificio personal) tuvieron que lidiar con el cinismo que despertaban los líderes políticos en Estados Unidos tras la guerra de Vietnam y el escándalo Watergate. Escritores como Steve Englehart y Jim Shooter utilizaron *Los Vengadores* para reflejar el clima político del momento. La serie *Ultimates* de Mark Millar continúa explorando la intrigante cuestión de la relación entre un equipo de superhéroes y el gobierno. **RR**

Título original *The Avengers*
Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Lee (EE.UU., n. 1922); Kirby (EE.UU., 1917-1994)
Género Superhéroes



«¡Cada uno de nosotros tiene un poder diferente! ¡Si unimos nuestras fuerzas seremos invencibles!»



Dr. STRANGE
MASTER OF MYSTIC ARTS!
"FACE-TO-FACE AT LAST WITH BARON MORDO!"
THE MOST ORIGINAL, MOST TALKED-ABOUT NEW SERIES IN YEARS, RISES TO STILL GREATER HEIGHTS OF GLORY IN THIS MAGNIFICENT MARVEL EPIC!
AIDED BY THE POWER OF THE DREAD DORMAMMU, EVIL BARON MORDO HAS PURSUED DR. STRANGE HALFWAY AROUND THE WORLD!
AND NOW, IN THIS NEVER-TO-BE FORGOTTEN EPIC-- HE CATCHES HIM!! DON'T WASTE ANOTHER SECOND! START READING NOW--!
THOUGH THERE BE MANY WRITERS, NONE BUT STAN LEE COULD HAVE PENNED THIS TALE!
THOUGH THERE BE MANY ARTISTS, NONE BUT STEVE DITKO COULD HAVE DRAWN THIS TALE!
THOUGH THERE BE MANY LETTERERS, NONE BUT ARTIE SIMEK WAS AVAILABLE WHEN WE NEEDED HIM!
1

Dr. Extraño 1963

Stan Lee · Steve Ditko

Título original *Dr. Strange*
Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Lee (EE.UU., n. 1922); Ditko (EE.UU., n. 1927)
Género Superhéroes

A raíz del éxito de *Spiderman*, el equipo que formaban Stan Lee y Steve Ditko se interesó de repente por el universo de lo sobrenatural. El propio Lee comentó en cierta ocasión que todo lo sucedido fue idea de Ditko. En cualquier caso, el doctor Extraño (que apareció en el número 110 de *Strange Tales*) se convirtió en el vehículo perfecto para dar rienda suelta a la imaginación visual más descabellada del dibujante Ditko.

Stephen Extraño es un cirujano arrogante que pierde las manos en un accidente. Viaja al Himalaya en busca de una cura y se encuentra con un gurú que es conocido como el Anciano. Strange descubre la traición del discípulo del Anciano, Barón Mordo (que se convierte en un villano recurrente en la serie), y con ella brota el héroe que lleva dentro, de modo que se convierte en estudiante de las «artes místicas».

Desde su sancta sanctórum neoyorquino, combate a toda una serie de oponentes místicos desplazando su yo astral a otros planos de la realidad, lo que permite a Ditko dibujar paisajes abstractos fabulosos e imaginativos. Los dibujos no se parecían a ninguno de sus trabajos anteriores y creó un patrón muy personal que se ha imitado hasta la saciedad.

Otro villano habitual es el temido Dormammu, memorable figura que tiene una bola de fuego por cabeza. La segunda historia de Dormammu (números 130-146), en la que aparece Eternidad —un dibujo increíble de una entidad que representa el universo—, supuso el punto álgido de una serie realmente soberbia y está toda dibujada por Ditko. **CH**

Magnus: Robot Fighter 1963

Russ Manning

Primera edición Gold Key Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1929-1981)
Género Superhéroes
Premio Comic Book Hall of Fame (2006)

Magnus: Robot Fighter se diferenciaba de otros cómics porque intentaba dar una visión del futuro coherente. La tira estaba ambientada en el año 4000, en un mundo en que los robots controlan todos los aspectos de la sociedad, incluida a una raza humana servil. A Magnus lo ha criado un robot amable llamado A1, y, tras diez años de entrenamiento en artes marciales, es capaz de destrozar cualquier metal con sus propias manos.

En el primer número de su cómic vence al déspota Pol-Rob (robot policía) H8, y consigue así liberar a la población. En episodios siguientes se encuentra con numerosos enemigos extravagantes de forma humana o alienígena como Mekman, el Robot Fantasma y Octo Rob.

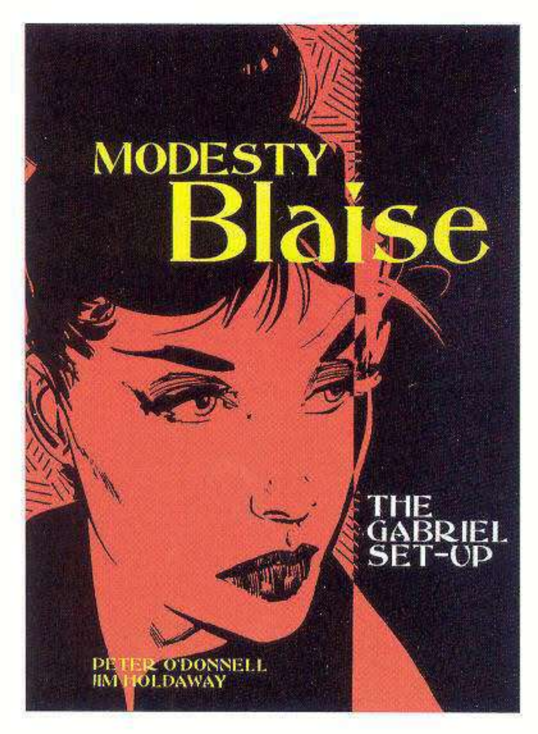
El dibujante y guionista Russ Manning, para desarrollar su visión de futuro lejano imaginó una vasta y vertiginosa metrópolis, North Am, dividida entre una élite que vive en áticos de lujo (o *cloud cloddies*) y los *gophs*, pobres ingeniosos que sobreviven en los niveles inferiores. Magnus y quizá Manning se identifican con la glamurosa aristocracia; y los pobres, plagados de enfermedades, son traicioneros y feos.

Visualmente, la tira resultaba seductoramente estilizada, con pinceladas prácticamente perfectas. En un alarde de excentricidad, Manning vistió a Magnus con una túnica rosa y una cota de malla como las del Imperio romano y sin pantalones. Leeja, su novia, lucía un vestido transparente. La tira se publicó durante catorce años, pero Manning la dejó tras veintiún episodios para dedicarse a *Tarzán*. Su interpretación de Magnus continúa siendo la definitiva. **DAR**

◆ **Los dibujos de *Dr. Extraño* poseen una cualidad surrealista y psicodélica.**

Modesty Blaise 1963

Peter O'Donnell Jim Holdaway y otros



«Su nombre es Modesty Blaise, y ha salido de Inglaterra a pasar sus vacaciones sola ... Se han realizado rigurosos tests.»

Otras lecturas

Garth de Peter O'Donnell y Steve Dowling
Rip Kirby de Alex Raymond
Romeo Brown de Peter O'Donnell y Jim Holdaway
The Seekers de Les Lilley y John M. Burns
Tug Transom de Peter O'Donnell y Alfred Sindell

Primera edición Beaverbrook Newspapers (RU)
Creadores O'Donnell (RU, 1920-2010); Holdaway (RU, 1927-1970)
Género Aventuras

Probablemente *Modesty Blaise* fue la mejor tira diaria de aventuras. Aunque en ocasiones se considere a su protagonista una James Bond femenina, no es espía. Eso sí, a menudo Modesty Blaise lleva a cabo misiones para sir Gerald Tarrant, del servicio secreto británico.

En la primera historia, «La Machine», la bella y rica excriminal Modesty Blaise y su cómplice cockney Willie Garvin se aburren de su plácida existencia. Tarrant les propone una misión y comienzan una excitante nueva vida combatiendo (casi siempre) a favor de la ley. En muchas historias se menciona su pasado en común. Los orígenes de Modesty, que Peter O'Donnell basó en la vida de una auténtica refugiada, aparecen en la breve tira «En el principio».

Modesty y Willie poseen su propio y estricto código moral. Su relación se basa en la lealtad total y una afinidad mental que bordea la telepatía; no sienten ningún deseo romántico ni sexual el uno por el otro. Ambos son personajes fantásticos dotados de gran habilidad mental y física, como demuestran sus capacidades para el combate y la supervivencia. Las historias tienen argumentos enrevesados con gran cantidad de ardides y finales tensos. Pero O'Donnell, que intercala momentos emotivos, escribe tan bien que los lectores siempre vivían las historias y quedaban muy satisfechos.

Jim Holdaway destacó en *Modesty Blaise*: su realismo y dominio del trazo bosquejado a tinta complementaba a la perfección los guiones. Neville Colvin fue el mejor de sus sucesores, aunque Enrique Badía Romero fue el dibujante que realizó más tiras de *Modesty*. **GL**

Las joyas de la Castafiore 1963

«Hergé»

Título original *Les Bijoux de la Castafiore*
Primera edición Casterman (Bélgica)
Creador Georges Prosper Remi (Bélgica, 1907-1983)
Género Aventuras

Las joyas de la Castafiore es la obra maestra de Hergé. Se trata de un sorprendente trabajo que deconstruye los códigos del género de aventuras en el que se había basado toda la serie de *Tintín*. En este número, los protagonistas nunca salen de casa y el crimen que es objeto de su investigación —la pérdida, real o imaginaria, de las joyas de la famosa diva— no es más que un pretexto para exponer una serie de pistas falsas. El auténtico drama que recoge este cómic es el pavor que despierta en el capitán Haddock la propia diva, una figura femenina formidable, responsable, directa o indirectamente, de toda una serie de aprietos y humillaciones que se verá obligado a asumir el viejo lobo de mar.

Parte de la importancia de *Las joyas de la Castafiore* reside en las críticas que ha generado, y por tanto en el reconocimiento del medio como digno sujeto de estudio académico. En 1970 el filósofo francés Michel Serres lo describió como un ejercicio en la transformación de la comunicación en ruido, fiel al concepto que Hergé tenía acerca de los medios de comunicación modernos, debido a la propagación y circulación de la desinformación convertida en cacofonía. Otros teóricos se han centrado en los conflictos psicológicos que transcurren bajo la insulsa superficie de la vida cotidiana en el castillo de Moulinsart, representada por Hergé con sus trazos de *ligne claire* [línea clara] como un mundo sin sombras. También cabe una lectura política: quizá suponga un intento de disipar las sospechas de racismo que había despertado Hergé en obras anteriores. Aquí un grupo de gitanos son víctimas de prejuicios raciales. **AM**

¿Vida? ¿O teatro? 1963

Charlotte Salomon

Título original *Leben? oder Theater?*
Primera edición Wanders Publishing (Países Bajos)
Creador Alemania (1917-1943)
Género Autobiografía

¿Vida? ¿O teatro? es el título interrogativo de estas memorias visuales de Charlotte Salomon, donde dibuja su infancia en Berlín, su exilio a Francia y el descubrimiento de un trágico secreto familiar. Salomon nació en el seno de una familia judía de clase media en 1917 y estudió en la Academia de Arte de Berlín. Debido al auge del nazismo, el terror de la *Kristallnacht* [Noche de los cristales rotos] y el arresto de su padre en 1938, fue enviada con sus abuelos maternos al sur de Francia.

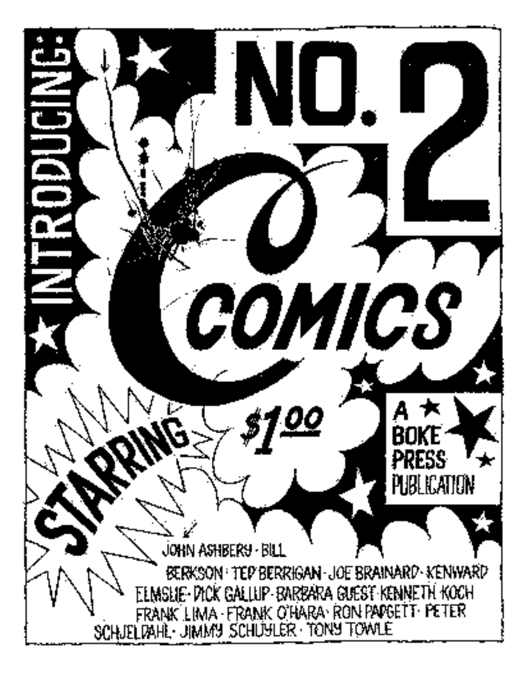
¿Vida? ¿O Teatro?, posiblemente el primer cómic autobiográfico, innova al abarcar los géneros de las bellas artes, la narrativa y la música. Este cómic fue creado entre 1941 y 1942 en un hotel de Saint Jean Cap Ferrat, y está elaborado a partir de más de 700 páginas de papel *gouache* y diversas capas de papel de calcar. Algunas páginas contienen textos fluidos; otras, detallados dibujos de diversos tamaños unidos entre sí como un complejo tapiz. La continuidad de los monólogos se indica mediante la repetición de los dibujos de sus protagonistas, del mismo modo que se haría en el cine.

Las primeras páginas son detalladas y brillantes, mientras que las últimas parecen como apresuradas, apremiantes y apagadas. Se percibe la sensación de que la autora se quedaba sin tiempo. En el año 1943, casada y embarazada, fue enviada a Auschwitz, donde falleció. *¿Vida?¿O teatro?* es un homenaje al poder del arte y la creación para alzarse entre las ruinas de la tragedia. Quizá Salomon lo sabía cuando entregó la obra a un amigo antes de ser arrestada: «Guárdame esto. Es toda mi vida». **SL**

C Comics 1964

Varios poetas   Joe Brainard

Título original *C Comics*
Primera edición Boke Press (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1942-1994)
Influido por *The Nancy Book*



Otras lecturas
Baffling Means de Clark Coolidge y Philip Guston
How to Look... de Ad Reinhardt
Joe Brainard: A Retrospective de Constance M. Lewallen
So the Story Goes... de Martin Fidler, Stephen Duncalf, Steve Wheatley y Les Coleman

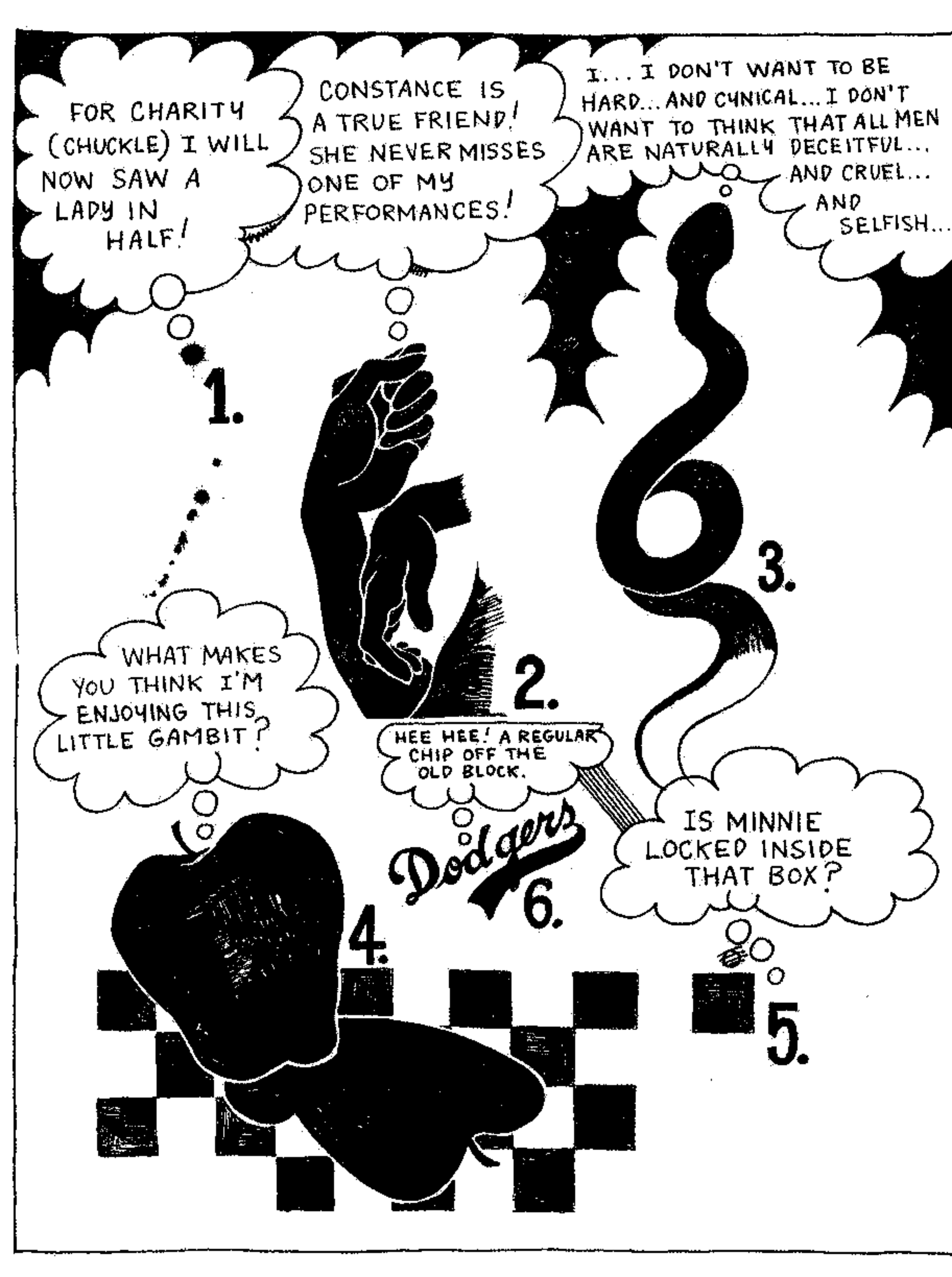
Joe Brainard fue una figura destacada en la comunidad neoyorquina de poetas, y produjo dos números del proyecto colectivo *C Comics* (en 1964 y1965) perteneciente a *C Magazine*, del poeta Ted Berrigan. Brainard decidió interferir en la continuidad narrativa de esta obra e introdujo elementos de azar al invitar a colegas poetas para que ajustasen el texto en sus secuencias de dibujos. De ese modo generó la posibilidad de que el escritor interpretase los dibujos y creó una sensación de aleatoriedad fragmentada.

C Comics es una creación de un artista serio ocupado en un tipo de arte no tan serio. Las imágenes de Brainard muestran su interés por la cultura popular: parejas bailando en la década de 1920, símbolos y logotipos publicitarios y referencias a revistas gay y personajes de cómic, entre los que destacaba Nancy, de Ernie Bushmiller. Brainard se mudó a Nueva York a finales de la década de 1960 con los poetas Ted Berrigan, Dick Gallup y Ron Padgett, todos procedentes de Tulsa, en Oklahoma. No tardó en relacionarse con la «escena» poética, cuya «revolución mimeográfica» reflejaba el espíritu y el pensamiento político de los emergentes cómics underground.

> «C Comics *es un homenaje y una reinterpretación del formato de la tira cómica.*»
>
> **Constance M. Lewallen, escritora y crítica**

Todos los poetas estadounidenses de vanguardia de la época colaboraron. Berrigan, Gallup y Padgett, además de John Ashbery, Bill Berkson, Kenward Elmslie, Barbara Guest, Kenneth Koch, Frank O'Hara, Peter Schjeldahl y James Schuyler. Esta vanguardia, despreciada por el *establishment* poético, sentía mayor afinidad con los pintores, con quienes Frank O'Hara hacía de intermediario. Brainard colaboró con poetas hasta la década de 1980. **LC**

C Comics es una colaboración única entre artistas y poetas a través del cómic. ➡


FOR CHARITY (CHUCKLE) I WILL NOW SAW A LADY IN HALF!
CONSTANCE IS A TRUE FRIEND! SHE NEVER MISSES ONE OF MY PERFORMANCES!
I... I DON'T WANT TO BE HARD... AND CYNICAL... I DON'T WANT TO THINK THAT ALL MEN ARE NATURALLY DECEITFUL... AND CRUEL... AND SELFISH...
1.
2.
3.
WHAT MAKES YOU THINK I'M ENJOYING THIS LITTLE GAMBIT?
HEE HEE! A REGULAR CHIP OFF THE OLD BLOCK.
IS MINNIE LOCKED INSIDE THAT BOX?
Dodgers
4.
6.
5.

Chaminou y el Khromperio 1964

Raymond Macherot

Título original *Chaminou et le Khrompire*
Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creador Bélgica (1924-1992)
Género Policíaco, animales divertidos

Chaminou y el Khromperio transcurre en la isla de Zoolande, una civilización compuesta de animales antropomórficos. Las vacaciones del agente de la policía secreto Chaminou se ven interrumpidas por la noticia de la fuga de la cárcel del peligroso carnívoro Khromperio. El gobernador del estado, el lobo Crunchblott, ha organizado la fuga de Khromperio para utilizarla como tapadera de los crímenes carnívoros que lleva a cabo para sobrevivir. Un encuentro casual con un viejo amigo, el ratón Pépin, que trabaja de guardia en la prisión, pone a Chaminou sobre la pista, pero Crunchblott lo secuestra y pasa muchos apuros al desbaratar sus planes durante un tiempo.

La historia combina a partes iguales aventura y sátira ingeniosa. Cuando los villanos intentan que Khromperio pase desapercibido, un cirujano plástico convierte al leopardo en un apetitoso pato. Desgraciadamente para sus carnívoras cohortes «solo la forma ha cambiado... ¡sigue siendo carne de leopardo!». En un irónico giro en la época del consumismo, Crunchblott planea secuestrar a una famosa personalidad televisiva, el «feliz cerdo Délysee», que anuncia pasta, único alimento aprobado por el gobierno.

Raymond Macherot ya había triunfado con la serie *Clorofilo*, sobre un lirón de campo. Pero su nueva tira para Dupuis era muy distinta y su editor no la comprendió: tenía una buena proporción de cinismo, estaba cargada de humor sofisticado, y se centraba en la lucha de clases en una sociedad animal muy similar a la nuestra. Decepcionado con la respuesta, Macherot creó la serie *Sibillina*, ratona tozuda más parecida a *Clorofilo*. **J-PJ**

El maravilloso mundo de Barry McKenzie 1964

Barry Humphries Nicholas Garland

Título original *The Wonderful World of Barry McKenzie*
Primera edición *Private Eye* (RU)
Creadores Humphries (Australia, n. 1934); Garland (RU, n. 1935) **Género** Parodia

Originalmente, Barry McKenzie no iba a ser australiano sino inglés, y debía llamarse Alan Merryweather y ser originario del norte de Inglaterra. Richard Ingrams, editor del semanario británico *Private Eye*, consideró que McKenzie funcionaría mejor si se le daba la nacionalidad australiana y aparecía perdido en Londres. El personaje reflejaba todos los estereotipos de los australianos.

Barry es un entrañable patán bebedor de cerveza, un «terrorista cultural» que orina y copula donde y cuando le place. A su creador, Barry Humphries, le encantó jugar con la percepción británica de los australianos «coloniales». Los guiones y la imaginería resultaban desvergonzadamente vulgares, y Humphries aparecía utilizando eufemismos absolutamente desfasados incluso en Australia, como *chunder*, término poco utilizado entre los surferos de Sidney que significa «vomitar». Afortunadamente, el desconocimiento británico de la cotidianeidad cultural australiana permitió la publicación de diversas frases escatológicas. A pesar de estar prohibido en Australia, *El maravilloso mundo de Barry McKenzie* era seguido en Londres por australianos expatriados o de paso y también por una creciente legión de ingleses.

Humphries escribía el diálogo (una combinación entre parloteo de clase obrera y argot de patio de colegio), y el caricaturista político Nicholas Garland aportaba los imaginativos dibujos. El ala del sombrero de Barry se inspira en las tropas australianas que Garland vio desfilar por Whitehall, y su exagerada barbilla es un homenaje a Dan el Desesperado de *The Dandy*. Al final *Private Eye* canceló la tira por su «tendencia a pasarse de la raya». **BS**

Herbie 1964

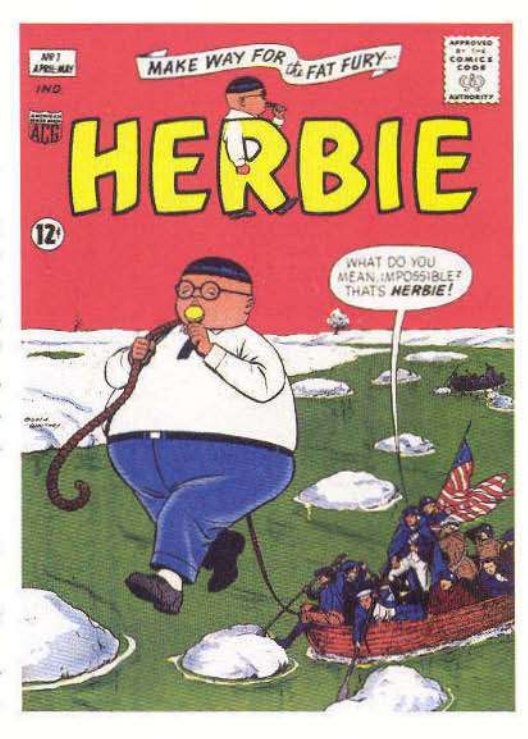
«Shane O'Shea» Ogden Whitney

Título original Herbie
Primera edición American Comics Group (EE.UU.)
Creadores Richard E. Hughes (EE.UU., 1909-1974); Whitney (EE.UU., 1918-c. 1970) **Género** Humor

La idea básica es la siguiente: un chaval obeso con gafas de culo de botella que lame piruletas es capaz de cualquier cosa y dispone de todo el tiempo y el espacio del mundo. Habla poco y mal, pero los animales y los alienígenas conversan con él y le respetan. Se le conoce por su famosa frase: «¿Quieres que te arree con esta piruleta?», que pronuncia con calma y suele garantizar la conformidad del interlocutor. Solo los padres de Herbie Popnecker ignoran la destreza de su hijo. Ha encandilado a Cleopatra, ha bailado para el líder soviético Jruschov y ha hecho girar dinosaurios cogiéndoles por la cola, pero para su padre es «un pequeño y gordo don nadie».

Se trata de una tira extraordinariamente surrealista, de las que suelen asociarse a un único creador, no a un grupo. Cuando publicó esta inspirada locura en un número de *Forbidden Worlds*, en 1958, Richard E. Hughes había escrito prácticamente por su cuenta la totalidad de obras de American Comics Group durante años, oculto tras diversos alias. Incluso se ha llegado a sugerir que el apellido «Hughes» también era un alias para evitar el antisemitismo. Hughes se benefició de las imposiciones del Comics Code: se adaptó a las restricciones con humor imaginativo y exagerando el estilo caprichoso de *Herbie*.

Por lo visto Ogden Whitney se inspiró en su infancia para modelar el físico de Herbie. Los dibujos están perfectamente estructurados, con una inusual ausencia de perspectiva, como si buscase que todas las viñetas parezcan insulsas y bidimensionales. De ese modo se acopla a la perfección con los absurdos guiones y crea grandes dosis de humor. **FP**



«Piruletas. Las hay de todos los sabores excepto de canela, que es difícil de encontrar.»

Otras lecturas
Zanahoria Llameante de Bob Burden
Brother Power the Geek de Joe Simon
Flaming Carrot de Bob Burden
Forbidden Worlds de Richard E. Hughes y otros
Jerónimo Puchero: los dientes del tiburón de François Boucq

カムイ伝

1

夙谷の巻

赤目プロ

白土三平



La leyenda de Kamui 1964

«Sanpei Shirato»

Título original *Kamui-den*
Primera edición Seirindo (Japón)
Creador Noboru Okamoto (Japón, n. 1932)
Género Aventuras

Durante la década de 1930, Sanpei Shirato fue educado en casa por su padre, pintor del movimiento artístico proletario, para evitar que lo adoctrinaran siguiendo el currículo militarista oficial. Shirato comenzó a pintar tarjetas narrativas para los diarios teatrales de posguerra, lo cual fue un verdadero campo de pruebas antes de pasar al manga. Tras una década de éxito con *Ninja bugeicho: Kagemaru-den* (1959-1962), fundó la revista *Garo* junto al editor Katsuichi Nagai con la intención de serializar su siguiente creación, con cien páginas al mes.

La leyenda de Kamui recrea el Japón feudal del siglo XVII y muestra las injusticias de sus corruptos gobernantes con campesinos, servidumbre y parias. Al principio Shirato consideraba *Garo* una «revista junior» y en parte creó esta publicación tan bien documentada con notas a pie de página como antídoto a los libros de texto que excluían informaciones incómodas.

Kamui, antiguo término que significa «divinidad», es el nombre que un ogro da a un bebé paria, que se convierte en un muchacho que está decidido a ser ninja. Va adaptando su objetivo a cada momento y así Shirato dedica gran parte de los dos primeros capítulos a otro Kamui, un cachorro de lobo blanco, que originariamente debía ser el compañero del Kamui humano. Mientras prosiguen las historias de Kamui, tanto hombre como lobo, Shirato destaca a Shosuke, brillante hijo de un campesino y de una madre paria, que enseña a su comunidad a leer, la moderniza y protesta apaciblemente. Sin embargo, ni siquiera Shosuke es capaz de prever el alzamiento indignado y sangriento de los campesinos. **PG**

Toda Mafalda 1964

«Quino»

Primera edición Primera Plana (Argentina)
Creador Joaquín Salvador Lavado (Argentina, n. 1932)
Género Humor

La joven Mafalda es encantadora e irreverentemente cínica, y destila ira justificada y sabiduría infantil. Al igual que *Calvin y Hobbes*, esta tira argentina se recrea cuestionando la realidad aceptada mediante toques surrealistas. Como sucede en *Carlitos*, los personajes y chistes de *Mafalda* permanecen en la mente de los lectores tras la primera incursión en sus páginas. *Mafalda* ha sido objeto de la misma popularidad entre los hispanohablantes que esos otros cómics tan famosos en el mundo anglosajón.

Mafalda es una niña de seis años que vive en Buenos Aires durante la década de 1960; le encantan los Beatles y quiere un televisor, pero también le preocupa la pobreza, la guerra nuclear, el imperialismo cultural y el lavado de cerebro. Entre los personajes secundarios que tienen alguna relación con Mafalda figuran su mejor amigo Felipe, extremadamente sensible; Manolito, de mentalidad empresarial y cuyo amor por el dinero roza la avaricia; y la pequeña burguesa Susanita, que anhela convertirse en esposa y madre. En su país de origen, Argentina, estos personajes divertidos y muy humanos (a los que los lectores conocen y adoran pese a sus excentricidades, como odiar la sopa y ser patriótico) forman parte de la conciencia nacional.

Pese al transcurrir de los años y al hecho de que la ambientación sudamericana pueda parecer demasiado específica culturalmente, Mafalda sigue siendo igual de relevante y de divertida en la actualidad. ¿Quién no va a querer a una niña que, por ejemplo, observa un sifón y piensa que la elevará hasta el cielo con su traje espacial casero. **JSc**

El rey pitufo 1964

✎ «Peyo» e Yvan Delporte ✐ «Peyo»

Título original *Le Schtroumpfissime*
Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creadores Pierre Culliford (Bélgica, 1928-1992); Delporte (Bélgica, 1928-2007) **Género** Fábula política

Cuando Papá Pitufo se ve obligado a salir del pueblo durante unos días, los Pitufos se quedan sin líder. Deciden celebrar unas elecciones que gana un pitufo que les promete todo lo que deseen. Se proclama «rey pitufo» y comienza a consolidar su poder organizando un ejército privado y trasladándose a un palacio construido por trabajadores forzados. No tarda en surgir un movimiento de resistencia que se oculta en el bosque. Cuando la resistencia lanza un ataque sobre el pueblo, el rey pitufo está a punto de ser derrotado cuando Papá Pitufo regresa de su viaje a reconciliar a ambos bandos.

El rey pitufo forma parte de la serie original de cómics creada por Peyo que inspiró la serie de animación televisiva, más conformista. Esta es la primera historia larga de los pequeños gnomos azules coescrita con Yvan Delporte, que por entonces era el editor jefe de la revista semanal *Spirou*, en la que *El rey pitufo* apareció serializado en 1964. La historia se beneficia de la impecable narración de Peyo y del gran sentido del humor de Delporte, que consiguen gustar a niños y adultos por igual. También es la primera ocasión en que los Pitufos muestran sus distintas personalidades. La interacción entre el pitufo Filósofo, el Bromista, el Gruñón y los demás resulta muy divertida.

Peyo y Delporte cuentan una fábula política con un estilo desenfadado. Como en *El señor de las moscas*, ante la ausencia de autoridad «adulta» y en cuestión de días, pasan de una democracia a una dictadura y luego a una guerra civil. El auge y caída del «héroe» del título es un brillante análisis del juego político. **J-PJ**

Los náufragos del tiempo 1964

✎ Jean-Claude Forest ✐ Paul Gillon

Título original *Les Naufragés du temps*
Primera edición Chouchou (Francia)
Creadores Forest (Francia, 1930-1998); Gillon (Francia, 1926-2011) **Género** Ciencia ficción

Veinte años después de la publicación de *Los náufragos del tiempo*, el prolífico dibujante de cómics Jean-Claude Forest describió la motivación que le llevó a realizar este ambicioso y exitoso proyecto: «[Quería crear] un cómic de ciencia ficción, una ópera espacial, que respetase las convenciones y limitaciones de la novela popular».

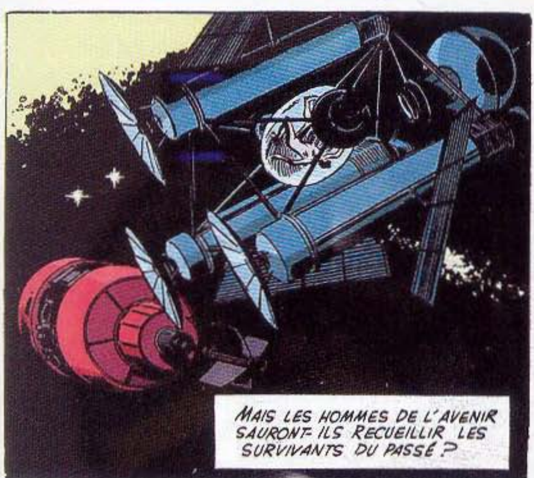
La premisa resulta sencilla. A finales del siglo XX, amenazada por la degeneración y quizá incluso por la extinción por culpa de una enfermedad denominada la gran plaga, la humanidad envía a dos criaturas sanas al espacio con el fin de preservar la especie: una mujer y un hombre, cada uno en estado de hibernación en su propia cápsula. Al ser despertados 1.000 años después por los humanos que viven en el año 2990, el hombre (Christopher Cavallieri) se encuentra en una sociedad interestelar que está habitada por diversas formas de vida y atormentada por un sinfín de problemas. En esas circunstancias, deberá luchas contra peligrosos enemigos, como los trasses (una raza de invasores similares a ratas) o el Tapir (una especie de superpadrino del crimen temido en todo el universo), y vivirá innumerables aventuras mientras busca a Valerie, su compañera del siglo XX, que se ha perdido accidentalmente.

Los náufragos del tiempo debe gran parte de su éxito a los elegantes dibujos de Paul Gillon, que es considerado unánimemente un clásico de la historieta realista. La serie demuestra gran madurez; está cargada de acción y hace reflexionar al lector, la pueden disfrutar niños y adultos por igual y también destila una melancolía difusa que forma parte de su encanto. **NF**

Los náufragos del tiempo atrae al lector hacia perturbadores mundos imaginarios. ➡

FIN DU XXe SIÈCLE. LE GRAND FLÉAU MENACE LA TERRE... L'HUMANITÉ EST EN DANGER. PLUS QUE LA MORT, ELLE CRAINT LA DÉGÉNÉRESCENCE. POUR SAUVEGARDER L'ESPÈCE, UN HOMME ET UNE FEMME SONT ENVOYÉS DANS LE COSMOS. LEURS CELLULES SPATIALES SUIVRONT UNE ROUTE ELLIPTIQUE QUI LES CONDUIRA AUX CONFINS DU SYSTÈME SOLAIRE, PUIS LES RAMÈNERA VERS LA TERRE TOUS LES CENT VINGT-CINQ ANS.











Tiffany Jones 1964

Pat Tourret Jenny Butterworth

Primera edición Associated Newspapers (RU)
Creadores Tourett (RU, n. 1929); Butterworth (RU, fecha desconocida)
Género Aventuras, drama

El nombre de Tiffany evoca glamur y joyas pero el apellido Jones fue escogido para que resultase lo más común posible. Tiffany Jones es el arquetipo de la buena chica, al estilo de la década de 1960. Es una muchacha del campo que viaja a Londres en busca de fortuna como modelo. Se ha comparado a Tiffany con Twiggy, pero Twiggy apareció más de un año después que miss Jones. Las mujeres deseaban llevar el estilo de vida de Tiffany, mientras que los hombres la querían a ella. La fórmula triunfó y apareció en más de cien periódicos.

Tiffany se publicitó a bombo y platillo como la primera tira cómica escrita y dibujada por dos mujeres. Las lectoras que buscasen feminismo en las historias de Butterworth quizá descubriesen desde la primera viñeta (Tiffany en ropa interior) que no iban a encontrarlo. Los soberbios dibujos de Torrent, que había desarrollado su estilo elegante en cómics románticos para adolescentes, se adecuaban bien a las livianas historias ambientadas en el Swinging London.

Sin embargo, también eran abordados temas serios. Cuando el piloto de carreras prometido de Tiffany fallece al volante, Tiffany cae en una depresión. Uno de los mejores episodios transcurre en París, donde le fascina el estilo de vida glamuroso, cae en el Sena y se enamora de un pintor en horas bajas. En una vuelta de tuerca al cliché, el artista abandona la vida bohemia para dedicarse a los negocios y Tiffany le rechaza. El Londres sesentero de Jones tiene algo de rock and roll, pero nada de sexo ni de drogas. No es una obra realista, y quizá sea algo trivial, pero está bien hecha. **GL**

El mago de Id 1964

Johnny Hart y Brant Parker

Título original *The Wizard of Id*
Primera edición Creators Syndicate (EE.UU.)
Creadores Hart (EE.UU., 1931-2007); Parker (EE.UU., 1920-2007) **Género** Humor

Un rey de escasa talla gobierna tiránicamente un supuesto feudo medieval, aunque el rigor histórico cede protagonismo al episodio cómico. El monarca es petulante y cruel, especialmente cuando se menciona su altura, que estará en el origen de abundantes bromas. El mago de la corte, que da título a la tira, aparece con la misma frecuencia que el resto de un elenco creciente cuyos componentes llegan a ocupar la tira durante días enteros. El mago en ocasiones hace honor a su nombre, pero generalmente fracasa estrepitosamente y las posibilidades de su fracaso se acentúan exponencialmente en función de la distancia a la que se encuentre su esposa.

El mago de Id ejemplifica esa regla de oro que sugiere no retocar una fórmula que funciona. Las tres viñetas diarias contienen una introducción, un desarrollo y un gag final. Prácticamente se oye el redoble inmediatamente después del chiste, aunque las bromas casi nunca fallan a la hora de provocar una sonrisa. Johnny Hart no fue el primero en introducir el sarcasmo en las tiras de diario, pero sí lo hizo de forma más evidente que los historietistas anteriores y también destacó por el mérito que reconocía a sus ayudantes. Aunque solo su nombre aparecía en la tira, se consideraba parte de un equipo junto a Dick Boland, Jack Caprio y Dick Cavelli. Brank Parker era amigo de Hart, animador de Disney y un caricaturista político regional que nunca había trabajado en tiras cómicas. Durante sus comienzos también aportó ideas. Parker se retiró en 1997 y desde entonces su hijo Jeff, que llevaba una década colaborando con su padre, se encarga de la tira. **FP**

Cyborg 009 1964

Ishinomori Shotaro

Título original *Cyborg 009*
Primera edición Akita Shoten (Japón)
Creador Japón (1938-1998)
Género Ciencia ficción **Adaptación** Televisión (1968)

Joe Shimamura, personaje principal de este cómic, es un chaval problemático de dieciocho años que se escapa de un centro de detención de menores y cuyo cuerpo sufre una transformación tras ser secuestrado por la malvada Black Ghost Organization. Es renombrado Ciborg 009, y lo único que queda de él es su cerebro atrapado en el cuerpo de una máquina con la capacidad de moverse a gran velocidad. Su creador, el doctor Gilmore, había fabricado ocho ciborgs antes que él: el bebé Ivan (001), genio y médium; el jet volador (002); Françoise (003), que tiene la vista y el oído muy desarrollados; Albert (004), cuyo cuerpo está elaborado con armas; el hercúleo Gerónimo (005); Chang Changku (006), que escupe fuego; Great Britan (007), que puede transformarse en cualquier objeto o criatura; y Pyunma (008), capaz de sobrevivir bajo el agua sin oxígeno.

Black Ghost pretendía utilizar a los ciborgs como soldados pero Joe y sus ocho amigos huyen junto al doctor Gilmore. Tratan de superar el trauma emocional de la transformación, pero a medida que combaten contra los villanos, van conjugando sus habilidades por el bien de la humanidad. Los enemigos comienzan a desarrollar ciborgs más avanzados con la intención de destruir las nueve creaciones del doctor Gilmore. Pero sus poderes individuales, combinados con sus tácticas de equipo, la amistad que les une y el valor que demuestran siempre les llevan a la victoria.

El cómic se ha adaptado al cine, la televisión, la radio y el teatro. Es la tira favorita de su creador, que llamó a su hijo Joe, en homenaje al personaje. **TS**



«Simplemente querían desarrollar un alto rendimiento más avanzado.»

Otros libros de Ishinomori Shotaro

Genma Taisen
Hotel
Kamen Rider
Ryujin-numa
Sabu to Ichi Torimono Hikae

El imperio de Trigan 1965

Mike Butterworth   Don Lawrence

Título original *The Trigan Empire*
Primera edición Fleetway (RU)
Creadores Butterworth (RU, 1924-1986); Lawrence (RU, 1928-2003) **Género** Ciencia ficción

Para cualquiera que creciese durante las décadas de 1960 y 1970, *Look and Learn* ocupa un lugar especial en su corazón. Era una historieta educativa y el único cómic permitido en las escuelas, así que en los días lluviosos los chavales se agolpaban en busca de números atrasados de la voluminosa revista. Los más buscados. En su lugar, los alumnos devoraban con verdadera pasión las dos páginas de *El imperio de Trigan* que iban incluidas en cada número.

La tira, que comenzó en *Ranger* y pasó a *Look and Learn* en 1966, pretendía narrar el auge y caída de un imperio sospechosamente reconocible en el lejano planeta Elektron. El imperio de Trigan estaba gobernado por el emperador Trigo y se basaba claramente en la Grecia y la Roma antiguas, pero con alienígenas y monstruos. El veterano Mike Butterworth permitió gradualmente que el imperio se desarrollase mientras Trigan City se convertía en una vasta megalópolis y sus caballos eran reemplazados por naves espaciales. Sin embargo, el verdadero atractivo siempre fueron los magníficos dibujos a gran escala de Don Lawrence. Lawrence se recreaba dibujando los espectaculares paisajes y las extrañas criaturas de Elektron.

La tira se publicó hasta 1982, aunque para entonces Lawrence hacía tiempo que había dejado el proyecto. *El imperio de Trigan* se convirtió en un fenómeno en Países Bajos, donde se tradujo la serie entera, aunque sus creadores no cobraron royalties. Cuando Lawrence se enteró, dimitió y comenzó a trabajar para el cómic holandés *Eppo* en *Tormenta*. **DAR**

Astérix en Bretaña 1965

René Goscinny   Albert Uderzo

Título original *Astérix chez les Bretons*
Prepublicado por *Pilote* (Francia)
Creadores Goscinny (Francia, 1926-1977); Uderzo (Francia, n. 1927) **Género** Humor

Buentórax, primo de Astérix, es un estupendo remero al que envían a Francia para conseguir la ayuda de Panorámix y su poción mágica para combatir a los romanos que asedian el pueblo del jefe Zebigbos. El pueblo es el único terreno británico no conquistado, último bastión de una nación entregada a Roma por soldados británicos que se niegan rotundamente a combatir los fines de semana y que cesan las hostilidades para sentarse a tomar un vaso de agua caliente con una nube de leche. Astérix y Obélix llegan a *Londinium* con la poción pero la pierden en el río Támesis. Al regresar al pueblo, Astérix afirma que es capaz de elaborar la poción a partir de unas hierbas que lleva. Aunque en realidad son hojas de té, les proporciona fuerza suficiente para contener el asalto romano. El té pasa a convertirse en la bebida nacional.

Astérix en Bretaña contiene bastantes referencias estereotípicas: cerveza templada, cordero con salsa de menta y tostadas con mermelada, son solo algunos ejemplos. El libro comienza con el deseo de que «los galos tengan tan buen sentido del humor como los británicos» si dijesen que «todos llevan boina, comen ranas y caracoles y beben vino tinto para desayunar». Los errores por los que la serie resulta tan conocida continúan presentes, como una discusión entre Astérix y Buentórax sobre por qué lado del camino deberían desplazarse, una discusión prematura ya que los galos no circulaban por el lado derecho de la calzada hasta la era napoleónica. También contiene diversas caricaturas, como la «V de la Victoria» de Buentórax, cuando los romanos son derrotados, es una clara alusión a Winston Churchill. **BS**

R. GOSCINNY **Astérix** A. UDERZO

Astérix chez les Bretons

Texte René GOSCINNY

Dessins Albert UDERZO

UDERZO

Ugh-Ugh Cocobill 1965

Benito Jacovitti

Título original Ugh-Ugh Cocco Bill
Primera edición *Il Giorno* (Italia)
Creador Italia (1923-1997) **Género** Western, parodia
Adaptación Serie de animación (2001/2004)

Cocobill es un vaquero, pistolero y defensor de la ley aficionado a la manzanilla. La serie es una parodia del western cargada de estereotipados sheriffs, indios, tabernas, diligencias y armas. «Cargada» también sirve para describir el personal estilo de Benito Jacovitti, ya que cada viñeta está llena de elementos, entre los que destacan sus particulares salamis y espinas de pescado, que convierten cada episodio en una rica experiencia.

En esta historia, Cocobill descansa en un pueblo cuando de pronto es atacado por los sioux liderados por Caballo Loco. Cocobill ayuda a los ciudadanos pero es encarcelado por el ejército. Los indios quieren vengarse de él, pero también le busca el principal villano, Bunz, un avaricioso empresario que ha manipulado a los sioux con la esperanza de forzar a los empobrecidos granjeros a que le vendan sus tierras. Cocobill se entera de los planes de Bunz, negocia largo rato con los indios, Bunz y sus siete hermanos criminales y afortunadamente es liberado. Finalmente, restablece la paz y lleva a los criminales ante la justicia.

El ingenioso desarrollo de los personajes y el lenguaje surrealista trufado de absurdos neologismos y juegos de palabras convirtieron a Jacovitti en una estrella entre los más jóvenes. Uno de los éxitos de su carrera (su parodia del *Kama Sutra* fue desdeñada por un editor católico) fue la serie anual *Diario Vitt*, publicada entre las décadas de 1950 y 1960, y basada en diarios escolares de niños. *Cocobill*, su serie más popular, se publicó entre 1957 y 1998 y en la actualidad la realiza su antiguo ayudante, Luca Salvagno. **MS**

Monsieur Lambert 1965

Jean-Jacques Sempé

Primera edición Éditions Denoël (Francia)
Creador Francia (n. 1932)
Género Drama realista
Influencia sobre Anthea Bell

Aunque Jean-Jacques Sempé es más conocido por sus dibujos de una sola viñeta, también creó cómics breves sin texto y otros más largos que se valían de texto y dibujos para contar una historia. *Monsieur Lambert* es un primer ejemplo de este último formato, su cuarto trabajo publicado y su primera novela gráfica original.

La historia transcurre a mediados de la década de 1960 en un pequeño restaurante parisino, Chez Picard, donde almuerzan los oficinistas de la zona. La mayoría de la clientela son hombres de mediana edad cuyas conversaciones giran en torno a la política o el fútbol. Almorzar en Chez Picard bajo la maternal mirada de Lucienne constituye un ritual diario y el narrador no identificado es capaz de averiguar el día de la semana con solo echarle un vistazo al menú. Esta tranquilizadora rutina se quiebra de pronto cuando el señor Lambert, el cliente habitual más joven de una mesa de cuatro aficionados al fútbol, comienza a llegar tarde a comer. Resulta que se ha enamorado. Los amigos de Lambert siguen los altibajos de la relación desde lejos, cuando el fútbol deja paso temporalmente al romance en las conversaciones.

Esta primera incursión en la novela gráfica de Sempé es una historia épica sobre la cotidianidad. Solo los ecos de los sucesos alcanzan al ordenado universo de Chez Picard, donde el habitual retraso de Lambert se convierte en un gran acontecimiento. Los intentos del narrador por dar un toque romántico a la situación se ven desmantelados por unos diálogos mundanos que transforman el restaurante en un escenario donde las flaquezas humanas son víctimas del escarnio. **J-PJ**

Monsieur Lambert: un joven con las típicas preocupaciones de su edad. ➡

Peut-être le sujet de notre
conversation n'intéresse-t-i
pas tout le monde...
peut-être...

eh oui...

ouais...

Las aventuras de Phoebe Zeit-Geist 1965

Michael O'Donoghue Frank Springer

Título original *The Adventures of Phoebe Zeit-Geist*
Primera edición *Evergreen Review* (EE.UU.)
Creadores O'Donoghue (EE.UU., 1940-1994); Springer (EE.UU., 1929-2009) **Género** Humor



Otras lecturas
Barbarella de Jean-Claude Forest
Little Annie Fanny de Harvey Kurtzman y Will Elder
Long Sam de Al Capp y Bob Lubbers
Sweet Gwendoline de John Willie
Mujer Maravillosa de William Marston y Harry Peter

El lugar y el momento: Estados Unidos a mediados de la década de 1960. La revista: la literaria y modernista publicación bimensual *Evergreen Review*. La tira: *Las aventuras de Phoebe Zeit-Geist*, publicada bimensualmente entre 1965 y 1967, con un contenido de entre tres y ocho páginas ininterrumpidas, principalmente en blanco y negro, con descoloridos colores secundarios, con una excelente rotulación, y todo ello realizado con un presupuesto nimio y causando gran sensación.

La protagonista es Phoebe Zeit-Geist, aristocrática experta en artes marciales y ballet. Drogada y abducida al comienzo de la historia, se le ordena desnudarse y en la mayor parte de las páginas aparece como juguete desnudo de una interminable sucesión de pervertidos

«Normalmente, destriparía a este hombre con unas pocas técnicas de lucha oriental ...»

del tipo nazi, arquero zen ciego, necrófilo, experto en hongos, sacerdote esquimal, fetichista de los pies, marxista, tatuador, asesino en serie, espía y lesbiana letal.

Las aventuras de Phoebe Zeit-Geist es un auténtico *tour de force* por su forma y contenido y una larga parodia sobre las damas en apuros. Sus novedosas y a menudo surrealistas ambientaciones adultas le imprimen un tono más teatral que erótico. A Michael O'Donoghue, niño prodigio de los guiones, aparte de escribir ficción negra le encantaba llevar una vida extremadamente alocada. La filosofía de Frank Springer consistía en dibujar mejor que cualquier otro y conseguir la mayor cantidad posible de encargos. Logró ambas cosas.

En 1970 O'Donoghue cofundó la pionera revista humorística *National Lampoon*. En su sección de parodias del cómic publicó diversas tiras junto a Springer como *Tarzan and the Cows*, de 1971. **HvO**

Gyatoruzu 1965

Shunji Sonoyama

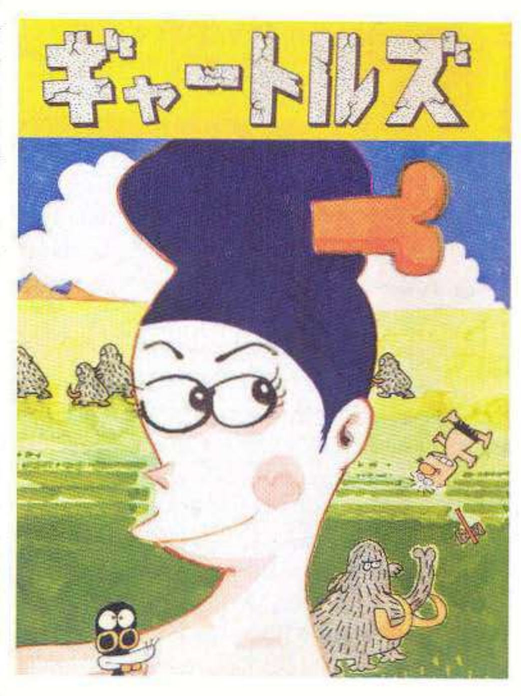
Gyatoruzu es un cómic en el que aparecen siempre situaciones cómicas. Fue publicado entre 1965 y 1975 y aparecía siempre desarrollado en un espacio de seis a ocho páginas. El núcleo articulador del cómic era una familia cavernícola y sus problemas cotidianos con la naturaleza, el sexo y la comida. El padre pasa el tiempo cazando y la madre no para de dar a luz. El protagonista sigue sus instintos primarios en cualquier situación en que se encuentre. Cuando ve a una mujer, intenta copular y mata a todo mamut lanudo con el que se encuentra, ya que es su principal fuente de alimento. Nunca piensa en la siguiente comida, competidor o compañera sexual.

Shunji Sonoyama dibuja con un estilo sencillo pero característico, claro y juguetón. Sonoyama produjo muchas historias a color con vibrantes rojos y acuarelas grises. Apoyándose en igual medida en el humor visual y los gags verbales, Sonoyama suele jugar con el lenguaje narrativo de los cómics y encuentra diversas maneras de utilizar las posibilidades gráficas de los personajes japoneses, conocidos como *kanji*. Generalmente utiliza bruscos efectos de *zoom* para centrarse en extraños y divertidos detalles de la vida en las llanuras prehistóricas. Representa estos paisajes con amplios horizontes y espacios vacíos, pero también es capaz de llenar la página siguiente con alocadas escenas de acción o lluvias y tormentas, las fuerzas salvajes de la naturaleza.

«Según el parecer de Shunji, los cavernícolas eran más humanos que la gente actual.» **lambiek.net**

Aprovechó la tira *Gyatoruzu* para realizar una sátira sobre la naturaleza humana y la sociedad moderna. En la sencilla ambientación de las situaciones que crea, presenta una condición humana liberada de las presiones del mundo moderno y la opresión del humano primitivo. **AE**

Primera edición Sunday Comics (Japón)
Creador Japón (1935-1993)
Género Humor
Adaptación Animación (1974)



Otras lecturas

Doraemon de Fujiko Fujio
Ganbare Gonbe de Shunji Sonoyama
Hajimeningen Gon de Shunji Sonoyama
Kokkyo no Futari de Shunji Sonoyama
Shonan Junai Gumi de Tohru Fujisawa

Balthazar 1965

Bob de Moor

Primera edición Lombard/Casterman (Bélgica)
Creador Robert Frans Marie de Moor (Bélgica, 1925-1992) **Género** Humor
Influencia sobre Johan de Moor

Bob de Moor era de origen flamenco y monolingüe, y al principio solo hablaba holandés. Se crió en Amberes y le influyeron las películas de vaqueros y de espadachines, los cómics y los dibujos animados de Disney. Durante la Segunda Guerra Mundial, a los dieciséis años, la prensa pronazi utilizó una inocente caricatura antibritánica suya. Dibujó fondos para dibujos animados belgas y al final de la contienda tuvo que trabajar para las fuerzas aliadas de ocupación. Al igual que otros artistas belgas y holandeses (Vandersteen, Hergé, Jacobs o Toonder), cuya obra había servido a la maquinaria propagandística nazi, De Moor vitoreó a los aliados durante la liberación de su país entre 1944 y 1945, entregándoles postales autoeditadas como «recuerdo de Bélgica». En la misma época, una granada le arrancó dos dedos de la mano izquierda.

Durante la posguerra realizó diversos tipos de tiras: cómicas, históricas, náuticas, futuristas. Studios Hergé de Bruselas le contrató en 1951. Durante los treinta y dos años que trabajó allí, participó en las siete últimas entregas de Tintín. Historias extra como la nueva versión de *La isla negra* supusieron una pérdida de tiempo. Sin embargo, durante el periodo que pasó en los estudios comenzó a trabajar en sus propios cómics.

En 1965, con gran júbilo, Bob de Moor creó su propia serie, *Balthazar*, una tira de gags ambientada en entornos surrealistas con el mismo estilo libre que en ocasiones usaba para parodiar otras tiras con gran efectividad. Las tiras de *Balthazar* aparecieron irregularmente en el semanario *Tintin/Kuifje* y produjeron algunos clásicos. Pero el público no conectó y el editor canceló la tira. **HvO**

Valentina 1965

Guido Crepax

Primera edición Revista *Linus* (Italia)
Creador Italia (1933-2003)
Género Drama, erótico
Adaptación Televisión (1989)

Valentina Rosselli es una hermosa y joven fotógrafa huérfana que lucha en un mundo de hombres y comienza su carrera en un estudio dedicado a la publicidad. Valentina tiene veintitrés años cuando se enamora del crítico de arte Philip Rembrandt, ciudadano holandés afincado en Estados Unidos. Rembrandt será su pareja durante una larga y errática relación que durará toda la serie.

Las aventuras de Valentina están ambientadas en un Milán realista y animado, y tiene encuentros personales y profesionales que Crepax utiliza para explorar a sus personajes desde mediados de la década de 1960 hasta la de 1990. Se trata de un viaje interior y social en que el sexo, el deseo y la profundidad psicoanalítica desempeñan un papel crucial a la hora de dar forma a uno de los personajes femeninos más fuertes de todos los tiempos, símbolo de una nueva generación de mujeres contemporáneas cada vez más independientes.

El personaje se inspira en Louise Brooks, la antigua diva de Hollywood, pero lo más sorprendente, aparte de los desnudos, fue el estilo visual de Crepax, cenit de los cómics artísticos europeos de la década 1960 y modelo actual para autores como Art Spiegelman y David B.

Las composiciones de Crepax están influidas por maestros del cine como Sergei Eisenstein o Ingmar Bergman y por el arte contemporáneo, y en ocasiones resultaban abstractas o radicales. Durante la primera aventura, *La curva di Lesmo*, Valentina apareció fugazmente en la historia con tintes de superhéroe del álter ego de Phillip Rembrandt, Neutron, pero su magnetismo bastó para elevarla al estatus de icono. **MS**

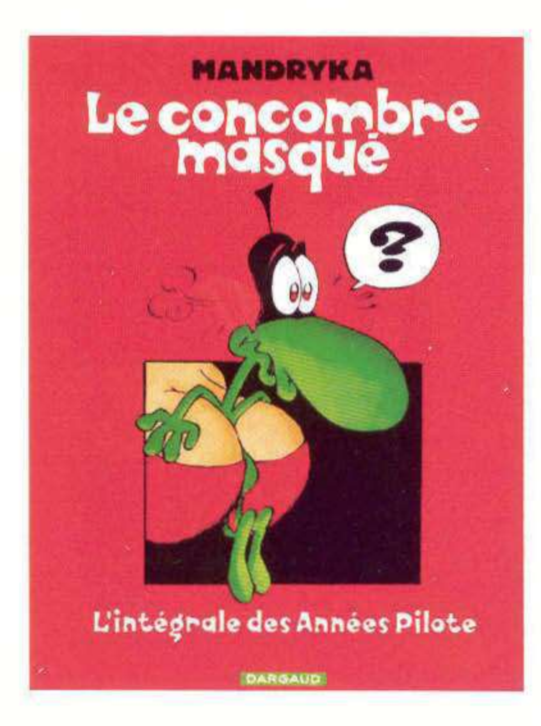
Las tiras de *Valentina* incluían sadomasoquismo y bisexualidad.


ZG... CLICK! ZG... CLICK!
SWING SWING...
TAC TAC TAC TAC TAC TAC. TAC TAC
GUIDO CREPAX '71

El pepino enmascarado 1965

Nikita Mandryka

Título original *Le Concombre Masqué*
Primera edición Vaillant (Francia)
Creador Francia (n. 1940)
Género Humor



Otras lecturas

Al Crane de Alexis y Gérard Lauzier
El lúbrico crónico de Moebius
L'Écho des Savanes de Nikita Mandryka
Les Miniscules de Nikita Mandryka
Little Annie Fanny de Harvey Kurtzman y Bill Elder

«En un lugar muy, muy lejano, en medio del desierto de dulces locuras ... el pepino enmascarado, en su bloque de cactus, despierta lentamente...» Así comienza Mandryka la escena inicial de una de sus aventuras vegetales. La historia se ambienta en un alocado mundo que gira alrededor del enmascarado protagonista, un héroe que fascinó a gran parte del mundo francófilo durante la década de 1960 y 1970.

Mandryka, situándose a contracorriente de todo lo que se pudiera considerar «ficción normal», desarrolla en una serie de historias breves un universo gobernado por el absurdo y donde los personajes reflexionan sobre el significado de la vida. Resulta obvio que la ausencia de lógica aparente, tanto en el pepino como en sus aventuras burlescas, casi surrealistas, constituyen la clave del atractivo de la serie. Mandryka se dejó llevar por su imaginación, optó por un estilo narrativo que no descartaba la improvisación y exploró el mundo de los sueños, que se hallaba habitado por su extraño héroe en historias absurdas e invenciones lingüísticas. Todo ello reflejaba el espíritu libre y el ansia de experimentación que caracterizaron la década de 1970.

«Es el destino ... unos lo siguen y otros no. Los roles se reparten al principio, eso es el poder.»

Nikita Mandryka

Además, la serie posee un significado más profundo, ya que *El pepino enmascarado* expresa también el interés del autor por el psicoanálisis, que en ocasiones incorpora a la historia. Su gusto por las divagaciones y la incongruencia de algunas situaciones se podrían interpretar como expresión del inconsciente en dibujos de tira de cómic, algo que no es muy habitual. Incluso en la actualidad, la obra de Mandryka es inusual. **NF**

El gato Fritz 1965

R. Crumb

La versión X de *El gato Fritz* de Ralph Bakshi (1972), basada en el cómic underground de Crumb, supuso un acontecimiento tan descabellado (la animación pornográfica de un cómic) que su mera existencia casi logró que el material original cayese en el olvido. Crumb canceló la tira en 1972, tras ciertos desacuerdos con los cineastas. A Crumb, que no le gustó la película, había previsto esa situación. En una historia de 1972 titulada «Fritz el gato: Superstar» el hedonista héroe disfrutaba del éxito y de las drogas, y de pronto un avestruz hembra lo apuñala, literalmente, por la espalda.

Las mujeres suelen ser objeto de la visión lasciva pero cargada de admiración de Crumb; sin embargo, en esta ocasión la desgarbada hembra avestruz parece represen-

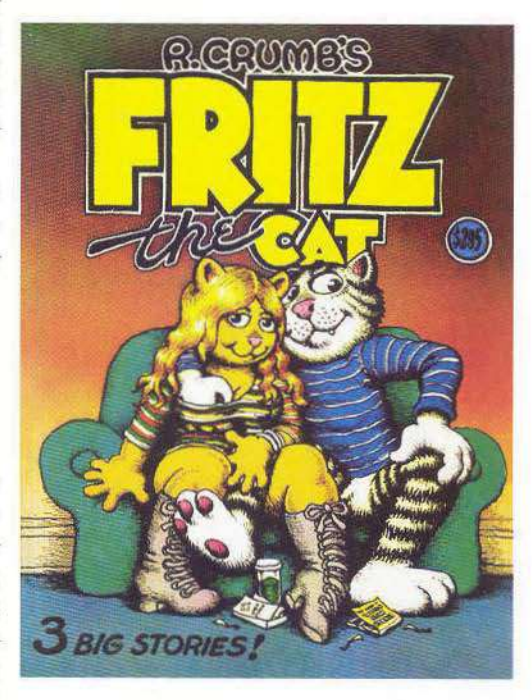
«Comenzó basándose en un gato que teníamos en casa y luego evolucionó gradualmente.»

R. Crumb

tar al artista. Pero antes de morir a manos de una hembra avestruz pechugona y de que le hiciese sombra un doble animado, Fritz era un muchacho del campo, con vocación de moderno, cuya fijación con el sexo generaba toda clase de aventuras urbanas: orgías, visitas a prostitutas, huidas de la policía. Los personajes son animales y, obviamente, los policías son cerdos. La tira apareció en diversas publicaciones, como *Help!*, *Cavalier* y *The People's Comics*.

A los lectores coetáneos quizá les parezca que la mera presencia de sexo en una historieta de la década de 1960 bastó para que la clasificaran X, pero merece la pena recordar que entre las primeras historias de Fritz figura una en la que seduce a su hermana menor. En esas viñetas «apagan la luz», pero el resto de actividades sexuales de Fritz en el futuro tienen lugar en el equivalente en cómic de «a plena luz del día». **MW**

Título original *Fritz the Cat*
Primera edición Sirk Productions (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1943) **Género** Underground
Adaptación Película (1974)



Otros libros de R. Crumb
Crumb: Obras completas
Mr. Natural
Mis problemas con las mujeres
R. Crumb Draws the Blues
Génesis

Enemy Ace 1965

Robert Kanigher Joe Kubert

Primera edición National Periodical Publications (EE.UU.)
Creadores Kanigher (EE.UU., 1915-2002);
Kubert (Polonia, n. 1926)
Género Bélico

Otras lecturas

Fax de Sarajevo de Joe Kubert
Sgt. Rock de Robert Kanigher y Joe Kubert
El príncipe vikingo de Robert Kanigher y Joe Kubert
Yossel de Joe Kubert

La «máquina de matar humana» Rittmeister Hans von Hammer es Enemy Ace, un piloto de combate alemán a los mandos de un triplano Fokker de color rojo que sobrevuela los campos de Francia durante la Primera Guerra Mundial. Pese a su destreza en el aire (en la primera historia abate su quincuagésimo cuarto aparato enemigo), está muy solo. Sus colegas se apartan de él, al sentirse sobrecogidos; sus ordenanzas y compañeras no entienden lo que significa matar. Su único amigo es un lobo negro al que visita en el bosque.

En la tercera historia, los lectores aprenden más sobre su exigente código de honor cuando derriba involuntariamente un aparato inglés después de que el piloto le haya indicado que va sin munición. Tras aceptar una invitación

«¿Sabía que las mujeres le llaman el "Ángel de la Muerte", Rittmeister?»

para batirse en duelo con el fin de vengar al piloto, Von Hammer despega sin munición porque piensa que así es como debe pagar por su error. Este se convertirá en un factor crucial en al futuro. Los mejores enemigos de Von Hammer son caballeros, igual que él, que luchan porque están en guerra, pero su comportamiento es deportivo. Como dice el Hangman mientras le salva la vida tras un choque sobre el canal de la Mancha: «¡Somos águilas, Von Hammer! Si tenemos que morir ... ¡que sea en el cielo!».

Los autores de *Enemy Ace*, Robert Kanigher y Joe Kubert, al escoger estas historias bélicas narradas desde el punto de vista del enemigo, tuvieron mucho cuidado de que resultasen auténticas y analizaron tácticas de combate aéreo que fueron puestas en práctica durante la Primera Guerra Mundial, investigaron la estructura de los aparatos y del armamento del período y leyeron testimonios de los combatientes. Ello añadió credibilidad a unos cómics efectivos y excitantes. **NFI**

Kalimán, el hombre increíble 1965

Rafael Cutberto Navarro y Roberto Vásquez

Primera edición Promotora K (México)
Creadores Navarro (México, fecha desconocida); Vázquez (México, fecha desconocida)
Género Aventuras

Originalmente, *Kalimán* fue una radionovela creada por Rafael Navarro y Roberto Vásquez que se emitió por primera vez en septiembre de 1963, en México. La serie, que contaba con un sistema polifónico en estereo conocido con el nombre de «Illusound», tuvo un seguimiento masivo y era identificada con el género fantástico y de aventuras. Navarro y Vásquez batieron todos los récords mexicanos y sudamericanos. La serie de cómics fue un complemento basado en los guiones radiofónicos.

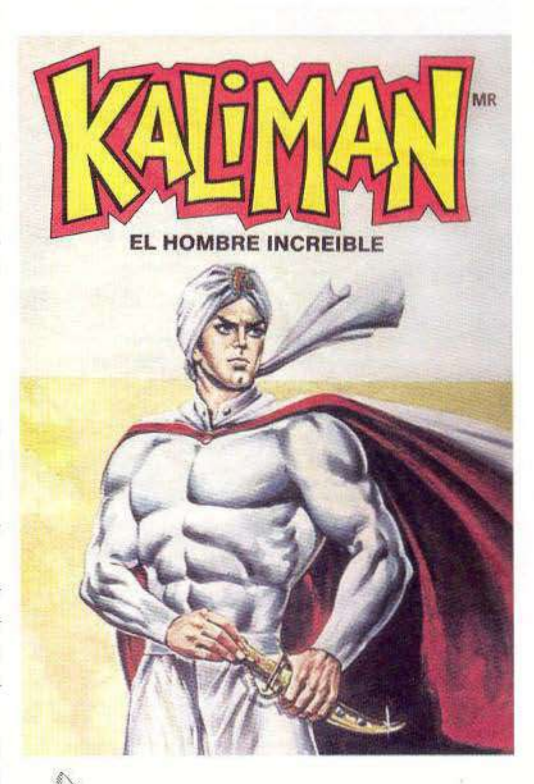
Poco se sabe acerca del origen de Kalimán. Se nos presenta como un indio huérfano que ha sido adoptado por el príncipe Abul Pasha, procedente del valle de Kalimantan. Le acompaña Solín, un muchacho egipcio descendiente de faraones. Kalimán tiene los ojos azules, viste

«Solín ... No dejaré que estos monstruos te lleven de vuelta al pueblo.»

totalmente de blanco y lleva una «K» en el turbante. Las páginas interiores del cómic estaban realizadas en blanco y negro con media tinta sobre sepia (las portadas siempre eran a todo color) y las posteriores reimpresiones y nuevas versiones en color no alcanzaron el mismo éxito.

Las aventuras de Kalimán transmiten una filosofía pacifista ambientada en un contexto de aventuras internacionales y continuas luchas contra fuerzas sobrenaturales. Pese a no ser un superhéroe, Kalimán posee algunos poderes, como el control de la mente sobre la materia.

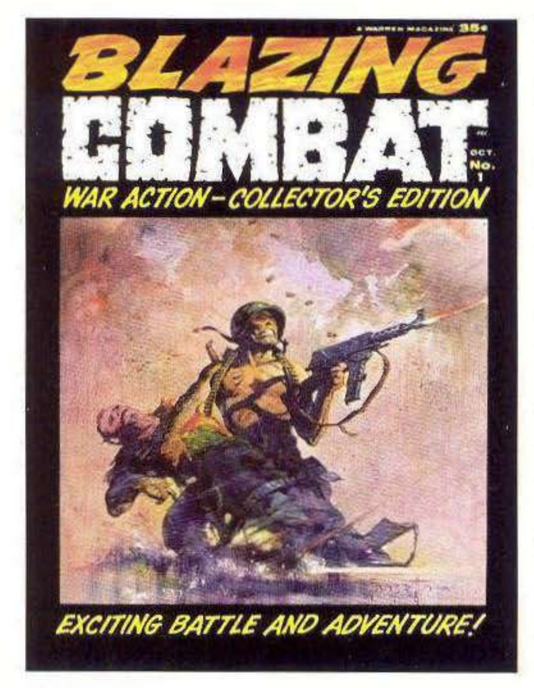
Kalimán fue un auténtico héroe popular en México y los diálogos han pasado de generación en generación como expresiones idiomáticas que enseñan las virtudes de la paciencia, la disciplina personal, el estudio y el trabajo duro. La serie se resintió de un control editorial errático y de la incapacidad para adaptarse a las nuevas condiciones del mercado, pero actualmente el personaje forma parte de la cultura popular mexicana. **EPr**



Otras lecturas
Doctor Extraño de Stan Lee y Steve Ditko
Fantomas de Alfredo Cardona Peña y Rubén Lara Romero
El caballero Luna de Doug Moench y Bill Sienkiewicz

Blazing Combat 1965

Archie Goodwin Varios



«Las historias [de Blazing Combat*] resultaban descarnadas ... mostraban el auténtico horror de la guerra.»*

Steve Stiles, dibujante y escritor

Otras lecturas

A Sailor's Story de Sam Glanzman
Charley's War de Pat Mills y Joe Colquhoun
Frontline Combat de Harvey Kurtzman y otros
It Was the War of the Trenches de Jacques Tardi
Two-Fisted Tales de Harvey Kurtzman y otros

Primera edición Warren Publishing (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1937-1998)
Género Bélico
Premio Eisner Award (1993)

A comienzos de la década de 1960 el editor James Warren disfrutó de cierto éxito con *Creepy* y *Eerie*: dos cómics de terror que evitaron las restricciones del Comic Code gracias a que publicaban un contenido supuestamente más adulto en formato revista en blanco y negro. En aquella época, Warren contrató a diversos creadores que habían trabajado para la popular EC Comics durante la década de 1950, entre los que figuraba Harvey Kurtzman, antiguo editor de los novedosos cómics bélicos *Two-Fisted Tales* y *Frontline Combat* de EC. Con Kurtzman haciendo labores de consultor, Warren publicó su propio cómic bélico, *Blazing Combat*, otra antología con poderosas cubiertas a todo color y a cargo de Frank Frazetta, y gloriosos interiores monocromáticos dibujados por los geniales Reed Crandall, Gene Colan, George Evans, John Severin y Wally Wood.

Según el propio Warren (y su imprescindible escritor y editor Archie Goodwin), sus ideas tendían hacia lo liberal. A partir del trabajo de Kurtzman, muchas de las historias de *Blazing Combat* resultaban antibélicas y a menudo terminaban con un giro irónico que parecía sugerir que la guerra siempre es fútil y sucia.

Goodwin se atrevió a escribir números ambientados en Vietnam en una época en que el movimiento por la paz comenzaba a alzarse. Destaca el número dos, «Landscape», dibujado por Joe Orlando, que terminaba con la matanza de un anciano vietnamita a manos de tropas estadounidenses. American Legion denunció a *Blazing Combat* y se prohibió su venta en bases militares. Warren tuvo que cancelarlo tras un par de números. **AL**

Leunig Strips 1965

Michael Leunig

Primera edición *Lot's Wife* (Periódico estudiantil de la Monash University)
Creador Australia (n. 1945)
Género Humor

No es fácil resumir toda una vida en un par de párrafos y aún menos si se trata de la vida y obra del artista y poeta Michael Leunig. Este ha sido considerado «tesoro viviente australiano» por el Estado y autor de más de veinte libros, ha realizado películas de animación con plastilina y ha encabezado protestas contra la participación de su país en la guerra de Irak. Sus tiras abordan cuestiones filosóficas profundas y nada frecuentes. Tratan sobre nuestro concepto de Dios, nos enfrentan a la oscuridad de la depresión y cuestionan nuestro sentido del propósito individual, siempre mediante el humor como gancho seductor. Los australianos no tardaron en percatarse de que estaba bien permitir que Leunig les hiciera otras cosas, aparte de reír.

Leunig crea piezas sobre cómo afecta el cansancio, que la vida apenas nos da tiempo para ser contemplativos o qué cuando nos alejamos de la naturaleza nos arriesgamos a alienarnos con Dios. Este creador describe su tira de cómic como terapéutica porque proporciona a los lectores tiempo suficiente para darse un respiro. A Leunig le gusta imaginar lo que piensa la gente y lo que esta teme decir en voz alta. Le preocupa que la tecnología se vuelva insondable, que la televisión resulte corrosiva y que, como especie, los humanos necesitemos muchos menos estímulos de los que recibimos. Se lamenta de que tanta gente viva de modo reactivo en vez de creativo.

Resulta imposible abarcar el mundo de Michael Leunig: su obra no se puede reducir a una serie de viñetas y en eso consiste su genialidad. **BS**

Estrella de los Giants 1966

Kajiwara Ikki Kawasaki Noboru

Título original *Kyojin no Hoshi*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creadores Kajiwara (Japón, 1936-1987); Kawasaki (Japón, n. 1941) **Género** Drama

Siempre se encuentra oposición durante periodos de grandes cambios. A medida que el Japón de posguerra atravesaba una época más feliz de animado desarrollo cultural, el autor de manga Kajiwari Ikki expresaba cierta resistencia mediante tres temáticas de su mundo creativo: «crudeza», «sangre, sudor y lágrimas» y «pasión». Sobre esta base, el manga deportivo *Estrella de los Giants* se convirtió en un éxito. Mientras las ilustraciones dramáticas de Kawasaki Noboru recibían una gran atención, también hubo quien predijo la inminente llegada del *boom* de Kajiwara Ikki.

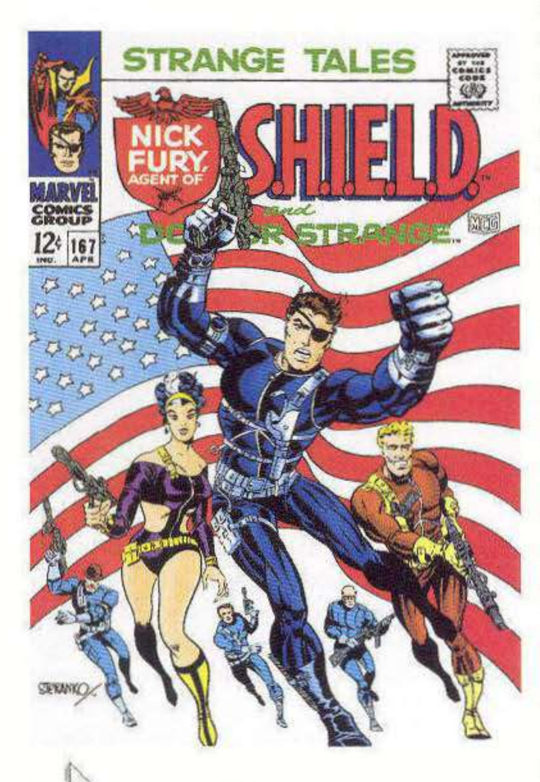
Ittetsu Hoshi, padre de Hyuma, protagonista de la serie, había sido un espléndido jugador de béisbol en los Giants. Como aspirante a lanzador, Hyuma sueña con seguir los pasos de su padre. Aunque la carrera de Ittetsu terminó por una herida de guerra, está empeñado en convertir a su hijo en la estrella del equipo. Bajo sus espartanos métodos, los entrenamientos de Hyuma son durísimos. Sin embargo, movido por su gran pasión, Hyuma logra entrar en el equipo, donde deberá superar una serie de obstáculos que harán que se enfrente a su padre.

Pese al tono serio del argumento y a su importancia en la historia del cómic deportivo nipón, esta antigua serie se ha convertido en objeto de numerosas parodias en Japón. En particular la escena en que un Ittetsu furibundo vuelca una mesa cubierta de platos, que es ya una broma clásica. Se tome en serio o no, la supervivencia de *Estrella de los Giants* a lo largo de diversas décadas resulta increíble. **TS**

Nick Fury, agente de S.H.I.E.L.D 1966

Stan Lee, Roy Thomas y Jim Steranko Jim Steranko y otros

Título original Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D.
Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Lee (EE.UU., n. 1922); Thomas (EE.UU., n. 1940); Steranko (EE.UU., n. 1938) **Género** Superhéroes



Otros libros de Jim Steranko
At the Stroke of Midnight
Captitán América
Chandler: marea roja
X-Men

Rara vez un artista ha causado una impresión tan profunda y duradera con un obra tan escasa como Jim Steranko con *Nick Fury, agente de S.H.I.E.L.D.* Fue publicada por primera vez en el número 135 de *Strange Tales* —con dibujos de Jack Kirby—, y Nick Fury era el Sargento Furia del cómic bélico *Sargento Furia* de Marvel convertido en un espía al estilo de James Bond. Las historias eran imaginativas y Fury operaba en un mundo intermedio, ya que se trataba de un superhéroe sin disfraz ni superpoderes. Con la llegada de Steranko, Nick Fury comenzó a dejar de lado la imagen de entrecano veterano de guerra y adoptó la de superelegante don Juan mientras los secuaces Dum Dum Dugan, Gabe Jones y Jasper Sitwell mantenían su aspecto relativamente prosaico.

En el número 159 de *Strange Tales*, Steranko introdujo a la escandalosamente glamurosa y sexy condesa Valentina Allegro de la Fontaine, compañera de espionaje y posteriormente compañera sentimental de Fury. La relación de Fury con la condesa amplió los límites de lo aceptable bajo el Comics Code. Coches, armas, aviones (todos los accesorios de los superespías) también aparecían ilustrados generosamente. Una de las ventajas de las que disfrutó Fury —y Steranko— frente a la competencia que ofrecía la televisión fue la carencia de restricciones presupuestarias en efectos especiales. Los enfrentamientos contra los tecnológicos villanos de Hydra, el exlíder nazi barón Wolfgang von Strucker, y Yellow Claw dejaban tras ellos una estela de destrucción impresionante.

Los dibujos y el diseño gráfico de Steranko significaron un paso adelante en el mundo del cómic. Sus portadas, con un sentido unificado del diseño gráfico, tomaban elementos del surrealismo, el pop art y el op art. Los interiores de Steranko y las dramáticas páginas cargadas de viñetas rotas, fondos abstractos y efectos de collage han influido a generaciones posteriores de artistas dedicados al cómic. **RR**

Bat-Manga! 1966

Jiro Kuwata

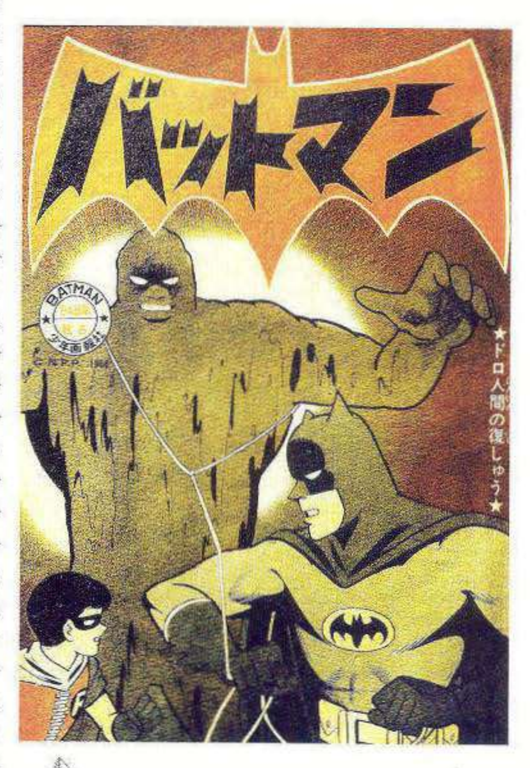
A mediados de la década de 1960, cuando la afectada serie de televisión *Batman* estaba a punto de distribuirse en Japón, un popular creador local de manga aceptó adaptar el personaje para el público japonés. El artista, Jiro Kuwata, ya era popular gracias a su héroe *8 Man*.

Las traducciones a menudo generan un efecto de espejo distorsionado e indudablemente este es uno de esos casos. Es interesante observar a Batman, uno de los principales héroes del cómic occidental, a través de la lente de la que quizá sea la sociedad más entendida en el género de todo el mundo, la japonesa. El resultado muestra a un Batman que recuerda al original de Bob Kane, pero se enfrenta a enemigos desconocidos en entornos surrealistas —con montones de caras derritiéndose y sueños inquietantes—, claramente basados en el trabajo de Osamu *(Astroboy)* Tezuka, ídolo de Jiro Kuwata.

No resulta tan extraño ver a Batman y Robin luchando contra pterodáctilos o enfrentándose a un villano llamado Death Man, pero las convenciones japonesas son evidentes. Algunas páginas están dibujadas en color, otras en blanco y negro. Los comentarios humorísticos están escritos al margen. Las extensas secuencias sin diálogo se utilizan para avanzar en la trama, no solo durante los combates. Los rostros de los personajes varían en función de su estado emocional, a menudo hasta extremos próximos a la caricatura, por no mencionar el hecho de que el propio artista aparece en la tira y se comunica directamente con el lector.

Chip Kidd, reconocido diseñador estadounidense de libros y gran aficionado a Batman, fue en gran medida el responsable de que el manga se publicara en inglés en 2008. Su búsqueda del «santo grial», *Bat-Manga!*, supuso una aventura en sí misma, con fraude en eBay, oportunidades perdidas y amnesia empresarial: cuando Kidd pidió permiso a DC Comics para publicarlo de nuevo, nadie recordaba ni siquiera que existiera. **MW**

Título original *Batman*
Primera edición Shonen Gahosha (Japón)
Creador Japón (n. 1935)
Género Superhéroes



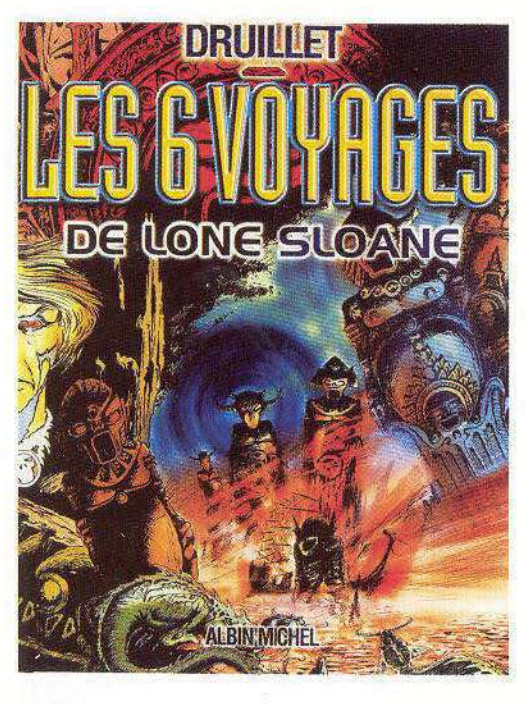
Otras lecturas

Batman: Child of Dreams de Kia Asamiya
MBQ de Felipe Smith
Spider-Man: The Manga de Ryoichi Ikegami
The Silver Surfer: Parable de Stan Lee y Moebius

Lone Sloane
El misterio del abismo 1966

Philippe Druillet

Título original *Le Mystère des Abîmes*
Primera edición Eric Losfeld (Francia)
Creador Francia (n. 1944)
Género Ciencia ficción



Otros libros de *Lone Sloane*
Chaos
Delerius
The Bridge over the Stars
The Isle of the Doom Wind
The Throne of the Black God

El concepto de *space opera* [melodrama espacial] se le ocurrió a Wilson Tucker en 1941. Escritor estadounidense de misterio y ciencia ficción, Tucker pretendía describir aventuras melodramáticas y románticas ambientadas en el espacio exterior, que en su opinión resultaban «rudas, chirriantes y fétidas». Esta negativa visión duró hasta la década de 1970, cuando la etiqueta aún se aplicaba a lo que se consideraba ciencia ficción mala. Quién sabe hasta cuándo hubiese persistido esta imagen de no ser por artistas como Philippe Druillet.

«El misterio del abismo» fue el primer título en que apareció el personaje de Lone Sloane. Aventurero cósmico cuya nave espacial se estropea tras «la gran catástrofe» y es capturado por El Que Busca, una forma de vida abstracta que le lleva a una dimensión paralela donde se ve forzado a vagar, al estilo Estela Plateada, por galaxias a las que no pertenece. Junto a sus compañeros Kurt Kurtsteiner y Yearl el Neomarciano, se enfrenta a señores de la guerra galácticos, semidioses y al malvado emperador Shaan. La alusión a la ópera del término hace referencia a la magnitud de la obra. Los dibujos de Druillet son panorámicos y su lienzo es el interminable universo. Las batallas son épicas y tienen lugar en galaxias, nebulosos agujeros negros, púlsares y la absoluta y pura oscuridad del espacio.

«... un pedazo de hierro chocó con el cohete laboriosamente reparado de Sloane y destruyó el trabajo de semanas.»

En 1969 Druillet continuó desarrollando *Lone Sloane* en la revista *Pilote* y desde 1974 en *Métal Hurlant*, la revista alternativa de artistas gráficos de la que fue cofundador junto al artista Jean Giraud. Junto a Giraud abandonó las viñetas para dibujar en páginas enteras y dobles páginas inspiradas en lo hindú, lo gótico y la arquitectura *art nouveau*. **BS**

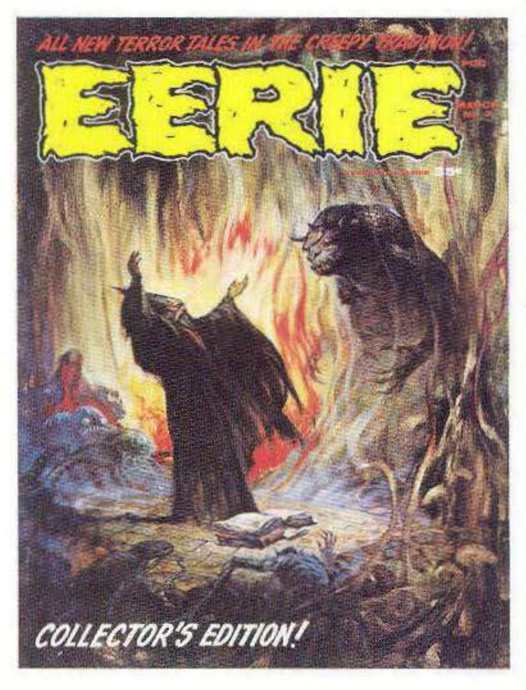
El arte gráfico de Philippe Druillet en *Lone Sloane* resulta espectacular y poderoso. ➡

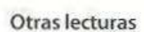

A LA FIN DE CE QUI POUVAIT ÊTRE LA TROISIÈME NUIT, SLOANE SENT LA LUMIÈRE CHANGER ET DANS UN DÉCHAÎNEMENT SOUDAIN L'UNIVERS ENVAHIR SA CELLULE_
LES ROIS DIEUX
QUE TES YEUX VOIENT. QUE TON CORPS ENTENDE "ÊTRE VIVANT" L'APPEL DES PRÊTRES MAUDITS EST PARVENU JUSQU'À NOUS. LE CRI DU DANGER A RÉSONNÉ DANS NOS PALAIS DE LUMIÈRE. LES PRÊTRES AUX VISAGES DE PLOMB T'ONT MENTI "ÊTRE VIVANT" LE DIEU QU'ILS VEULENT RESSUCITER PAR TA VIE EST UN DIEU DE DESTRUCTION. L'ENTITÉ LA PLUS MONSTRUEUSE DES SPHÈRES INFERNALES. J'AI NOMMÉ "LE DIEU NOIR". CES CRÉATURES VEULENT L'UTILISER POUR ASSERVIR L'UNIVERS ENTIER, ALORS LE GRAND CHAOS SERA LE VOILE NOIR DE CHAQUE JOUR. NOUS NE POUVONS AGIR MALGRÉ NOTRE PUISSANCE, ET C'EST TOI MISÉRABLE MAILLON DE CETTE CHAÎNE INFERNALE QUI LE POURRA. REÇOIS LE MOT MAGIQUE LE MOT QUI REJETTERA "LE DIEU NOIR" AU NÉANT D'OÙ IL N'AURAIT JAMAIS DÛ SORTIR. QUAND TU SENTIRAS SON EMPREINTE SOUILLER TON ÂME. ALORS TU PARLERAS_
CE MOT. TU LE HURLERAS PUIS TU L'OUBLIERAS ADIEU "ÊTRE VIVANT"
L'HEURE EST VENUE!

Creepy y Eerie 1966

Archie Goodwin Steve Ditko

Título original *Creepy and Eerie*
Primera edición Warren Publishing (EE.UU.)
Creadores Goodwin (EE.UU., 1937-1998); Ditko (EE.UU., n. 1927) **Género** Terror, fantasía





Otras lecturas
House of Hammer de Dez Skinn y otros
Monsters Attack de Mort Todd, Steve Ditko y otros
Spirit World de Jack Kirby
Strange Avenging Tales de Steve Ditko
La tumba de Drácula de Marv Wolfman y Gene Colan

La marcha de Steve Ditko de Marvel en 1966 dejó a sus admiradores estupefactos y preguntándose cuál sería su próxima creación. Charlton, donde trabajaba en personajes como Blue Beetle, era terreno conocido, pero su aparición en las revistas de terror en blanco y negro de Warren Publishing resultó inesperada. *Creepy* y *Eerie*, en particular durante los primeros años, atrajeron a numerosos y notables artistas, entre los que se cuentan Alex Toth, Gene Colan, Reed Crandall, Al Williamson y muchos más. Ditko dibujó dieciséis historias para Warren a lo largo de un año. Todas menos una habían sido escritas por Archie Goodwin y todas, sin excepción, eran ejemplos de la cima creativa que había conseguido alcanzar Ditko.

«Es usted un hombre de extraños gustos, señor Danforth.»

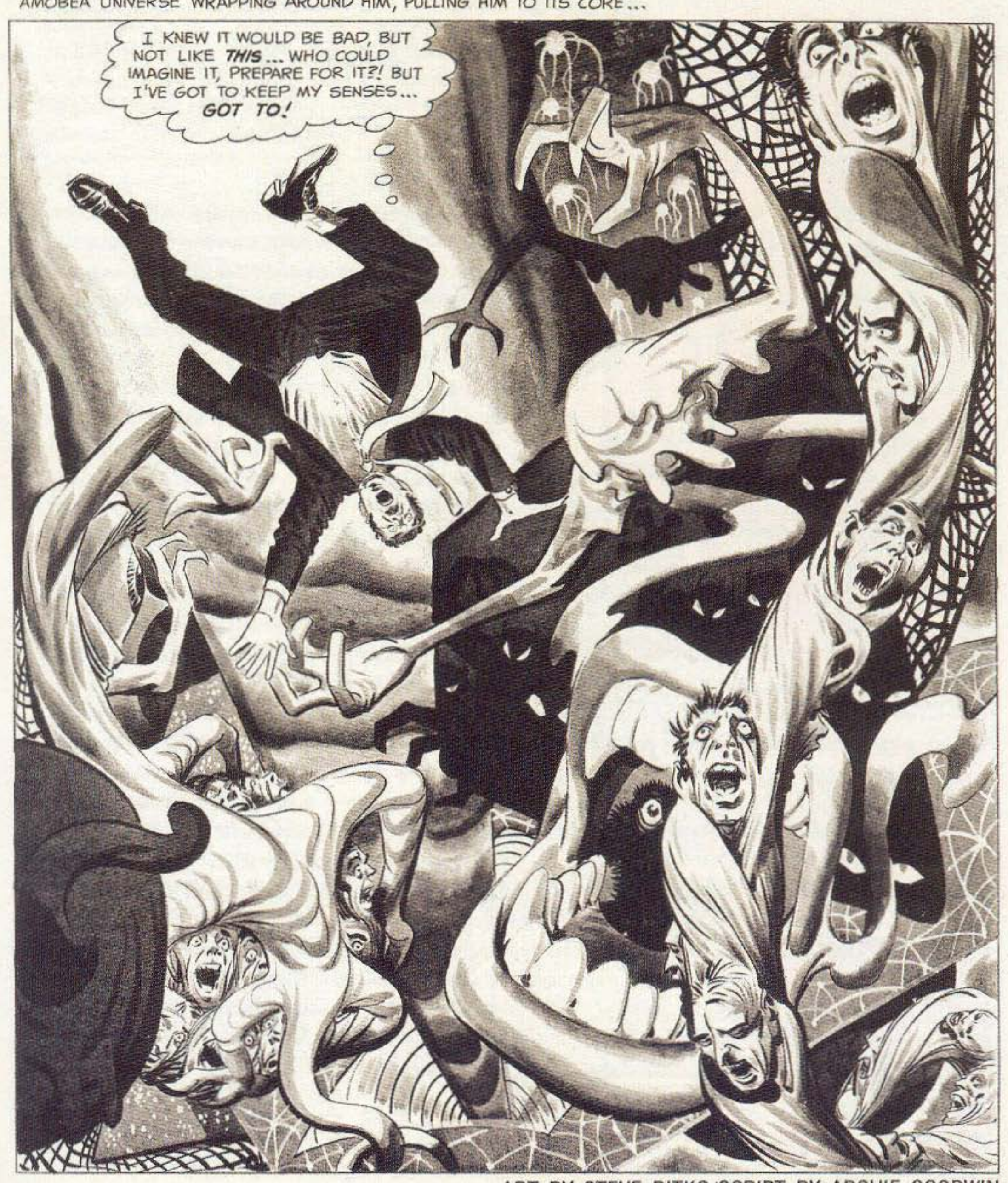
En la mayoría de esas historias Ditko utiliza una técnica de tinta aguada para generar texturas y gradaciones tonales que aplica con excelencia para crear atmósferas sombrías, paisajes mágicos (como en «Second Chance», del *Creepy* número 13) y monstruos babeantes (como en «Blood of the Werewolf», del *Creepy* número 12). El ultramaterialista Ditko, como siempre, demostró ser un maestro de lo sobrenatural capaz de desafiar al lector.

Solo tres de las historias no estaban realizadas a tinta aguada. Destaca «Collector's Edition» (del *Creepy* número 10), que narra la historia del obsesivo coleccionista de libros Danforth y su búsqueda de un raro volumen (*Dark Visions*, del Marqués LeMode) perteneciente al empalagoso marchante Murch. Ditko dibuja texturas y sombras con un trazado meticuloso. Las imágenes de la zona inferior de cada página, que muestran un par de ojos histéricos cerrándose lentamente, prefiguran visualmente la conclusión y resultan particularmente efectivas. **CH**

Al tratarse de un cómic en blanco y negro no precisó de la autorización de la Comics Code Authority. ➡

SECOND CHANCE!

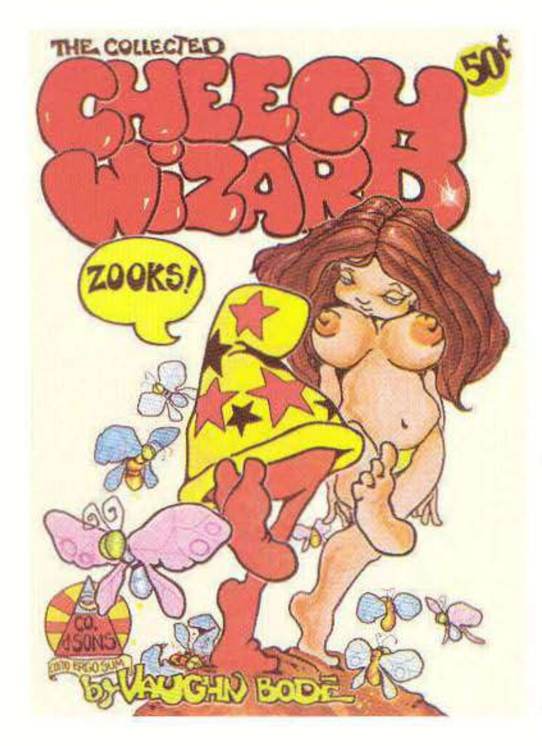
FOR A TIME AFTER HE DIED, EDWARD NUGENT DRIFTED IN A LIMBO WITHOUT DIMENSION, WITHOUT THOUGHT; LIKE A DREAMLESS SLUMBER... THEN, SENSATION WAKENED IN HIS FLOATING FORM AND HE FOUND HIMSELF DRAWN INTO A HALFWORLD OF HORROR, A SHIFTING, CHANGING NIGHTMARE THAT REACHED OUT AND ENGULFED HIM, AN AMOBEA UNIVERSE WRAPPING AROUND HIM, PULLING HIM TO ITS CORE...



ART BY STEVE DITKO/SCRIPT BY ARCHIE GOODWIN

Cheech Wizard 1966

Vaughn Bodé



«Cheech Wizard es el nuevo Mickey Mouse de los años setenta, pero resulta mucho más sencillo comunicarse con él.» **Vaughn Bodé**

Otros libros de Vaughn Bodé
Das Kämpf
Deadbone Erotica
Purple Pictography con Bernie Wrightson
The Man

Primera edición *Syracuse Daily Orange* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1941-1975)
Género Humor para adultos
Premio Eisner Hall of Fame (2006)

Vaughn Bodé ocupó un lugar inusual en el panorama de los cómics de la época hippy: aunque formaba parte del mundo de la contracultura, la mayoría de sus historietas aparecieron en las publicaciones generalistas. Su creación más popular, *Cheech Wizard*, se publicó en *National Lampoon*. Ya desde niño mostró un gran talento, y en 1960 había creado más de 1.500 personajes, de entre los que destacaba su favorito, un ser misterioso llamado Cheech Wizard, cuyo cuerpo ocultaba un gran gorro estrellado.

Mientras Bodé estudiaba arte en la Universidad de Siracusa, en el estado de Nueva York, publicó su creación de infancia en el diario estudiantil. Con la llegada de la contracultura, se introdujo en los ambientes culturales alternativos y recuperó a *Cheech Wizard* para *The East Village Other*, *Gothic Blimp Works*, *Junkwaffel* y *Last Gasp*. Su gran oportunidad llegó en 1972, cuando la tira comenzó a aparecer en *National Lampoon* y alcanzó a un público amplio y moderno. La tira combinaba la filosofía hippy, el sexo y el humor escatológico ambientado en un mundo fantástico habitado por lagartos y chicas voluptuosas. El arte de Bodé resultaba colorido y atractivo, y su aire simpático disimulaba el contenido a veces escandaloso de sus historias.

En 1973 publicó su trabajo más personal, *Schizophrenia*, que combinaba las tiras típicamente escabrosas de *Cheech Wizard* con una valiente secuencia autobiográfica sobre su vida como travesti. Posteriormente interpretó escenas de *Schizophrenia* en un espectáculo multimedia que tituló Cartoon Concert. **DAR**

Las aventuras de Jodelle 1966

Guy Peellaert

Título original *Les Aventures de Jodelle*
Primera edición Eric Losfeld (Francia)
Creador Bélgica (1934-2008)
Género Humor para adultos

Jodelle es espía y reside en Roma. Pero no en la Roma que conocemos, sino en una versión pseudofuturista de la antigua ciudad imperial con automóviles, clubs nocturnos, televisión, neones y celebridades caricaturizadas de la década de 1960. Jodelle trabaja para el Emperador Augusto, un déspota aficionado a la guitarra, y cuando se descubre el plan de la Procónsul para acabar con su reinado, es envidada junto con su compañera Gallia a encontrar pruebas que lo demuestren. Ambas logran entrar en palacio pero Gallia es asesinada. Sin tiempo para lamentar su pérdida, Jodelle escapa en una motocicleta con un diario que demostrará la culpabilidad de la Procónsul.

El personaje principal de *Las aventuras de Jodelle* era considerablemente sexy para la época, se basaba en la cantante francesa Sylvie Vartan y se estrenó en la revista satírica *Hara-Kiri*. Junto a la Barbarella de Jean-Claude Forest y la Phoebe Zeit-Geist de Michael O'Donoghue, la sexualmente liberada Jodelle representó una nueva estirpe de heroínas ligeras de ropa que intentaban evitar que se les cayese la ropa de sus voluptuosos cuerpos, pasaban inmediatamente de un encuentro sexual al siguiente o combatían a los villanos. Peellaert, muy influido por la emergente cultura pop, se encontraba a la vanguardia del cómic erótico francés y sus planos y coloridos dibujos ilustran a la perfección el falso mundo romano psicodélico de la generación de las flores. Posteriormente, Peellaert creó *Pravda*, las aventuras de una amazona y su motocicleta antes de dejar el mundo del cómic para diseñar portadas de discos de los Rolling Stones y David Bowie. **BS**

El genio Bakabon 1967

Fujio Akatsuka

Título original *Tensai Bakabon*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (1935-2008)
Género Humor

El cómic humorístico más conocido de Fujio Akatsuka, *El genio Bakabon*, se publicó gracias a la perseverancia de un editor de la revista *Weekly Shonen* que siguió insistiendo, a pesar de las reiteradas negativas por parte del artista. Finalmente, la edición de este cómic fue consecuencia de un gesto atrevido por ambas partes, ya que Akatsuka era uno de los artistas favoritos de la revista *Sunday*, rival de *Weekly Shonen*, gracias a su exitosa serie *Osomatsu-kun*. *El genio Bakabon* triunfó nada más salir al mercado, en 1967.

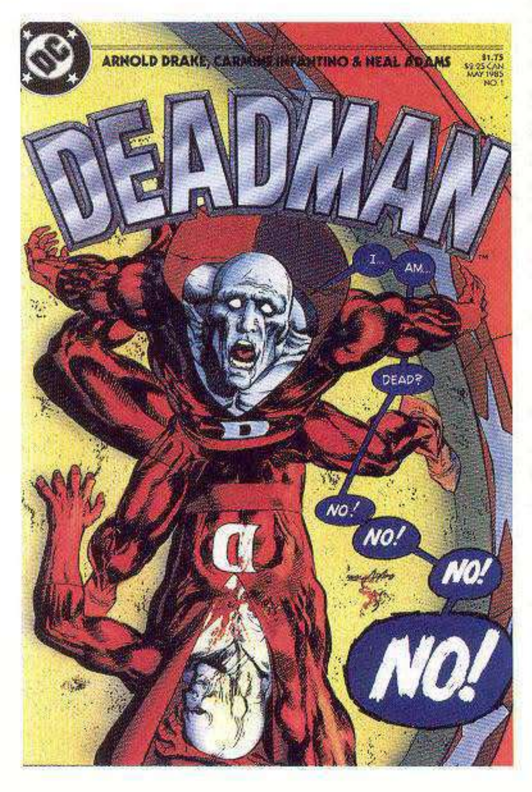
Al principio se centraba en la vida diaria de un niño atolondrado, Bakabon (*baka* significa «estúpido»), pero el protagonismo se lo acabó llevando su chiflado padre. Supuestamente el papá de Bakabon había nacido genio, igual que su ultra-inteligente bebé Hajime, pero el cómic muestra que perdió la inteligencia después de que (literalmente) se le cayese por la boca durante un accidente. Los episodios contienen diversas desventuras causadas por el problemático padre y el travieso Bakabon. Pero independientemente de la magnitud del desastre, el día siempre acaba bien y con la muletilla del papá de Bakabon: «¡No pasa nada!».

El humor disparatado de Akatsuka se volvió progresivamente más experimental y, por ejemplo, creó un episodio a base de diálogos sin dibujos e ilustró otro con la otra mano. Incluso trató de dibujar a los personajes a tamaño real, para lo que precisaba dos páginas enteras solo para esbozar una cabeza. Eran la clase de bromas que solo funcionaban en medios impresos, cualidad impagable que elevó a otro nivel al género del gag japonés. **TS**

Deadman 1967

Arnold Drake   Neal Adams

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Drake (EE.UU., 1924-2007); Adams (EE.UU., n. 1941)
Género Superhéroes



«¡El hombre que acaban de asesinar es nuestro héroe! Su historia comienza un minuto después.»

Cuando a Arnold Drake le encargaron un personaje para la antología del cómic *Strange Adventures*, se dejó llevar por la fascinación durante la década de 1960 por el misticismo oriental y creó un héroe fantasmal.

Boston Brand, trapecista de circo que se enfrenta a la muerte a diario (apodado cínicamente *Deadman* [Hombre muerto]), es asesinado por un pistolero con un garfio por mano. El espíritu de Deadman recibe de parte de Rama Kushna, «el rostro del universo», el poder para penetrar y controlar el cuerpo de cualquier persona. Inspirándose en la popular serie de televisión *El fugitivo*, cuyo protagonista busca al asesino de su esposa, Drake quiso que Deadman encontrase a su asesino, el misterioso Hook. Cada entrega incluía una aventura en la que Deadman debía ayudar a alguien en apuros y por tanto aplazaba la búsqueda de su asesino. Los guiones eran sofisticados, poseían un realismo dramático, y el protagonista demostraba la franca emotividad de la clase trabajadora. Drake (y posteriormente Jack Miller) escribieron brutales situaciones sobre traficantes de drogas, pandillas de moteros, malvados artistas circenses y contrabandistas de inmigrantes ilegales.

Pese a que Carmine Infantino dibujó la primera historia y diseñó el aspecto del personaje, incluida la cadavérica máscara blanca, la interpretación definitiva de Deadman llegó de la mano de Neal Adams en el segundo número del cómic. Adams se había fogueado en la tira de diario *Ben Casey* y combinaba un sorprendente realismo con unos diseños de página experimentales. Adams conseguía además que lo fantástico resultase verosímil.

Pese a sus muchos admiradores, la serie fue cancelada tras doce números. Pero Deadman se convirtió en figura perenne del universo DC y Adams escribió uno de los cómics estadounidenses más influyente de la década de 1970. **TRL**

Tomorrow's Joe 1967

«Asao Takamori» Tetsuya Chiba

Tomorrow's Joe nació fruto de la colaboración entre el escritor Asao Takamori y el ilustrador Tetsuya Chiba, y se publicó por primera vez en Japón entre finales de la década de 1960 y principios de la siguiente. Fue esta una época de resistencia a la autoridad por parte de jóvenes japoneses que se oponían al tratado de seguridad de su país con Estados Unidos. Cuando este cómic de boxeo apareció en *Weekly Shonen Magazine*, en 1968, los jóvenes se sintieron atraídos por el carácter rebelde de Joe, sus orígenes humildes y la ambientación de la historia, en constante sincronía con la época que les había tocado vivir.

La popularidad de la tira se hizo evidente en el año 1977, cuando secuestradores del Ejército Rojo japonés declararon en un comunicado que «representaban a *Tomorrow's Joe*». Sin embargo, el cómic no solo sedujo a los extremistas. Al capturar perfectamente la atmósfera de la época y mostrar en profundidad la realidad de la vida en los barrios pobres, consiguió un estatus de culto en todo Japón.

La historia gira en torno a Joe, un joven atormentado que entra en el mundo del boxeo cuando se encuentra en un centro de detención juvenil. Sus días de entrenamiento son una auténtica montaña rusa de sangre, sudor y lágrimas mientras se enfrenta a una dura oposición dentro y fuera del ring.

El atractivo del Joe de Takamori reside en que los lectores eran testigos de su crecimiento, como boxeador y como rebelde adolescente que se abre camino hacia la madurez. Sentían tal apego por el tebeo que, tras la dramática e inesperada muerte del principal rival de Joe, Rikishi, organizaron un funeral para el personaje de ficción al que asistieron setecientas personas.

Tomorrow's Joe se adaptó a una serie de animación televisiva en 1970, así como a diversos videojuegos, un serial radiofónico y varias películas, la última estrenada en 2011. **TS**

Título original *Ashita no Joe*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creadores Asaki Takamori (Japón, 1936-1987); Chiba (Japón, n. 1939) **Género** Drama



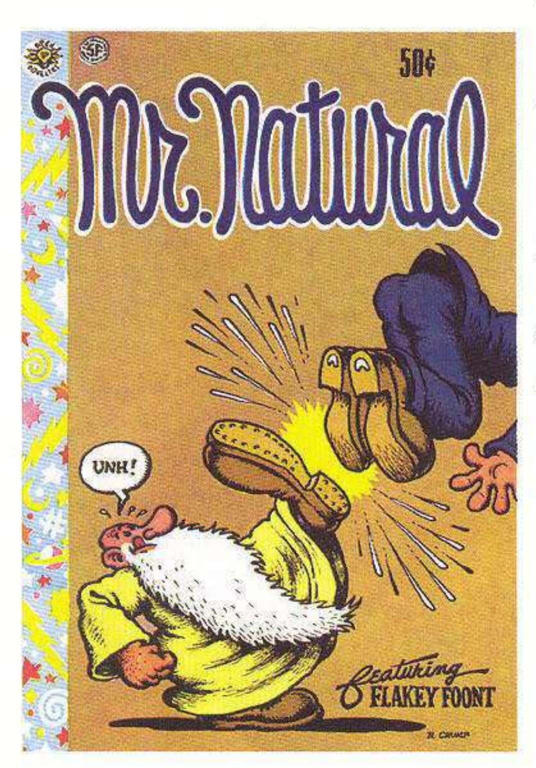
«Me he quemado, estoy quemado ... lo único que queda es blanco.»

Joe Yabuki

Mr. Natural 1967

R. Crumb

Primera edición *Yarrowstalks* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1943)
Género Humor, underground
Premio Harvey Special Award for Humor (1990)



«¡Ven, que te cuento un secreto! ¡El universo está loco!»

R. Crumb fue la primera estrella del cómic underground, y aún se le considera vinculado con la época hippy, pero siempre estuvo en los márgenes del movimiento. El engatusador gurú mister Natural protagonizó muchos de los primeros cómics de Crumb y probablemente supuso el mayor acercamiento a la contracultura por parte de su creador, aunque su cinismo no anda lejos.

En 1966 Crumb se encontró ante una encrucijada, ya que dibujaba tarjetas de felicitación durante el día y tomaba grandes cantidades de LSD. Sin embargo, durante ese período creó a todos los personajes principales que poblarían sus cómics durante los diez años siguientes. Uno de los más importantes fue mister Natural. Tras haberse trasladado a San Francisco, Crumb no tardó en triunfar en *Yarrowstalks* y luego con su propio cómic, *Zap*. Durante los dos años siguientes mister Natural protagonizó diversas publicaciones, como *Hytone*, *Uneeda*, *The East Village Other* y en 1970, la suya. Fred Natural era el típico héroe hippy, un chamán barbudo que repartía sabiduría entre sus seguidores. En la meditación 719 del primer número, medita impasible mientras a su alrededor crece una ciudad y luego la elimina con salmos.

Sin embargo, mister Natural siempre fue tan Groucho Marx como gurú y su negativa a dar respuestas directas era, sin duda, la forma de Crumb de decirle a su público que no confiaran en nadie. A mediados de la década de 1970 el arte de Crumb había evolucionado hasta un nivel de detalle y observación que rara vez se da en el cómic, a pesar de que los juicios y los impuestos lo habían arruinado. Para pagar las facturas revivió a mister Natural en una tira semanal de *Village Voice*, que no obstante rezuma cierta sensación de traición. Jóvenes superficiales y modernos, y admiradores descerebrados, se apropiaron del que en otro tiempo fuera un icono hippy. Definitivamente, la década de 1960 tal y como la había conocido había terminado. **DAR**

Corto Maltés

La balada del mar salado 1967

Hugo Pratt

La balada del mar salado fue la primera aventura que publicó Hugo Pratt que estaba protagonizada por su famoso personaje, el Corto Maltés, un misterioso marinero nacido en Malta que viaja por el mundo, entre la segunda y la tercera década del siglo XX, defendiendo habitualmente causas heroicas, apoyando a los desvalidos y, a veces, presumiendo cínicamente. *Corto Maltés* está ambientada en un contexto histórico bien documentado, combina tradiciones ocultas y filosofía con hechos reales, y recoge el encuentro del protagonista con numerosos personajes reales entre los que se incluyen escritores de prestigio internacional y políticos. Es sin duda una de las mejores aventuras que ha dado el mundo del cómic.

El Corto aparece en momentos históricos y lugares cruciales. Esta primera aventura transcurre en las islas del Pacífico Sur antes del estallido de la Primera Guerra Mundial, en un auténtico semillero de bribones y ladrones. El cómic comienza cuando un contrabandista ruso llamado Rasputín rescata a dos adolescentes, Caín y Pandora. Los tres se cruzan con un hombre alto y enjuto al que los piratas han dejado atado a una balsa. Así se nos presenta al elegante y cautivador Corto. Indudablemente, existe la posibilidad de que también sea un pirata.

La serie de *Corto Maltés* es fascinante. Se han escrito libros sobre ella, tratando de desentrañar el atractivo del personaje. Quizá su naturaleza impredecible sea pieza fundamental de su magnetismo, quizá lo sea su oscuro pasado; el debate continúa.

Los hábiles dibujos de Pratt mantienen al lector pegado a las páginas. La historia es dinámica y audaz, y está maravillosamente dibujada. Las viñetas de Pratt nunca contienen ni un trazo de más, el artista sabe cuándo sugerir algo y cuándo entrar en detalles y utiliza el negro con efectos dramáticos. *La balada del mar salado* es una lección magistral sobre el modo de contar una historia de forma clara y sucinta con mucho garbo. **FJ**

Título original *Una balata del mare salato*
Primera edición Autoedición en *Sgt. Kirk* (Italia)
Creador Italia (1927-1995)
Género Aventuras



GRUPPO EDITORIALE L'ESPRESSO

«Ya veo, señor Pratt, que no le asusta meter una pluma ... en un tintero y trazar una línea aterciopelada...»

Will Gould

Lupin III 1967

✎✎ «Monkey Punch»

Título original *Rupan Sansei*
Primera edición Futabasha (Japón)
Creador Kato Kazuhiko (Japón, n. 1937)
Género Policíaco

El título de este cómic hace referencia al nombre de su protagonista, Lupin III, un notorio ladrón nieto de Arsène Lupin, personaje de las celebradas novelas detectivescas del autor francés Maurice Leblanc. Kato Kazuhiko, conocido por el seudónimo de Monkey Punch, deja casi toda la información acerca de Lupin a la imaginación de los lectores. Detalles como su edad, nacionalidad o educación son un misterio. Sin embargo, sí se les informa de que su coeficiente intelectual es de más de 300 y de que domina las enseñanzas de su abuelo sobre robos y disfraces detalladas en la «Biblia del robo». Siente debilidad por las mujeres hermosas y siempre advierte a sus víctimas (y por tanto a su némesis, el inspector Zenigata) antes de llevar a cabo sus robos. La pandilla de Lupin la componen la voluptuosa Fujiko Mine, el pistolero Daisuke Jigen y Goemon Ishikawa XIII, descendiente de un samurái espadachín.

Las historias y los dibujos resultaban innovadores por su occidentalismo en el momento de su publicación, síntoma del comienzo de una nueva era en la escena japonesa del cómic. *Lupin III* triunfó cuando se adaptó a una película de animación. Gracias a unos directores excelentes y unos dobladores muy acertados se convirtió en toda una sensación. Siguieron diversas producciones más, entre ellas *El castillo de Cagliostro*, dirigida por Hayao Miyazaki en 1979. Si bien conservan la esencia del cómic, las versiones animadas de *Lupin III* son menos violentas que el original. Sorprendentemente, Monkey Punch no ha participado en ninguna de las películas. **TS**

Fénix 1967

✎✎ Osamu Tezuka

Título original *Hi no Tori*
Primera edición Varios (Japón)
Creador Japón (1928-1989)
Género Aventuras

Osamu Tezuka completó doce volúmenes de la serie manga *Fénix*, pero el ciclo no llegó a su fin debido al fallecimiento de Tezuka. Cada uno de los libros funciona de forma independiente, ya que transcurren en distintos períodos, comenzando con las primeras civilizaciones y saltando luego adelante y atrás en la historia hacia una convergencia en el presente. Pese a que la serie no se publicó cronológicamente, la temática de evolución y reencarnación se repite, ya que los personajes de un volumen aparecen de forma distinta en otros volúmenes. La búsqueda de la inmortalidad, encarnada en el mito del Fénix, supone el punto de partida de cada historia.

El quinto volumen, *Ho-o* (conocido como *Karma* en su traducción al inglés), está considerado el mejor de la serie. Ambientado en el período Nara del Japón del siglo VIII, narra la vida del bandido Gao y del escultor Akanemaru. Gao hirió a Akanemaru cuando este era joven, pero después dejó su malvado pasado y también se hizo escultor. Cuando compiten por conseguir el mismo encargo, la verdad sobre el pasado de Gao amenaza su vida. El Fénix y su promesa de inmortalidad motivan a los protagonistas de maneras distintas.

Con el Fénix como testigo imparcial de las infinitas evoluciones y destrucciones de vida, Tezuka aborda cuestiones clave acerca de la existencia. Cada volumen resulta complejo, y posee su propio grupo de personajes dibujados con gran detalle. La narración y las ilustraciones son inteligentes y emotivas, y Tezuka va buscando formas innovadoras de contar sus historias y de ayudar a sus lectores a vivirlas con emoción. **NFI**



月刊コミック・マガジン

創刊号



1967 1

まんがエリートのためのまんが専門誌

手塚治虫／火の鳥

TVマンガ

悟空の大冒険

Callejero 1967

Shinji Nagashima

Título original *Futen*
Primera edición Seirindo (Japón)
Creador Japón (1938-2005)
Género Humor

Durante el momento de mayor tensión del activismo estudiantil de finales de la década de 1960 y principios de la siguiente, muchos jóvenes de todo Japón se mudaron al distrito de Shinjuku de Tokio. La mayoría querían ser artistas y apenas paraban en casa, vagaban por las calles y charlaban sobre cine, arte y música. Encontraban empleos puntuales pero solo cuando los necesitaban. *Callejero* gira en torno a la vida de esta clase de jóvenes, y su creador, Shinji Nagashima, es el protagonista.

Los dibujos de Nagashima se basaban en su propio estilo de vida itinerante, aunque algunos elementos de la historia son ficticios. En una memorable escena, Dan san (apodo de Nagashima) invita a una chica que acaba de conocer en el Hotel Yamanote. El cómic, si bien en principio puede parecer un retrato de la promiscuidad juvenil, enseguida revela que el Hotel Yamanote es el término con que se denomina en argot a la línea Yamanote, una línea férrea que recorre Tokio en círculo. Poco después, la pareja está profundamente dormida y roncando en el tren. Al despertar, deciden dar un par de vueltas más y vuelven a quedarse dormidos.

Era una época en que el espíritu del nihilismo, la rebelión y la revolución sexual se hacía notar en todo el mundo. La obra maestra de Nagashima capta la naturaleza de esta generación y su sentido de la libertad y las posibilidades que esa actitud ofrece a los jóvenes. A Nagashima se le reconoce su capacidad para desarrollar sus ilustraciones y experimentar con ellas constantemente; en este cómic utiliza un enfoque que recuerda a Picasso, ya que dibuja algunos rostros y objetos desde múltiples ángulos. **TS**

Terajima-cho 1968

Yu Takita

Título original *Terajima-cho Kidan*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1932)
Género Biografía

Terajima-cho era el nombre del distrito rojo de Tokio antes de la guerra. Se conocía como Akasen o «Líneas Rojas» (*aka* significa «rojo» y *sen*, «línea»), en referencia a la tradición de marcar con lápiz rojo un mapa para señalar una zona determinada. A todos los distritos con burdeles se les denominaba Akasen y perduraron sin ocultarse durante muchos años después de la Segunda Guerra Mundial. El autor de este cómic, Yu Takita, se crió en Terajima-cho, entre bares, prostitutas y puteros y borrachos que vomitaban y orinaban en las alcantarillas. Takita ilustra con viveza el distrito mientras observa a los transeúntes con ojos de niño.

En una escena memorable, Takita describe una señal aparentemente útil en un callejón que indica «pasadizo por aquí». El pasadizo en realidad es un callejón sin salida y la engañosa señal es un ardid para seducir a clientes potenciales. Al crecer en este mundo de adultos, rodeado de mujeres sensuales, Takita escuchaba conversaciones adultas y presenciaba peleas de la Yakuza. Pero no se traumatizó; para él era normal, puesto que no había conocido otra cosa. El cómic muestra su vida cotidiana, y bosqueja el día a día con un aire de nostalgia, una pizca de humor reconfortante y ningún argumento aparente.

Dojo tsure zure banashi, otra de las obras más populares de Takita, se asemeja a *Terajima-cho kidan*, y se centra en la vida cotidiana de este mientras vivía en Kokubunji, en Tokio. En esta pieza, Takita sitúa ilustraciones de objetos como teteras y chocolatinas en los bocadillos. Expresa ingeniosamente los sentimientos de los personajes con sencillos dibujos. **TS**

Los fabulosos Freak Brothers 1968

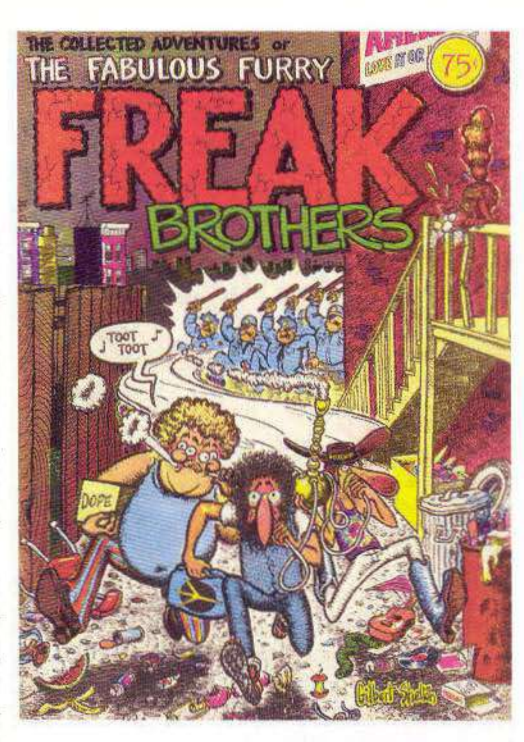
Gilbert Shelton

Título original *The Fabulous Furry Freak Brothers*
Primera edición The Print Mint (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1940)
Género Humor **Adaptación** Película: *Grass Roots* (2011)

Los fabulosos Freak Brothers del dibujante texano Gilbert Shelton fue concebido bajo el embriagador influjo del *MAD Magazine* de Harvey Kurtzman y los tríos de astracanadas de los hermanos Marx y de los Tres Chiflados. Apareció en *Feds and Heads*, uno de los primeros cómics alternativos publicado por The Print Mint, en 1968. Los tres protagonistas de *Los fabulosos Freak Brothers* (Fat Freddy es el vago; Phineas, el cerebro, y Freewheelin' Franklin, el cowboy) no son hermanos de sangre, sino unos hippies chanchulleros que comparten un desmesurado gusto por las drogas, la comida y la cerveza.

La gran mayoría de las historias de *Los fabulosos Freak Brothers* trata sobre cómo conseguir y vender marihuana («Oh no, ¡han vuelto a timar a Fat Freddy!»), mientras los tres personajes engañan al desafortunado Norbert the Narc, y las entregas varían considerablemente en términos de duración y ambición. Hay algunas tiras de una página muy bien tramadas y ejecutadas, y luego está «Idiots Abroad», en la que el trío recorre el mundo a lo largo de tres números, y que ha sido considerada la mejor entrega de la serie de Shelton. La tira también dio lugar a un producto derivado: *El gato de Fat Freddy*, una espantosa bestia plagada de pulgas.

Harvey Kurtzman describió a Shelton como «un auténtico profesional» del cómic alternativo. Su trabajo en *Freak Brothers* no resulta trillado y, aunque ha llegado a representar un movimiento contracultural ya desaparecido, el atractivo de las historias resulta clásico y eterno, tal y como demuestran unas ventas superiores a los cuarenta millones de ejemplares. **AL**



«Gira el bong para que parezca una escultura y abre la botella de ron para aparentar normalidad.»

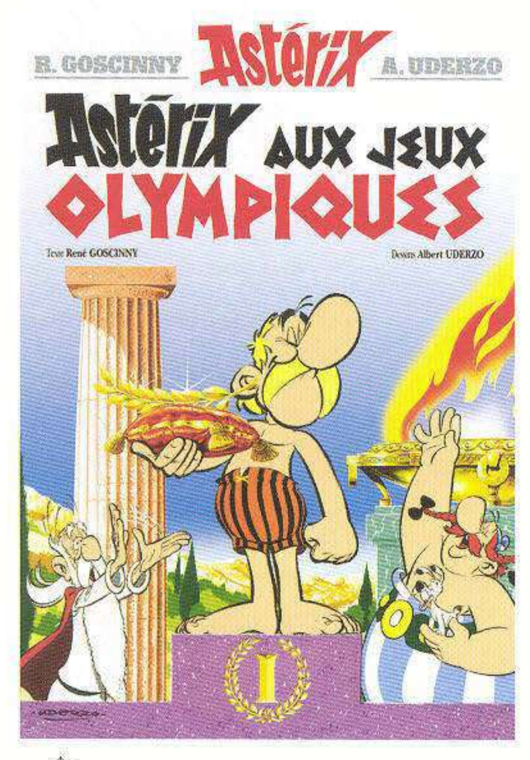
Otras lecturas

Dopin' Dan de Ted Richards
Harold Hedd de Rand Holmes
Philbert Desanex' Dreams de Gilbert Shelton
The Fat Freddy's Cat Omnibus de Gilbert Shelton
Wonder Wart-Hog de Gilbert Shelton y Tony Bell

Astérix y los Juegos Olímpicos 1968

René Goscinny Albert Uderzo

Título original *Astérix aux Jeux Olympiques* **Prepublicado por** *Pilote*, (Francia) **Creadores** Goscinny (Francia, 1926-1977); Uderzo (Francia, n. 1927) **Género** Humor



Otros libros de *Astérix*
Astérix en Bretaña
Astérix el Galo
Astérix gladiador

Astérix y los Juegos Olímpicos fue publicado el mismo año en que se celebraron los Juegos Olímpicos en México. Esta nueva entrega lleva al héroe galo y a su omnipresente y fiel compañero Obélix a viajar a Grecia para competir en los juegos del año 50 a.C. Previamente, han vencido al orgulloso legionario romano Claudius Mulus corriendo y lanzando una jabalina en los bosques que rodean la aldea, aunque eso ha sucedido involuntariamente y con ayuda de la poción mágica. Cuando Astérix y Obélix llegan a Atenas se les informa, para sorpresa de ambos, de que la poción es un estimulante artificial prohibido y no está permitido utilizarla. Quizá sea esta la primera vez que se prohibió una sustancia en la historia del deporte mundial.

«Los atletas de Magnesia siguen una dieta de leche, los de Cos una de lechuga.»

Cuando los griegos vencen en todas las categorías, Astérix y diversos romanos desmoralizados compiten entre sí en una carrera organizada apresuradamente con el fin de restablecer el mancillado orgullo de los representantes del Imperio. Los romanos vencen gracias a una poción, que les ha teñido la lengua de azul y por tanto se les descalifica y Astérix es declarado vencedor.

En este volumen de la serie *Astérix* (el duodécimo), todos los habitantes de la aldea acuden a Atenas, propiciando que los lectores conozcan mejor a algunos de los personajes secundarios del cómic. Los lectores se enteran de la edad de uno de ellos (Edadepiédrix tiene noventa y tres años) y no se explican cómo consigue mantenerse tan vital.

Astérix no contiene carga política. Para Goscinny y Uderzo lo más importante era hacer reír. Uderzo dijo en una ocasión: «La risa era nuestra vida cotidiana, nuestras costumbres, nuestra época». **BS**

Bat Lash 1968

Sergio Aragonés y Dennis O'Neil «Nick Cardy»

El dandi pistolero Bat Lash, que aparecía siempre vestido con un extravagante chaleco y una flor en el sombrero, debutó en el número 76 de *Showcase*, en 1968, antes de tener su propia y breve serie que se prolongó solo hasta alcanzar siete números. A este atípico héroe del Oeste le gusta la buena vida. Sin embargo, su afición al juego y sus chanchullos le obligan a dedicarse primero a salir de los apuros en que se mete, antes que a seducir a las mujeres, a la poesía o a elaborar la mejor receta de galantina de faisán.

Las historias de Sergio Aragonés y Dennis O'Neil contienen ilimitadas situaciones cómicas y temas recurrentes. La tira está dominada por los elementos humorísticos. Los villanos suelen resultar exageradamente estrafalarios, y proporcionan un amplio margen al artista Nick Cardy para dibujarlos como figuras grotescas. La distribución de las páginas es ingeniosa.

«Le odio . . . ¡Ha sido el único que me ha hecho sentir mujer!»

En números posteriores el tono de la serie varió significativamente e incluyó una entrega más oscura que versaba sobre la génesis del personaje y donde este debe luchar por vengar asuntos del pasado. Este cambio dramático en el tono supuso uno de los mayores aciertos narrativos del libro, y demostró la capacidad de los autores para combinar el patetismo del pasado de Bat Lash con la parodia autoindulgente de la línea de westerns de DC Comics.

Bat Lash invierte el papel tradicional del héroe del Oeste y adopta una sensibilidad propia de telecomedia, pero sus creadores no dejan de lado la sucia realidad y la dureza del entorno histórico. *Bat Lash* es un cómic que no solo se suma al género del western sino que, además, lo reforma. Esto lo convierte en una lectura esencial. **AO**

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Aragonés (España, n. 1937); O'Neil (EE.UU., n. 1939); Nicolas Viscardi (EE.UU., n. 1920)
Género Humor, western

SHOWCASE PRESENTS
12¢
AUG. NO. 76
BAT LASH
WILL HE SAVE THE WEST-OR RUIN IT?
WANTED
REWA

Otras lecturas
Lucky Luke de René Goscinny y Morris
Rick O'Shay de Stan Lynde
Weird Western Tales de John Albano y Neal Adams

Escuela de desvergonzados 1968

«Go Nagai»

Título original *Harenchi Gakuen*
Primera edición Shueisha (Japón)
Creador Kiyoshi Nagai (Japón, n. 1945)
Género Humor

Go Nagai es famoso por sus cómics de ciencia ficción y las adaptaciones que de ellos se han realizado, como *Mazinger Z* o *Devilman*, pero debutó como dibujante de tiras cómicas. De hecho, se hizo un hueco en el mundo del cómic mientras se dedicaba a este género.

La acción de *Escuela de desvergonzados*, tal y como sugiere el título, está situada en una escuela elemental privada para estudiantes extremadamente desvergonzados, y cada episodio está cargado del bizarro humor de Nagai. Los profesores son muy peculiares: el barbudo Hige Godzilla sensei viste pieles como un cavernícola. La siniestra vida de los profesores se centra en maltratar a los alumnos. Las inmaduras y subversivas tiras resultan literalmente explosivas: al final de cada episodio el colegio es destruido y encuentran siempre la manera de desvestir a las chicas. El supuesto protagonista, apodado Oyabun [jefe], no resulta nada heroico y la heroína es una de sus víctimas, Shuubei-chan.

Cuando el cómic incluyó una escena en que Oyabun levantaba la falda de Shuubei-chan, los alumnos de escuelas elementales de todo Japón imitaron a Oyabun. Las asociaciones de padres de alumnos del país pusieron el grito en el cielo e inmediatamente catalogaron el cómic como una mala influencia. Después de este incidente, el levantamiento de faldas se convirtió en parte del sello característico del cómic. Sorprendentemente, la idea original no fue de Nagai, sino de un anuncio de televisión sobre una estación de servicio. El cómic fue publicado originalmente en *Weekly Shonen Jump*, y se adaptó a una serie de películas. **TS**

Las vacaciones del califa 1968

René Goscinny Jean Tabary

Título original *Les Vacances du Calife*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creadores Goscinny (Francia, 1926-1977); Tabary (Suecia, 1930-2011) **Género** Humor

Describir este cómic como una tira satírica ambientada en Bagdad es correcto pero da una idea demasiado osada de su contenido. En realidad, el Bagdad del cómic existe fuera de la historia y de la política. Funciona como fondo exótico y vehículo para la farsa que permite al escritor René Goscinny trazar paralelismos con las modas y tendencias de la sociedad occidental contemporánea. Por ejemplo, la historia principal de *Las vacaciones del califa*, el tercer álbum de la serie, se centra en las playas abarrotadas, los hoteles inacabados y la desoladora uniformidad del paquete vacacional.

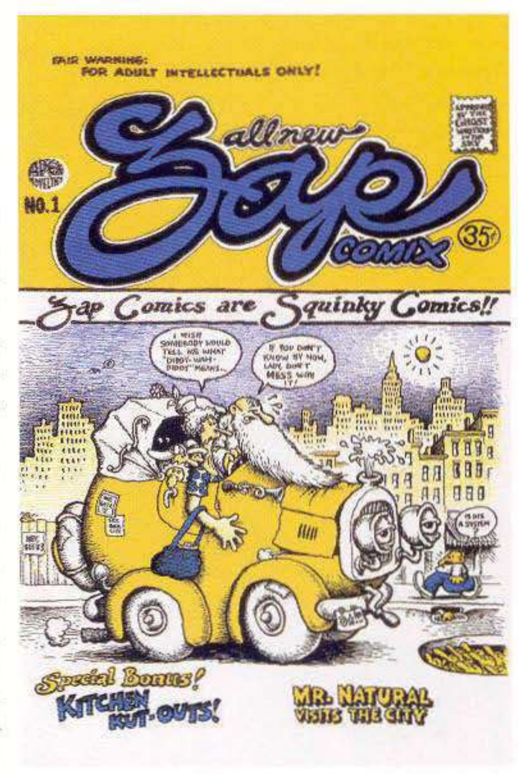
Goscinny, autor de *Astérix* y de *Lucky Luke*, comenzó a colaborar con el artista Jean Tabary en 1962, cuando produjeron la tira *Las aventuras del califa Haroun el Poussah* para la revista francesa *Record*. En este cómic presentaron al plácido gobernante del título junto a su maquiavélico lugarteniente, Grand Vizier Iznogoud, quien no tardó en convertirse en el protagonista de la serie. Iznogoud es un personaje perverso con una única obsesión: ser el califa. Sus planes para echar a su superior siempre acaban en fracaso y tormento.

Pese a que *Las vacaciones del califa* quizá sea el más variado y consistente álbum de *Iznogoud*, cada una de las entregas escritas por Goscinny contiene cuatro historias de diez páginas que constituyen pequeñas obras maestras de juegos de palabras, malos y astracanadas perfectamente coreografiadas. La elegante arquitectura de los guiones de Goscinny proporcionó un amplio margen a Tabary para que construyese sus detalladas y ornamentadas imágenes de palacios y desiertos. **AL**

Zap Comix 1968

R. Crumb

Primera edición Apex Novelties (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1943)
Género Underground
Premio Will Eisner Comic Book Hall of Fame (1991)



Impreso por el escritor Charles Plymell, autor de *Beat*, y publicado por Don Donahue en Apex Novelties, el primer número de *Zap Comix* supuso el momento fundacional del movimiento del cómic underground. También mostraba el estilo de dibujo y el humor característico de R. Crumb, que le permitió llegar a un público más amplio y moderno. Crumb y su mujer vendieron los primeros ejemplares de *Zap Comix* por la calles de San Francisco con un cochecito de bebé, pero con el tiempo llegarían a las librerías.

Zap 1 contiene algunas de las tiras más famosas de Crumb, como «Whiteman», una historia de la América blanca de hombres al borde de un ataque de nervios; la repetidamente pirateada «Keep on Truckin'...»; y «Mr. Natural Visits The City», la historia en que presenta al gurú mister Natural y su angustiado discípulo urbano, Flakey Foont. Otro punto álgido es «Abstract Expressionist Ultra Super Modernistic Comics», una historia de tres páginas delirantes en que Crumb trata de comprender el arte moderno, idea que exploraría en mayor profundidad en *Artistic Comics* en 1973 y en la parcialmente autobiográfica «Definitely a Case of Derangement», donde cuestiona su salud mental.

Zap 0 se publicó después de que apareciera el primer número, porque el editor original secuestró la obra acabada. Crumb encontró fotocopias de las páginas, dibujó una nueva portada y entregó el cómic a Donahue para que lo publicase. En posteriores números de *Zap*, Crumb invitó a colaborar a diversos artistas, como Clay Wilson, Robert Williams y Gilbert Shelton. **EP**

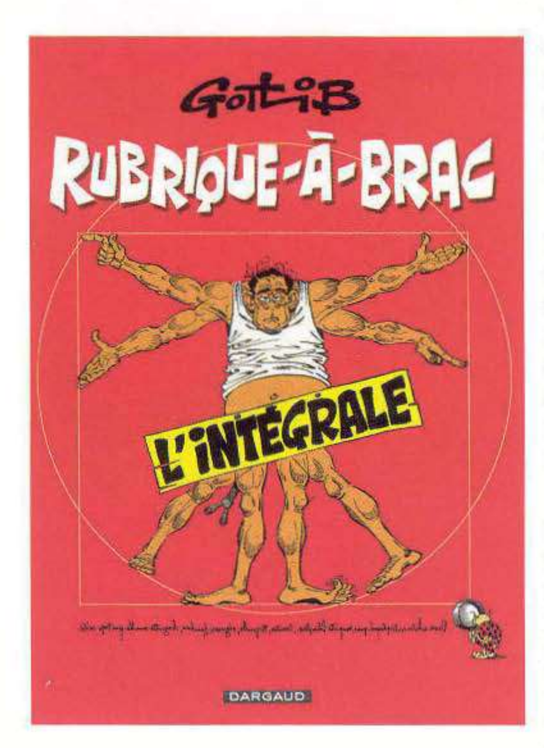
«¡Quiero que dejes de perder el tiempo leyendo cómics baratos! ¡Apuesto a que esto te ocurrió cuando eras crío!»

Otros libros de R. Crumb
Mr. Natural
Mis problemas con las mujeres

Rubric-a-brac 1968

Marcel Gotlib

Título original *La Rubrique-à-brac*
Primera edición *Pilote* (Francia)
Creador Francia (n. 1934)
Género Humor



«Me considero un niño jugando en la playa mientras vastos océanos de verdad yacen ocultos ante mí.»

Isaac Newton

Rubric-a-brac (palabra que nace de la yuxtaposición de *rubrique* y *bric-a-brac* [baratijas]) fue publicado originalmente en la popular revista francesa *Pilote*, y se estrenó el 11 de enero de 1968 como una historieta que aparecía completa en tan solo dos ilustraciones. Este formato permaneció prácticamente inalterado a excepción de alguna historia con alguna página más hasta el final de la serie, en 1972. Para entonces su creador, Marcel Gotlib, había producido más de 400 páginas de chistes y se había convertido en todo un ídolo para varias generaciones de lectores incondicionales.

Gotlib ya era conocido cuando comenzó a publicarse la tira, puesto que llevaba varios años ilustrando para *Pilote* otra serie de historias breves titulada *Les Dingodossiers*, escrita por René Goscinny, el creador de *Astérix*. Pero Goscinny, que tenía mucho trabajo (también era editor jefe de la revista), decidió terminar aquella serie y animó a su ilustrador a trabajar en solitario. El resultado fue *Rubric-a-brac*, un nombre adecuado porque la serie no cubre una única temática, sino prácticamente todas.

Gotlib aborda cualquier tema, desde la vida cotidiana hasta los acontecimientos históricos, la parodia o el reino animal, con un estilo gráfico hiperexpresivo y con un humor desbocado. Con el tiempo comenzaron a destacar algunos personajes recurrentes y se introdujeron bromas de larga duración y referencias insinuadas a los lectores, como por ejemplo la mariquita que vive en la franja inferior de los dibujos, o Isaac Newton, que, como desarrolla su teoría de la gravitación universal después de que se le caiga una manzana en la cabeza, luego le cae en la cabeza prácticamente de todo, desde una bola de petanca a un rinoceronte.

Durante más de treinta años, diversos humoristas del mundo del cómic, el teatro y el cine han admitido que sus respectivas creaciones habían recibido influencias de Gotlib y su *Rubric-a-brac*. **NF**

Kake 1968

«Tom of Finland»

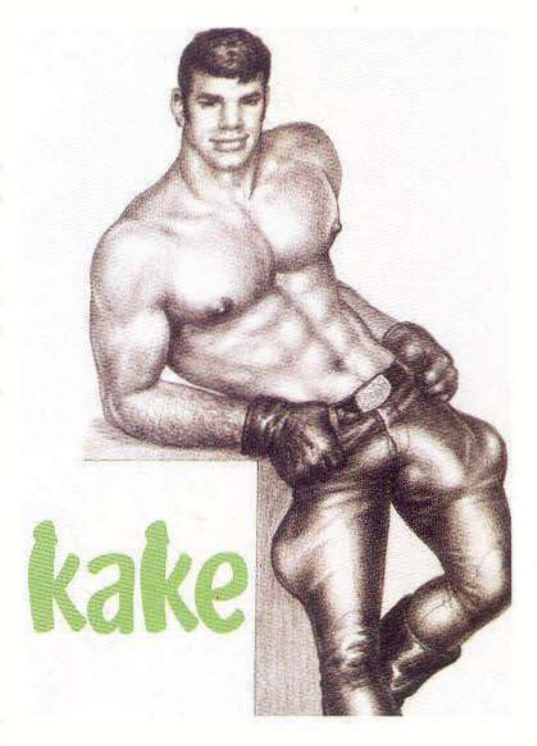
Tom of Finland —seudónimo utilizado por Touko Laaksonen—, dibujó exclusivamente hombres homosexuales y alegres. Su arte prácticamente se bastó para promover una masculinidad dirigida al público gay durante una época en que la homosexualidad era ilegal y gran parte de su comunidad no había salido del armario.

El dibujo se convirtió para Laaksonen en una válvula de escape durante su niñez rural, y realizó sus primeras tiras cuando tenía solo ocho años. Laaksonen se trasladó a Helsinki en 1939 para estudiar arte y no tardó en vivir sus primeros encuentros sexuales con soldados alemanes, experiencias que forjaron su fetichismo por los uniformes y las botas. Tras la guerra, Laaksonen se dedicó a la publicidad mientras desarrollaba su arte homoerótico, y creó su primera historia con más de una viñeta en 1946.

Laaksonen, inspirado por el pionero ilustrador homosexual estadounidense George Quaintance, envió su trabajo a la revista de culturismo *Physique Pictorial*, publicación donde volcaba sus fantasías la comunidad gay de posguerra. El editor Bob Mizer le puso su apodo (Tom of Finland) en 1957 para resaltar el exotismo de su nuevo colaborador. El creciente dominio de la anatomía y del sombreado sutil dotó a sus musculosos hombres —a veces basados en modelos fotográficos de Mizer— de una potencia añadida. Sus historias visuales las vendía Mizer a un dólar y medio la página, por correo postal.

Después de probar con un rubio finlandés llamado Vicky, pasó a Mike y posteriormente a Jack (tipo Tarzán), pero, en 1968, Tom encontró a su gran protagonista, Kake, un pícaro vestido de cuero con facciones duras y bigote. Las aventuras sexuales mudas de Kake con soldados, marineros, policías, cowboys, camioneros y obreros de la construcción ocuparon veintiséis folletos. Para estos cómics Tom mantuvo el detallismo en el cuero y las erecciones, exageradas igual que en el shunga japonés, o los grabados eróticos. **PG**

Primera edición DFT (Dinamarca)
Creador Touko Laaksonen (Finlandia, 1920-1991)
Género Erótico
Adaptación Película (1991)



«¡Me esfuerzo por lograr que los hombres que dibujo practicando sexo se enorgullezcan y diviertan con lo que hacen!» **Tom of Finland**

La espita 1968

Yoshiharu Tsuge

Título original *Nejishiki*
Primera edición Seirindo (Japón)
Creador Japón (n. 1937)
Género Autobiografía



Otros libros de Yoshiharu Tsuge
Muno no Hito
Oba's Electroplate Factory
Red Flowers
The Sun's Joke
Yoshio no Seishun

Yoshinaru Tsuge es una figura de culto en Japón. No solo se le conoce por sus cómics, ya que gran parte de sus historias también se han adaptado al cine y la televisión. Se le considera un *ishoku Kisai* [genio único]. Tras una infancia complicada, Tsuge trabajó en una librería dedicada al alquiler de libros. Durante la empobrecida posguerra japonesa estas librerías ofrecían entretenimiento barato para lectores adultos en forma de dramas realistas y sombríos.

En aquel momento Yoshihiro Tatsumi denominó al movimiento de cómics para adultos *gekiga* (*geki* significa «drama», y *ga*, «imagen»). El género resultó muy influyente durante el segundo período de Tsuge en la revista de vanguardia *Garo*. Sin embargo, Tsuge padecía depresión crónica e intentó suicidarse.

«La poesía de Tsuge habla con elocuencia sobre la soledad en un mundo cambiante.»

Bill Randall, escritor y crítico

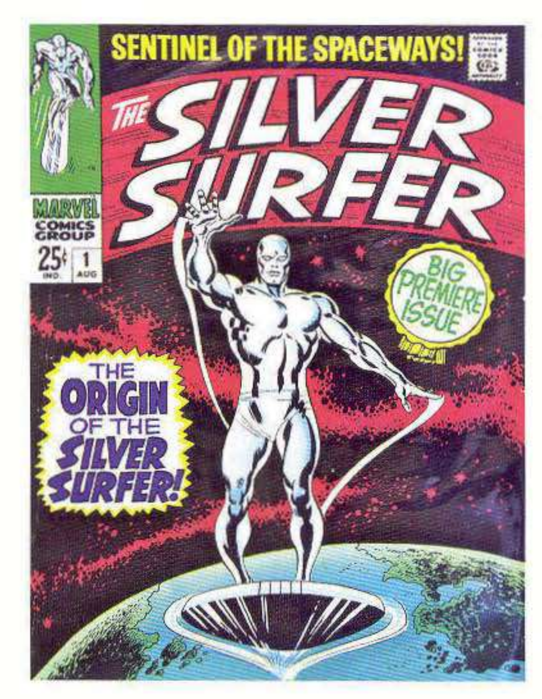
La espita se publicó en una edición especial de *Garo* dedicada a Tsuge. Se trata de la transcripción real de uno de los sueños del autor. Una medusa pica a un hombre en el brazo en una extraña playa y pasa mucho tiempo buscando un médico. Mientras se desangra, desarrolla un terror neurótico a morir a causa de la herida. La búsqueda tiene lugar en un mundo ilógico de gente reacia a ayudar. Al subir a un tren para llegar al pueblo vecino, inexplicablemente regresa al lugar que acaba de abandonar. Una mujer que dice ser médico se convierte en su amante y le cura el brazo uniendo los extremos cercenados de la vena con una llave de paso de fontanero. Para algunos, esta es la prueba definitiva de que los cómics pueden ser una forma de arte, que va más allá del entretenimiento. *La espita* fue parodiada y adaptada al cine, e incluso generó un videojuego. **DI**

«Comparado con aquello, la muerte no es nada ... nada en absoluto.» ➡


ぼくはたまたまこの海辺に泳ぎに来てメメクラゲに左腕を噛まれてしまったのだ
まさかこんな所にメメクラゲがいるとは思わなかった

Estela Plateada 1968

Stan Lee · John Buscema · Jack Kirby



«¡Tú, que fuiste el escogido por Galactus! ¡Tú, que podrías haber morado en los salones de los dioses! ¡Has preferido las colinas de estiércol del hombre!»

Otros libros de Stan Lee y Jack Kirby
Los Cuatro Fantásticos
El increíble Hulk
X-Men

Título original *The Silver Surfer*
Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Lee (EE.UU., n. 1922); Buscema (EE.UU., 1927-2002); Kirby (EE.UU., 1917-1994) **Género** Superhéroes

Estela Plateada se estrenó en el universo Marvel entre los números 48 y 50 de *Los Cuatro Fantásticos* en 1966, en una historia que también presentaba a Galactus, devorador de mundos. Galactus es similar al dios hindú Siva y es tan indiferente a la vida como al sufrimiento y la muerte. Estela Plateada, como heraldo de Galactus, busca mundos para que su maestro los devore; pero, en el número 50 de *Los Cuatro Fantásticos*, se rebela y se alinea con la humanidad. Galactus, a modo de castigo, le encarcela en la Tierra, el planeta que ha decidido salvar.

Estela Plateada fue reeditado con su propio título en 1968, y los números comprendidos entre el primero y el decimoctavo narran la historia del exilio del surfista, su origen y los diversos intentos por parte de su diabólica némesis, Mefisto, de llevarle hacia el mal. Budismo, cristianismo, hinduismo y otras religiones crean una ambivalente parábola moral. Las variadas interpretaciones del personaje forman la esquiva mística de Estela Plateada: mercurio líquido en las sinuosas ilustraciones de Buscema, musculoso y angustiadamente heroico. Posteriores dibujos de artistas de la talla de Steve Englehart, Jim Starlin y Moebius, han enriquecido y desarrollado aún más a este personaje único.

Pese a que *Estela Plateada* se inscribe en el género de los superhéroes, la temática y los guiones se encuentran ligados al cómic y a la literatura de ciencia ficción de la década de 1950. Las películas de ciencia ficción de esta época ya habían anticipado la temática central de *Estela Plateada*. El surfista finalmente se estrenó en el cine en *Los Cuatro Fantásticos y Silver Surfer* (2007). **RR**

Trashman 1968

«Spain»

Primera edición *East Village Other* (EE.UU.)
Creador Manuel Rodriguez (EE.UU., n. 1940)
Género Superhéroes
Colección *Zero Zero 2*

La historia editorial de *Trashman* resulta tan complicada de resumir como el propio Harry Barnes, guerrillero clandestino y protagonista epónimo del cómic. *Trashman* se publicó entre 1968 y 1969 en *East Village Other*; entre 1970 y 1976, en *Subvert Comics*, y posteriormente en publicaciones tan diversas como *Screw*, *High Times*, *Weirdo* y *Heavy Metal*. Equipado con una innata inteligencia, una poderosa ametralladora, una potente motocicleta y poderes paranormales, Trashman lidera la resistencia contra la oscura tiranía que sojuzga al planeta.

Los superpoderes mentales de Trashman le permiten alterar su estructura molecular y disfrazarse de basura, por lo que en ocasiones aparece en forma de piel de plátano o de copia del *East Village Other* de la semana anterior. *Trashman* entretiene y provoca porque las ideas políticas de Spain (seudónimo de Manuel Rodriguez) nunca perjudicaron al desarrollo del instinto narrativo del autor. Spain es un libertario y romántico marxista y *Trashman* se opone sistemáticamente a la tiranía y se posiciona claramente al lado de los desvalidos.

El tono satírico de Spain se complementa a la perfección con la sesgada perspectiva de sus dibujos, que aparecen cargados de tinta. La sociedad postnuclear en que combate Harry Barnes en una guerra de guerrillas, anticipa la distopía de *Juez Dredd, la ley de Megacity* y de *Mad Max*, pero su ironía y falta de grandilocuencia acercan *Trashman* más a la obra de Howard Chaykin y de los hermanos Hernández. La alegre combinación entre motocicletas, marxismo y sexo explícito resulta demasiado entretenida para considerarla anticuada. **RR**

Los agachados 1968

«Rius»

Primera edición Editorial Meridiano y Editorial Posada (México)
Creador Eduardo del Río (México, n. 1934)
Género Humor

Eduardo del Río, apodado *Rius*, es uno de los caricaturistas políticos más reconocidos de Sudamérica, y el creador de la a menudo imitada serie de libros *Para principiantes*. Se trata de un concepto que combina investigación iconográfica con tiras de cómic y prosa. Rius fue un activo dibujante editorial marxista que creó, en 1966, su primer cómic periódico, *Los Supermachos*. En él desarrolló complejas temáticas políticas, sociales e históricas con la intención de «sacudir la conciencia de la clase trabajadora mexicana». Ese principio lo desarrolló al máximo con la inclusión de referencias bibliográficas al final de cada cómic para ofrecer la posibilidad de profundizar más a los lectores que lo deseasen.

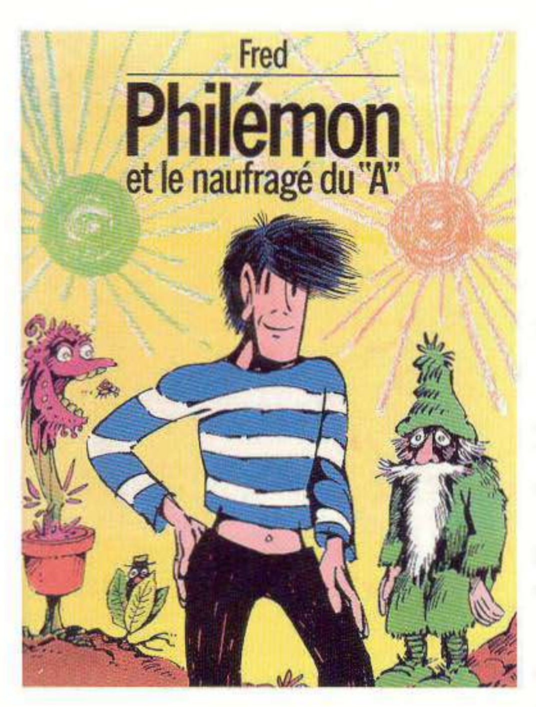
Rius dejó *Los Supermachos* en 1967 y creó *Los agachados*, cuya primera serie se publicó exitosamente a lo largo de nueve años. *Los agachados* combinaba una meticulosa investigación con historietas en blanco y negro. Pese a su entorno rural, los lectores eran urbanitas de clase media. Se calcula que Rius trató cerca de doscientas temáticas en la serie, todas ellas sirvieron de vehículo para una crítica feroz a la Iglesia católica y la élite corrupta.

El universo ficticio de la serie se centra en un típico pueblo mexicano con la beata, el campesino, el revolucionario bigotudo, el profesor de escuela liberal, el burócrata de partido político y el oficial de policía corrupto. En la actualidad quizá parezca trasnochado resultar tan abiertamente ideológico, pero la serie continúa siendo una parte esencial de la historia del pensamiento liberal mexicano y un ejemplo inigualable del poder que llegó a tener el cómic a la hora de promover la resistencia política. **EPr**

Philémon y el náufrago del «A» 1968

«Fred»

Título original *Philémon et le naufragé du «A»*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creador Fréderic Aristidès (Francia, n. 1931)
Género Fantasía, humor



«La principal cuestión existencial consiste en saber adónde nos dirigimos, en tener un programa. En mi opinión la fantasía debe formar parte de la vida.»

Philémon y el náufrago del «A» comienza cuando el padre de Philémon le pide a su hijo que saque agua del pozo porque la bomba ha fallado. En el pozo, que no se ha utilizado durante varios años, el joven encuentra una botella con un mensaje. Un segundo mensaje le convence para que se adentre en el pozo, mientras le observa su burro parlante, Anatole. Así comienza una serie de acontecimientos extraordinarios: Philémon llega hasta el fondo del pozo donde se encuentra con un tiburón gris, pierde el conocimiento y aparece tumbado en una playa en una realidad totalmente distinta. El nuevo mundo que le rodea tiene dos soles y, al poco de despertar, Philémon conoce a un reloj vegetal, a un centauro llamado Vendredi (Viernes) y a monsieur Barthélemy, un náufrago de un pozo que lleva cuarenta años en la isla. Este viejo, vestido como Robinson Crusoe, explica a Philémon que debe hallar por su cuenta la letra «A» del océano Atlántico.

Fredéric Aristidès, conocido como *Fred*, fue un desertor de la revista francesa *Hara-Kiri*, que abandonó en 1965. Fred ofreció las aventuras de Philémon, concebidas al poco tiempo de su partida, para la revista semanal belga *Spirou*, que rechazó el proyecto. A continuación ofreció la tira al semanario francés *Pilote*, que la aceptó inmediatamente.

Antes del primer episodio del *Náufrago del «A»* (publicado en 1968 y posteriormente en un álbum en 1972), publicó dos historias cortas. Fred inventó la historia de las islas de las letras en el Atlántico para entretener a su hijo Eric durante una comida familiar. Su universo se encuentra muy próximo al género fantástico tan apreciado por Lewis Carroll y, si bien el guión del primer episodio es muy accesible, eso cambiaría en los siguientes episodios. El protagonista experimenta con los códigos del género, y atraviesa paredes y suelos, jugando con nuestras percepciones igual que hace Carroll en *A través del espejo*. **CM**

Rahan 1969

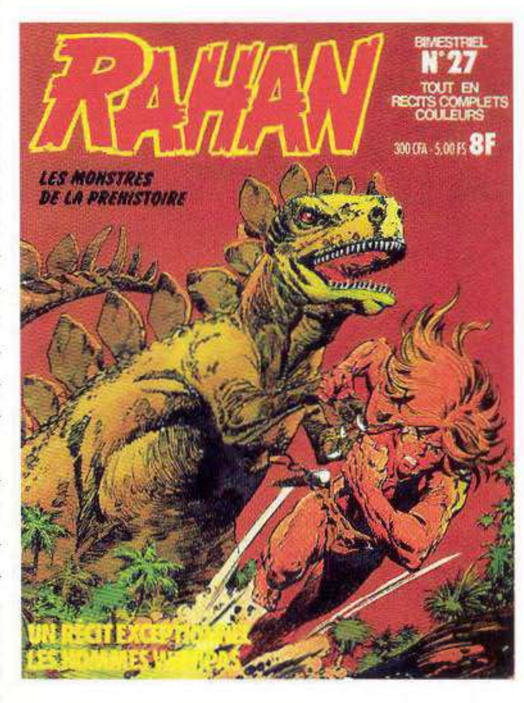
Roger Lécureux André Chéret y otros

En el año 1969 se estrenó una nueva revista que obtuvo un gran éxito a medida que fueron pasando los meses: *Pif Gadget*. Se trataba de una nueva fórmula de *Vaillant*, la revista estrenada tras la Segunda Guerra Mundial y asociada al Partido Comunista francés. Los lectores descubrieron las imaginarias aventuras de un hombre de cromañón llamado Rahan, «el hijo de los tiempos salvajes».

El concepto básico que dio pie al cómic fue idea del escritor Roger Lécureux, que deseaba desde hacía tiempo explorar este período histórico. Se contactó con diversos ilustradores, como Angelo Di Marco, pero fue André Chéret quien creó la icónica identidad del personaje. Rahan tenía un cuerpo escultural y una larga cabellera rubia. Con el pecho descubierto, un alfanje de marfil en el taparrabos y un colgante de garras que le ha regalado su padre (cada una de ellas representa una cualidad humana), viaja por tierras desconocidas y se encuentra con distintas personas u obstáculos que debe superar.

La ideología del guionista resulta clara, pero el anacrónico humanismo del protagonista fue recibido con tal entusiasmo que, en 1972, se publicó una nueva revista con su nombre. Debido a la gran cantidad de trabajo que exigía, el editor decidió confiar la ilustración de algunas historias al artista italiano Guido Zamperoni —sin informar al ilustrador oficial—, y posteriormente también al ilustrador español Enrique Romero. Tras la negativa del editor a pagarle a Chéret un adelanto de los derechos, argumentando que él solo era ilustrador, aquel interpuso una serie de demandas que ganó y consiguió el estatus de coautor. La serie continuó con diversos editores y desde 1999 la ha publicado Éditions Lécureux, dirigida por Jean-François, hijo de Roger Lécureux, que se encargó de los guiones tras el fallecimiento de su padre en 1999. **CM**

Primera edición Vaillant (Francia)
Creadores Lécureux (Francia, 1925-1999); Chéret (Francia, n. 1937)
Género Aventuras



«De niña me encantaba Rahan. Y decidí venir a Francia porque iba a conocerle...»

Marguerite Abouet, escritora

Tex 1969

Gian Luigi Bonelli · Aurelio Galleppini

Primera edición Cepim (Italia)
Creadores Bonelli (Italia, 1908-2001); Galleppini (Italia, 1917-1994)
Género Western



«Pensar en ganar a Tex en términos de velocidad es como pretender drenar un lago utilizando un colador.» **Giovanni Luigi Bonelli**

Gian Luigi Bonelli y el ilustrador Aurelio Galleppini crearon *Tex* en 1948. Después de que apareciera durante años publicado como minilibro de cómic, disfrutó de un renovado éxito en la década de 1960 bajo el título de *Tex Willer*, en un formato mayor y con historias más largas. *Tex* es el cómic italiano más famoso y continúa siendo un éxito de ventas, con más de 200.000 copias vendidas mensualmente.

Tex Willer es un exforajido de Arizona convertido en ranchero, un auténtico tipo duro con un gran sentido del honor y la justicia. Solo mata en defensa propia y protege los derechos de los demás. Gracias a su matrimonio con la bella india Lilyth, también se ha convertido en jefe de los indios navajos (con el nombre Águila de la Noche) y es un defensor de los derechos de los indios americanos.

En el episodio «Ataque en el fuerte Sumner», Tex y su mejor amigo, Kit Carson, siguen a una banda de contrabandistas de armas por las llanuras, llegan a Goldena y atrapan al principal contrabandista, Fraser, en el pueblo. El criminal jura que se vengará y hace que sus cómplices apaches, sedientos de sangre, ataquen el pueblo. Los rancheros, con la ayuda de la caballería, no ceden ante el ataque y salvan el pueblo, pero no sin haber sufrido bajas. Sin embargo, el peor destino está reservado para Fraser. Es abandonado en el bosque, herido y rodeado de lobos hambriento y los fantasmas de los muertos sin nada más que una solitaria bala en el tambor de su pistola. La historia, adaptada de una novela corta anterior de Bonelli, aún está considerada la más cruel de toda la serie, con un final desesperado, oscuro y cínico. Otra gran aventura del honrado tirador es la atractiva *Massacro!*

Tex estaba inspirado en filmes como *La diligencia* de John Ford, y supuso una brillante fusión de géneros, en la que caben vaqueros y aventuras, ciencia ficción, terror y comedia. Se adelantó a la radical transformación que el spaghetti western hizo del Viejo Oeste. **MS**

Alan Ford 1969

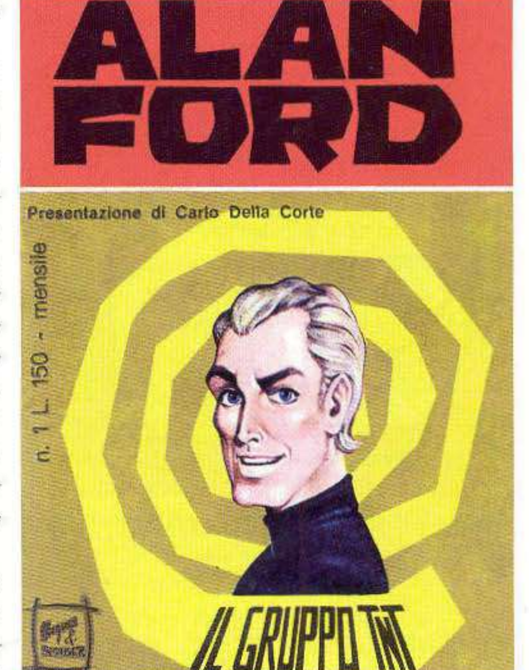
«Max Bunker» «Magnus»

Magnus (cuyo nombre real es Roberto Raviola) es un artista que creó un nuevo género en el cómic italiano durante la década de 1960: el *fumetti neri* [cómic negro]. Su filoso, atrevido y característico sombreado proporcionó un atractivo oscuro y misterioso a sus primeros cómics. Utilizó este estilo con éxito durante años y creó algunas historias inteligentes y humorísticas como *Alan Ford*, aparte de algunos guiones eróticos.

Magnus creó *Alan Ford* junto al escritor Max Bunker (Luciano Secchi). La serie trata sobre un desafortunado grupo de luchadores por la libertad, ello tratado con un giro satírico. Los cómics de *Alan Ford* obtuvieron un gran éxito en Italia, y durante la década de 1970 se publicaron en Yugoslavia en una excelente traducción de Nenad Brixy, guionista, novelista y editora croata. La popularidad de la serie en Yugoslavia resultó extraordinaria. Muchas generaciones de jóvenes lectores hablaban del cómic en sus conversaciones cotidianas. La razón de su éxito radica en la compasión que los jóvenes yugoslavos identificaban con el pobre y atractivo Alan Ford. Pese a las desgraciadas circunstancias de Alan y sus amigos, que no tenían dinero y vivían una vida modesta, siempre eran capaces de vencer a criminales extremadamente ricos (pero muy malvados).

La serie incluía diversas conversaciones ingeniosas e interacciones con coloridos personajes, aparte de una astuta observación de distintos aspectos de la sociedad italiana y estadounidense. Los personajes principales de la serie *Alan Ford* eran El Número Uno (líder supremo), Alan Ford (ingenuo estadounidense), Minuette Macon (novia de Alan), Bob Rock (un agente bajito y malhumorado), sir Oliver (noble inglés arruinado), El Jefe (mano derecha del Número Uno) y Jeremiah, el hipocondríaco del equipo. Se trata de un reparto ecléctico con interacciones únicas que funciona muy bien. **ZT**

Primera edición Editoriale Corno, Max Bunker Productions (Italia)
Creadores Roberto Raviola (Italia, 1939-1996); Luciano Secchi (Italia, n. 1939) **Género** Humor



«Es mejor vivir cien años como un millonario que una semana en la pobreza.»

Doraemon 1969

«Fujiko Fujio»



«En el mundo del manga, Doraemon ... *equivale a un* home run *con las bases llenas una y otra vez.»*

Frederik Schodt, escritor

Primera edición Shogakukan (Japón)
Creadores Hiroshi Fujimoto (Japón, 1933-1996); Moto Abiko (Japón, n. 1934)
Género Ciencia ficción

Doraemon se publicó originariamente en seis revistas infantiles de manga de Shogakukan. El protagonista (cuyo nombre procede del *dorayaki*, un pastelito popular en Japón) es un gato robot del siglo XXI. De pronto aparece en el cajón superior de Nobita Nobi, un gafotas de nueve años de edad. Los descendientes de Nobita han enviado a Doraemon al presente para que evite el fracaso del Nobita adulto.

Doraemon posee gran cantidad de artilugios que extrae de un bolsillo que es similar a una bolsa marsupial. Dichos artilugios son utilizados para evitar que Nobita se meta en problemas, pero debido al destino o a la torpeza del chico, los resultados no siempre son los esperados. Entre los personajes secundarios que aparecen en *Doraemon* figuran la sufriente madre de Nobita, su amable novia Shizuki, el gran abusón Takeshi, el pijo Tsuneo y Dorami, la hermana de Doraemon. Los dibujos redondeados y limpios y los guiones simples pero bien trabajados, sumado a la atractiva personalidad de los personajes principales, han convertido a *Doraemon* en un clásico absoluto del manga. Cuando Hiroshi Fujimoto y Moto Abiko dieron por finalizada su relación laboral en 1987, Fujimoto continuó las historias de *Doraemon* hasta su fallecimiento, en 1996.

El personaje de Doraemon se ha convertido en figura favorita entre los niños y en legendario icono de la cultura japonesa. *Doraemon* ha aparecido en una duradera serie de animación televisiva (la temporada de 1973 fracasó, pero ya suman más de novecientos episodios) y en casi treinta producciones teatrales. **AMo**

Rey de picas 1969

Luciano Bottaro

Título original *Re di picche*
Primera edición Alpe (Italia)
Creador Italia (1931-2006)
Género Humor

Re di picche es un rey especial, es el rey de las cartas. También es un tirano agresivo e inmisericorde que siempre intenta, aunque sin lograrlo, expandir su reino a expensas del plácido y adorable rey de corazones. Entre sus aliados figuran el barón Catapulta, un ávido consejero que le vende armas a precios excesivos, y los gemelos Scannabue, unos terribles asesinos.

La serie, inspirada en *Alicia en el país de las maravillas*, es una parodia de temas militares y políticos en que la tecnología y las armas son reemplazadas por máquinas inútiles. En este cómic el estilo de Luciano Bottaro toma una dirección más personal que en sus trabajos anteriores. Su síntesis recuerda el estilo de Antonio Rubino: surrealista, psicodélico, minimalista en los fondos, espectacular en los colores y la decoración y con una sensación de mundo lleno de «juguetes de papel».

Rey de picas fue la primera y más popular creación de Bierreci Studios, que aglutinaba a un grupo de autores en torno a Rapallo, entre los que figuraban Carlo Chendi y Giorgio Rebuffi. Esta serie y otra del mismo autor, titulada *Pepito* y publicada en las décadas de 1960 y 1970, resultaron muy populares en Italia, Francia y Alemania. Bottaro también obtuvo reconocimiento por su carrera como uno de los grandes artistas de Disney, especialmente por insuflar nueva vida a Goofy, Hazel Witch y el tío Gilito. Bottaro reinventó a Rebo como homenaje a uno de los más antiguos cómics italianos de ciencia ficción creado por el maestro del cine Cesare Zavattini y el primer genio de los dibujos de la Disney italiana Federico Pedrocchi. **MS**

Golgo 13 1969

Takao Saito

Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1936)
Género Policíaco
Premio Shogakukan Manga Award (1975)

Conozca al protagonista, Golgo 13. Nombre: Duke Togo. Fecha de nacimiento: desconocida. Edad: desconocida. Altura: 1,82 m. Peso: 80 kg. Tipo sanguíneo: A. Dirección: desconocida. Nacionalidad: desconocida. El perfil del asesino más famoso de Japón y protagonista del cómic quizá no deje entrever mucho a los lectores, pero el hecho de que la serie haya vendido más de 200 millones de copias y se haya convertido en uno de los cómics más duraderos desde su publicación en 1969, sí dice mucho.

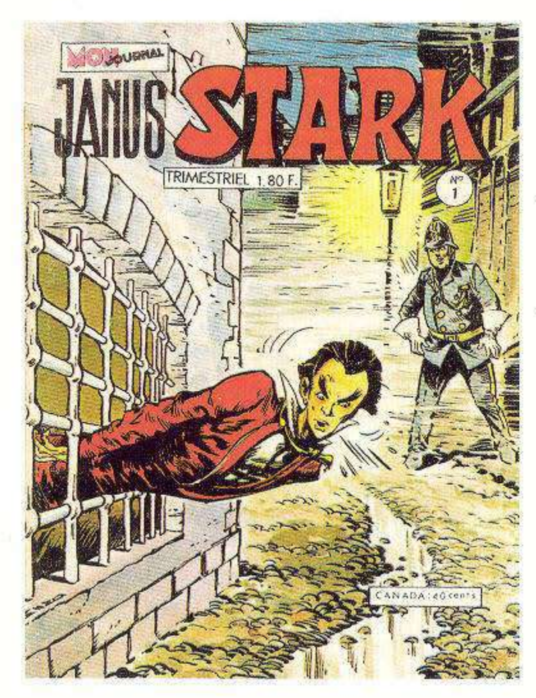
Mientras que Golgo 13 no ha cambiado lo más mínimo, el mundo se ha transformando drásticamente con el paso de las décadas desde la publicación del cómic. La disolución de la Unión Soviética señaló el final de la Guerra Fría, y después China, en nombre de una economía de mercado socialista, se convirtió en un país capitalista. Muchos lectores asumieron que el terrorismo, temática central de la historia, pasaría de moda y predijeron que *Golgo 13* perdería chispa. Pero el mundo se enfrentaba a otros problemas, como los conflictos étnicos y las guerras limitadas, y el autor de *Golgo 13* ha encontrado múltiples razones para continuar con la serie.

Este cómic siempre ha tenido un carácter informativo (trata temas políticos, económicos, científicos, históricos e incluso artísticos) y el conocimiento de Takao Saito de los sucesos de actualidad se evidencia en los guiones y el alcance de sus tramas. *Golgo 13* apareció serializado en la revista *Big Comic* de Shogakukan y se estrenó en Estados Unidos en 1986 en formato de novela gráfica (Leeds Publishing). En 2006 Viz Media publicó el primero de trece volúmenes con una selección de historias. **TS**

Janus Stark 1969

Tom Tully Francisco Solano López

Primera edición *Smash!* / Fleetway Publications (RU)
Creadores Tully (RU, fecha desconocida);
Solano López (Argentina, n. 1928)
Género Drama



Otros libros de Francisco Solano López
Adam Eterno
Gigantus
Kelly, ojo mágico
Kid Pharaoh
Raven on the Wing

Una de las cualidades del cómic británico es la gran variedad de temas que ha abarcado a lo largo de los años, pero pocos han sido más extraños que los abordados por *Janus Stark*. El editor de Fleetway, Jack Le Grand, se inspiró en el gran Houdini y concibió a Janus Stark, un escapista victoriano que es capaz de doblar el cuerpo como si fuese goma y que vaga por el país resolviendo crímenes.

Originalmente, *Janus Stark* debía publicarse en el cómic de terror *Blackjack*, pero cuando este desapareció, encontró un hueco en *Smash!*, antes de ser transferido a *Valiant*. En la tira los lectores conocen al joven huérfano Janus, que escapa de la opresiva Hemlock Hall y se encuentra a Blind Largo, similar a Fagin. Bajo su tutela se convierte en carterista y en un maestro forzando cerraduras, lo que le sirve para desarrollar un número de evasión en un teatro de variedades. Sin embargo, su auténtico poder consiste en la habilidad para estirar y contorsionar el cuerpo hasta adoptar cualquier forma, con lo que puede colarse prácticamente por cualquier hueco.

«¡Mirad, Janus Stark, maestro de la ilusión, hijo de lo desconocido!»

Tom Tully, principal escritor de la serie, envió a Stark por todo el país y el resto del mundo y allí donde actuase se enfrentaba a siniestros villanos como Silvo el Enano o el Fantasma Ejecutor. El dibujante Francisco Solano López definió en gran medida el aspecto del cómic británico de la época y llegó a trabajar en diez producciones a la vez. *Janus Stark* tipificó su enfoque visual con su combinación de dibujos dinámicos, casi caricaturescos, y un manejo del pincel oscuro e intenso. La tira se publicó hasta 1975. Sin embargo, las traducciones al francés de *Mon Journal* obtuvieron un éxito tal que cuando se quedaron sin material original encargaron historias nuevas, que continuaron publicándose hasta 1986. **DAR**

Bogeyman Comics 1969

Rory Hayes

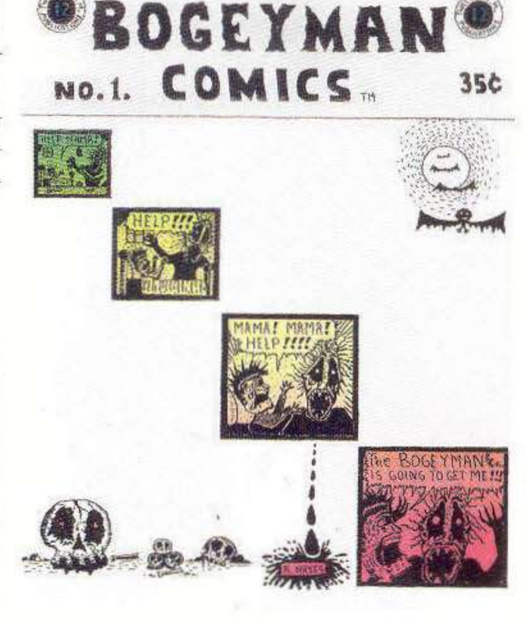
Quien aterrice por primera vez en el cómic de Rory Hayes, probablemente se verá sorprendido por la infantilizada crudeza de su estilo, un grupo de viñetas garabateadas y cargadas de personajes extraños, demonios y monstruos que parecen obra de un maníaco. En su época se consideró este estilo personalísimo y único como una grotesca muestra de horrores, contraria a la concepción general que se tenía del cómic alternativo.

Sus escalofriantes líneas parecían más próximas al arte marginal y al art brut, pero las raíces de su arte estaban vinculadas a los cómics de terror anteriores al código de la década de 1950. Los propietarios de tiendas de cómic y el editor Gary Arlington urgieron al floreciente dibujante a que creara un cómic de terror propio, que Hayes tituló *Bogeyman Comics*. Hayes escribió e ilustró cinco historias de «Horror in The Blood Vein» para *Bogeyman Comics*, editado por Arlington (que también publicó un breve ensayo sobre los cómics de terror de EC titulado «The Editor Reminisces»), tres de las cuales («The Thing in the Room!», «Bits of Flesh» y «The Creatures in the Tunnel») incluyen a Pooh Rass Bear, una variante del personaje del osito de peluche que él y su hermano Geoffrey habían creado durante sus años de formación.

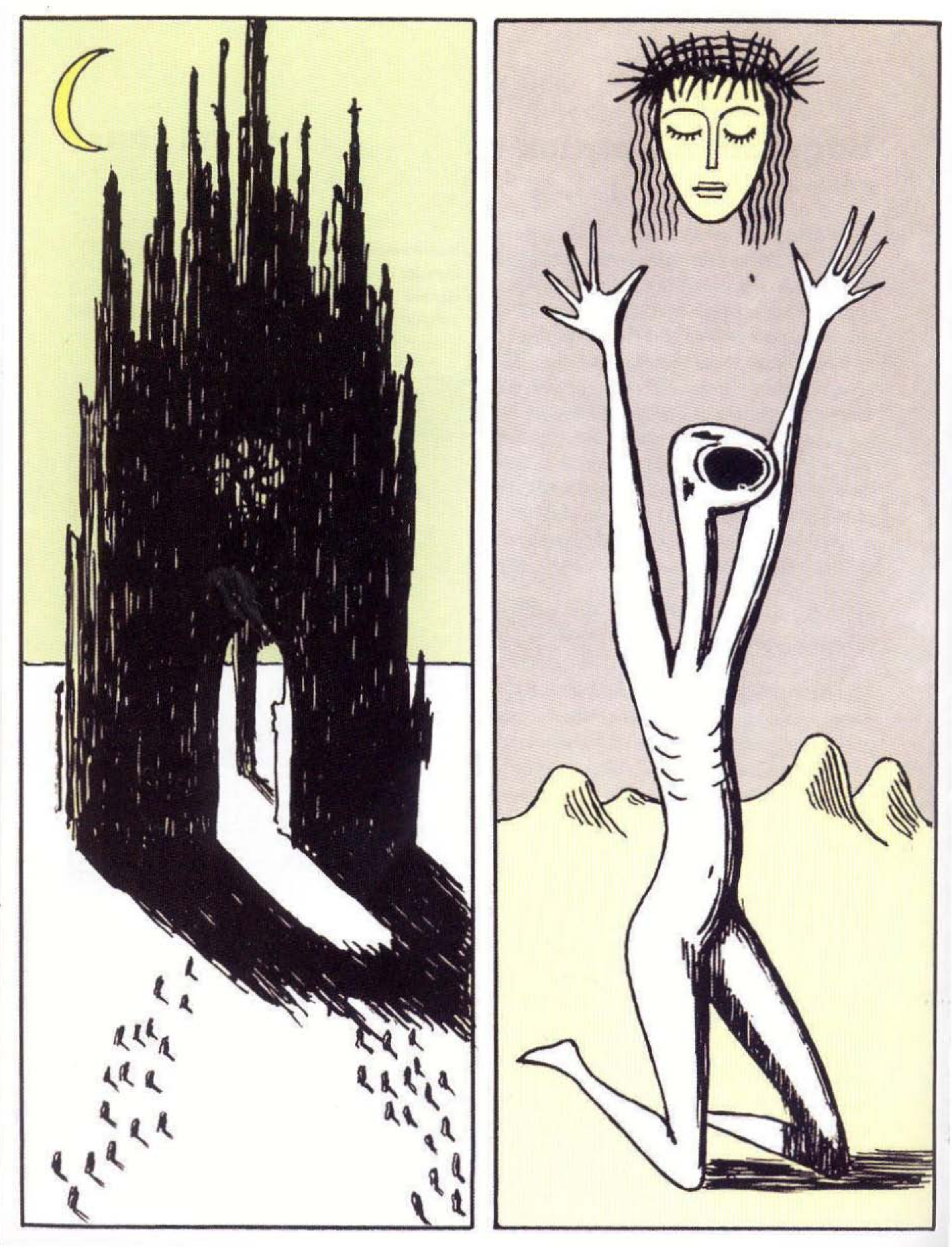
«Ven aquí, oso. ¡Vamos a comerte!»

«The Old Man» está narrada por Bogeyman, un personaje cercano a los horrores cósmicos de H. P. Lovecraft o Galactus, el devorador de planetas de Jack Kirby. Pese a que resulta mucho más crudo, no deja de infundir cierto temor psicodélico inquietante. Se publicaron dos números más de *Bogeyman* (con aportaciones de otros artistas), pero la visión demente de Hayes resulta más poderosa en el primero. **EP**

Primera edición San Francisco Comic Book Co. (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1949-1983)
Género Underground
Influido por *Historias de la cripta*



Otros libros de Rory Hayes
*C*nt Comix*
Insect Fear 2
Laugh in the Dark
Where Demented Wented: The Comics and Art of Rory Hayes



Poema en viñetas: novela gráfica 1969

Dino Buzzati

Primera edición Mondadori (Italia)
Creador Italia (1906-1972)
Género Fantasía
Premio Paese Sera, Mejor Cómic del Año (1970)

El cantante Orfi, hijo de la noble familia Batazano, es la estrella del club nocturno Polypus. Una noche ve desaparecer a su novia Eura a través de una pequeña puerta situada en la pared que rodea una misteriosa mansión al otro lado de la calle. Eura muere y Orfi comienza un viaje por la vida después de la muerte, a la que accede gracias a sus extraordinarias habilidades musicales. Viaja a una extraña versión de Milán donde se encuentra con mucha gente muerta y existe en un estado de remordimiento, sin emociones ni deseos. Al guardián le canta canciones sobre hombres, sobre dioses y sobre su novia, a la que encuentra y trata de devolver al mundo de los vivos.

El libro es una versión del mito de Orfeo y Eurídice con pinceladas del gusto de Buzzati por lo fantástico, los misterios y la muerte. Buzzati, reportero, editor y crítico del *Milanese Corriere della Sera*, no solo fue uno de los periodistas italianos más famosos, también fue un respetado y exitoso escritor al que le encantaba pintar.

Poema en viñetas: novela gráfica no es su primer cómic (en 1945 había publicado *La famosa invasión de Sicilia por los osos*), pero sí su primera novela gráfica. El diseño resultaba más próximo al del libro ilustrado, con imágenes a página entera, extensas leyendas y la frecuente presencia de desnudos que fueron considerados demasiado atrevidos en la época. El marco estilístico procede del surrealismo, la pintura metafísica (Giorgio De Chirico) y el expresionismo romántico, pero las imágenes están cargadas de referencias contemporáneas, desde el pop art hasta Salvador Dalí, Hans Bellmer, Federico Fellini y Wilhelm Busch. **MS**

Wanda la Perversa 1969

Frederic Mullally   Ron Embleton

Primera edición Revista *Penthouse* (RU)
Creadores Mullally (RU, n. 1918);
Embleton (RU, 1930-1988)
Género Erótico

Wanda, heredera de una fortuna, apareció publicada por primera vez en prosa en septiembre de 1969 en la revista para adultos *Penthouse*, pero no adoptó el formato de libro de cómic hasta 1973. Frederic Mullally creó *Wanda la Perversa*, y el ilustrador Ron Embleton, veterano de las clásicas tiras inglesas *Wulf el Británo*, *Captain Scarlet* y el clásico de ciencia ficción de la década de 1960 *El imperio de Trigan*, se encargó de los dibujos. *Oh Wicked Wanda* fue la respuesta de la revista a *Little Annie Fanny*, de la publicación rival *Playboy*. Con la intención de no quedarse atrás, *Oh Wicked Wanda* constaba de ocho páginas de viñetas a color cargadas de sexo y escenas de *bondage* y de dominación.

Wanda es una dominatrix lujuriosa que encuentra una compañera en Candyfloss, adolescente bisexual rubia a la que suele llamar Pusscake. También tiene a su disposición su Puss International Force (PIF), un ejército de obedientes nínfulas lideradas por el general German Grrrr, cuyo nombre se basa en la feminista Germaine Greer. Los varones generalmente son personajes secundarios, pero existen excepciones como la del científico chiflado y antiguo nazi J. Hoover Grud, parodia de J. Edgar Hoover, director del FBI.

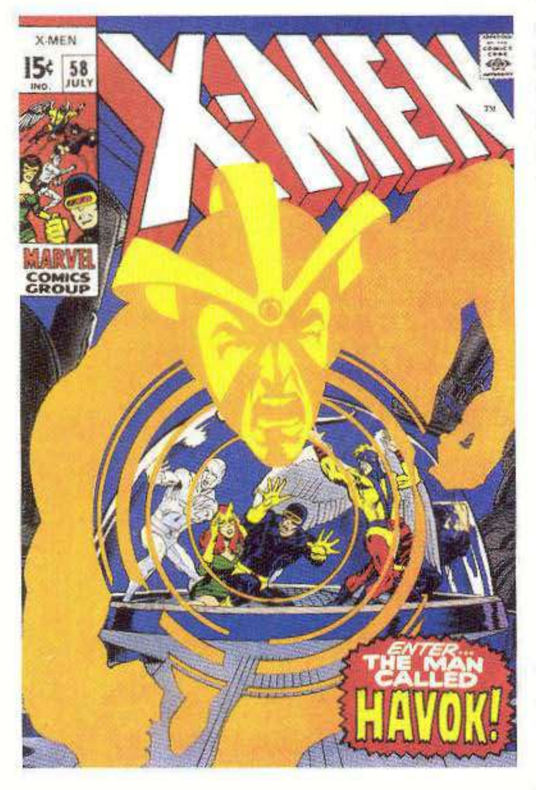
Con el tiempo, la abierta sexualidad de Wanda ocupó un segundo lugar por detrás de las creencias políticas de Mullamy, y su creciente uso de la caricatura de celebridades permitió la incorporación de políticos como Ted Kennedy o Richard Nixon. En 1979 Bob Guccione, fundador y editor de la revista, consideró que la tira estaba agotada y la canceló. **BS**

← «Ya sea escribiendo o pintando, siempre persigo el mismo objetivo, contar una historia», afirma Buzzati.

X-Men 1969

Roy Thomas Neal Adams

Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Thomas (EE.UU., n. 1940); Adams (EE.UU., n. 1941)
Género Ciencia ficción



«La mía no es una historia bonita ... ¡pero es cierta! Los mutantes son el principal peligro al que se enfrenta la sociedad.»

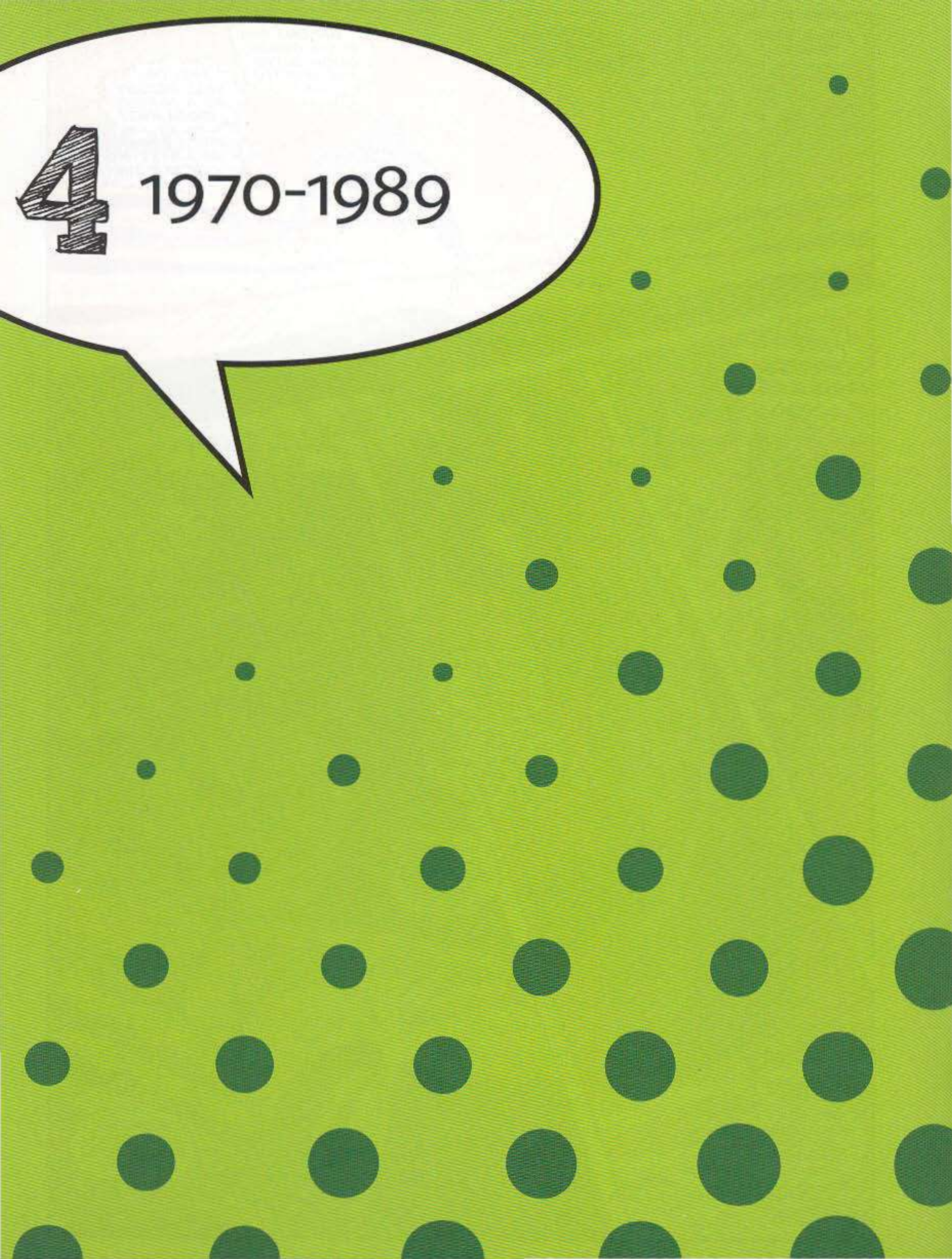
Pese a que el equipo de superhéroes mutantes de Marvel pasó a convertirse en la creación más exitosa de esta compañía, *X-Men* no triunfó en su primera encarnación. Tras una serie de historias escritas por Stan Lee y dibujadas por Jack Kirby y Don Heck, el título fue pasto de reimpresiones, antes de regresar con distintos personajes y un nuevo equipo creativo. Entre la época de Lee y las reimpresiones se produjo un interludio de nueve números escritos por Roy Thomas y dibujados por Neal Adams. Estos números (gracias a la imaginativa narración y a los revolucionarios dibujos) son de los mejores cómics de superhéroes de la época.

Thomas desarrolló la temática de la alienación, adecuada para un equipo de héroes «odiado y temido por un mundo que han jurado proteger». Aparecieron dramáticos villanos nuevos: Saurón (referencia a *El señor de los anillos*) y el faraón viviente (un dios egipcio). Las amenazas conocidas, Magneto y los Centinelas, fueron renovadas y retocadas. Las historias de *X-Men* se volvieron más contemporáneas en sus referencias.

Los dibujos de Adams resultan revolucionarios. Probablemente sea el primer artista dedicado a los superhéroes que explotó al máximo el poder de la imagen que sale de la viñeta. El lector buscaba el movimiento completo del personaje fuera de los márgenes, y se creaba así una sensación de dinamismo y tensión. Jack Kirby, entre otros, fue precursor de este estilo, pero Adams utilizó la técnica como herramienta expresionista, y realzó la identificación del lector con los personajes. Este enfoque resulta adecuado para un cómic que invita a sus lectores a identificarse con superhéroes continuamente desplazados a los márgenes de la sociedad. Adams continuó desarrollando su expresivo estilo en *Linterna Verde/Flecha Verde*, y durante una larga temporada en *Batman*, que fueron trabajos posteriores realizados para DC Comics junto a Denny O'Neill. **RR**

Los dibujos de Neal Adams utilizan al máximo el color y el espacio. ➡


LOOK, GREAT PHARAOH!
THE WINGED ONE FOLLOWS US, EVEN AS WE GAIN ALTITUDE!
UH OH! ONE OF THE GURU'S GOON-BOYS HAS SPOTTED ME!
AND, I'M STILL GROGGY AS A GASSED GOSLING!
WHICH MEANS, I'LL BE A SITTING DUCK IF THEY--
FIRE CONCUSSI-MISSILES!!
WHUMP!
WHUMP!
WHUMP!
MY SON ...THE SUPER-HERO!
THEY KNOCKED ME RIGHT OUTTA THE SKY... AND THE BALL GAME!
BE LUCKY... IF I CAN SAVE ...MY OWN FEATHERED FERN...!
WHILE, IN THE DEEPENING SHADOWS BELOW--
JEAN! JEAN!!
SHE TOOK THE FULL BRUNT OF THE FIRST BLAST!
IF SHE'S HURT, THEY'LL PAY--THEY'LL PAY--!


4 1970-1989

Mónica y sus amigos 1970

Maurício de Sousa

Título original *Mônica e a Sua Turma*
Primera edición Editora Abril (Brasil)
Creador Brasil (n. 1930)
Género Infantil



Otras lecturas
La pequeña Lulú de John Stanley e Irving Tripp
Annie, la pequeña huérfana de Harold Gray
Mafalda de Quino
Nancy de Ernie Bushmiller

Mônica es el mayor éxito comercial del cómic brasileño, con seis tomos mensuales, a los que hay que añadir un buen número de ediciones breves y tiradas especiales. Este cómic está dedicado aparentemente a los niños, pero muchos de sus seguidores son adultos. Relata las peripecias de una niña vestida de rojo y de dientes prominentes que controla el vecindario. Los personajes de *Mónica y sus amigos* —Mónica, Cebollita, Cascarón y Magali— fueron creados en la década de 1960, y pasaron a protagonizar sus propios libros de cómics en la de 1970. El primero de ellos, centrado en el personaje de Mónica, fue lanzado en el año 1970.

En cambio, Maurício de Sousa se ha rodeado de magníficos artistas, educadores y profesores, y ha ido

«¡Qué aspecto más extraño tiene Mónica! / Sí, como siempre.»

ampliando el alcance de sus personajes. Mónica pasó de vender pañales a convertirse en protagonista de una serie de cómics centrados en temas de salud.

En la primera entrega, una de las situaciones clásicas es el intento de Cebollita y el resto de la banda por destronar a Mónica como «reina de la calle», algo que no consiguen. Mónica deja bien claro entonces quién es la jefa sacudiéndoles con su conejo azul, Sansón, una especie de misil en sus manos. Cebollita, el eterno instigador de las conspiraciones, es su primera víctima.

Los cómics de la serie «Mônica-teen» fueron un paso más en la evolución del personaje. En ellos, Mónica y su banda se han convertido en adolescentes. Merecen también una lectura las ediciones especiales *MSP 50* y *MSP + 50*, publicadas, respectivamente, en 2009 y 2010, en las que un buen número de jóvenes creadores, cada uno en su estilo, rinde homenaje a Mónica, ampliando los horizontes del fenómeno. **CB**

Ashura 1970

George Akiyama

George Akiyama fue apodado «el imparable rey del Trauma Manga» por Takeo Udagawa en su libro sobre el manga underground *Manga Zombie*. Akiyama hizo furor en agosto de 1970 con la publicación del primer capítulo de *Ashura* en la revista *Shukan Shonen*. Hubo quien consideró esta entrega como un peligro para la moral pública por su inquietante recreación de los aspectos más sórdidos de la vida humana, y el libro pasó a engrosar la lista negra en varias prefecturas japonesas.

Ashura se inicia con pesadillas visuales en las que aparecen montañas de cadáveres, y sigue con la historia de una joven embarazada y empeñada en sobrevivir que se ve obligada a consumir carne humana. Milagrosamente, consigue dar a luz pero, enloquecida por la falta de comida, arroja al recién nacido a una hoguera. La criatura se salva de una muerte segura gracias a una tormenta, que apaga el fuego pero ahoga a la desgraciada madre. El joven Ashura, quemado y deforme, se enfrenta a la crueldad del mundo con una sorprendente resistencia, y deja atrás la muerte y la destrucción.

«La historia fue considerada un peligro para la moral pública.» **ComiPress**

George Akiyama, preocupado por la exploración de los aspectos más oscuros del alma humana, golpea en sus historias el corazón de la familia nuclear, con niños que deben sobrevivir por su cuenta y riesgo en un mundo en el que los adultos son despiadados o simplemente peligrosos.

En *Aula a la deriva*, publicado en 1975, Kazuo Umezu utiliza similares parámetros argumentales, pero su historia tiene un final feliz, con la razón imponiéndose al monstruo que todos llevamos dentro. No hay duda de que la visión de Akiyama es definitivamente mucho más sombría. Para él todos somos monstruos. **XG**

Primera edición *Weekly Shonen Jump* (Japón)
Creador Japón (n. 1943)
Género Drama
Adaptación Animación (propuesta en 2010)



Otros libros de George Akiyama

Derorinman
Horafuki Dondon
Kokuhaku
Zeni Geba

Yoko Tsuno 1970

Roger Leloup

Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creador Bélgica (n. 1933)
Género Ciencia ficción, aventuras
Premio Eurocon SF Award para cómics belgas (1972)

La serie *Yoko Tsuno* apareció inicialmente en la revista de cómics *Spirou* en 1970, seguida de un primer libro editado en 1972. Más de cuarenta años y veinticuatro volúmenes después, *Yoko Tsuno* sigue triunfando bajo la dirección artística de su creador, Roger Leloup.

Esta tira cómica sigue las peripecias de su epónima Yoko, una ingeniera electrónica de origen japonés, y sus dos amigos, Vic y Pol. Aunque algunas de las escapadas del trío entran en los límites de los clásicos de la ciencia ficción, la serie es variada tanto en sus argumentos como en su ambientación. Además de ayudar a una raza de alienígenas refugiados a reconquistar su planeta perdido, o de viajar en el tiempo para detener la destrucción de la Tierra, Yoko y sus amigos rastrean un avión desaparecido en 1930 con importantes documentos a bordo.

Leloup, antiguo colaborador de Hergé, utiliza la *ligne claire* [línea clara] tanto en los poderosos contornos como en los detallados fondos, así como en su característica linealidad narrativa. Pero hay muy poco de tradicional en su personaje principal: mujer, extranjera, hábil e inteligente, Yoko se aleja del estereotipo de mujer fatal descerebrada. Cinturón negro de aikido y poseedora de impresionantes conocimientos técnicos, es el auténtico cerebro de esta serie de aventuras, con Vic y Pol como sólidos secundarios. Una intrigante mezcla de tradición y progreso, junto con una línea narrativa innovadora y plagada de guiños tecnológicos, es la fórmula que garantiza el éxito y la longevidad de *Yoko Tsuno*, así como la reputación de su creador. **CMac**

Oda a Kirihito 1970

Osamu Tezuka

Título original *Kirihito Sanka*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (1928-1989)
Género Ciencia ficción

El doctor Kirihito Osanai está investigando una extraña enfermedad descubierta en los aislados confines montañosos de Doggaddale. Su superior, el doctor Tatsugaura, está convencido de que la causa es un virus, pero Osanai cree que es una enfermedad orgánica y degenerativa, y que la respuesta al enigma se halla en la propia población. Sin embargo, Osanai se deja convencer por Tatsugaura de que un mes de estancia en el pueblo le ayudará a completar su diagnóstico.

Una vez allí, Osanai se ve acorralado por los lugareños. Para evitar que lo maten, y pese a estar ya comprometido, contrae matrimonio con Tazu. Pero Osanai sucumbe a la enfermedad, que transformará su cuerpo hasta hacerle adoptar un aspecto perruno antes de morir. Osanai convence al alcalde de que comunique a las autoridades lo que está sucediendo, pero es secuestrado para ser exhibido como una rareza ante los ricos. Las tres cuartas partes restantes de la historia se centran en la explotación a la que se ve sometido, y en sus esfuerzos por encontrar una cura y volver a casa.

El vívido interés de Tezuka por la medicina, que inspiró a su vez la historia de *Black Jack*, está en la base del relato, en el que explora la corrupción médica, el papel desempeñado por el forastero y la metamorfosis humana. *Oda a Kirihito* fue una especie de punto de partida para Tezuka, para entrar en un terreno artístico y argumental más experimental y «adulto» en su descripción del sexo y la violencia. Pese a sus más de 800 páginas, el ritmo es dinámico, tenso y preciso en la descripción de la condición humana. **NFi**

COMコミックス増刊

きりひと讃歌

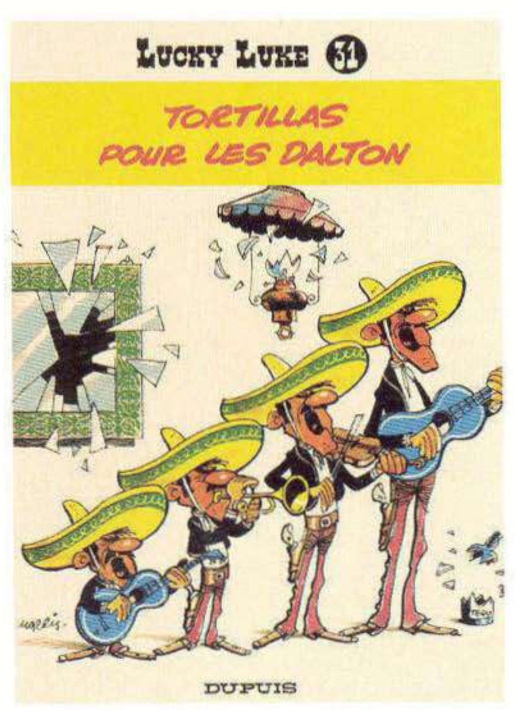
手塚治虫

上

Lucky Luke
Los Dalton van a México 1970

René Goscinny Morris

Título original *Lucky Luke: Tortillas pour les Dalton*
Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creadores Goscinny (Francia, 1926-1977); Morris (Bélgica, 1923-2001) **Género** Humor



Otros libros de René Goscinny y Morris

Calamity Jane
Alambrados en la pradera
La evasión de los Dalton
Los Dalton se rehabilitan: Lucky Luke
Los rivales de Painful Gulch

El carromato que transporta a los Dalton desde una prisión a otra es interceptado mientras atraviesa Río Grande y dirigido a México por los hombres de Emilio Espuelas, el forajido más temido del país, en busca de un tesoro. Los Dalton, tras ser liberados y como contrapartida a que se les permita permanecer en México, proponen a los mexicanos que compartan sus conocimientos sobre las actividades criminales en Estados Unidos, es decir, por ejemplo, cómo robar un banco. Hasta el momento, los mexicanos se han conformado con botines procedentes del secuestro y la extorsión.

Al mismo tiempo, Lucky Luke, acompañado de su fiel perro Rantamplán, también ha cruzado Río Grande. El gobierno estadounidense le ha pedido que arreste a los Dalton porque su homólogo mexicano amenaza con tomar represalias diplomáticas por haber permitido la fuga de los forajidos a territorio mexicano. Al igual que los Dalton, Luke deberá sumergirse en un entorno extraño y enfrentarse a situaciones desconcertantes.

Lucky Luke, concebido en 1946, fue un gran éxito, y *Los Dalton van a México*, el trigésimo primer libro de la serie, se convirtió sin duda en uno de los mejores. El brillante René Goscinny, escritor prolijo y siempre imaginativo, utilizó la misma técnica para su cowboy y su universo del Oeste que en otra de sus famosas series, *Astérix*; la idea era reubicar al héroe en una cultura extraña, que deparase al lector toda una serie de efectos cómicos, tanto visuales como lingüísticos.

El resultado es una retahíla de chistes sobre siestas, tequila, chihuahuas y mariachis, por no mencionar los relacionados con los personajes (la estupidez de los Dalton y la deliciosa ingenuidad de Rantamplán). Fluido, dinámico y de fácil lectura, este cómic nos regala a un Goscinny en plena forma. Apasionante de principio a fin, *Los Dalton van a México* destaca aún más por la inteligencia gráfica de las ilustraciones de Morris. **NF**

Mundo salvaje 1970

Jean-Marc Reiser

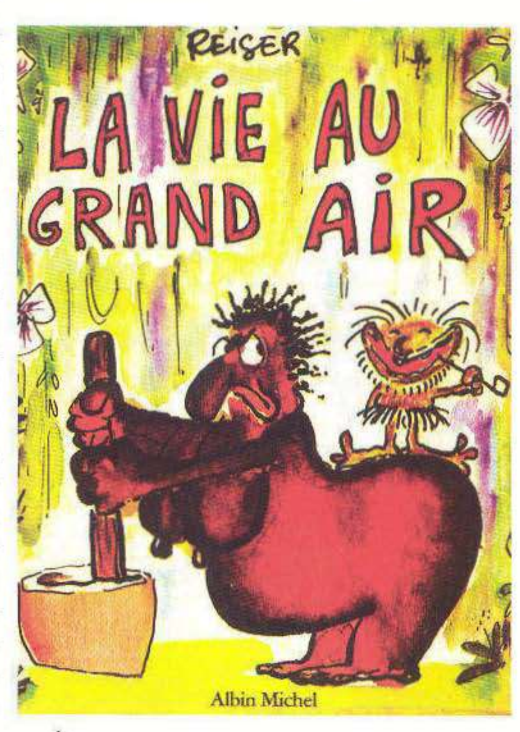
Jean-Marc Reiser fue un influyente dibujante de cómics cuya obra aún galvaniza a las audiencias, décadas después de su prematura muerte por cáncer de hueso.

Reiser alcanzó la fama en 1960 gracias a su participación en *Hara-Kiri*, una influyente revista antisistema con una política editorial basada en el hecho de que nada es sagrado. La obra de Reiser era cáustica, escatológica y en ocasiones deliberadamente provocativa, y su naturaleza maliciosa, combinada con su crudeza estilística, escandalizó a muchos antes de que pudieran apreciar la humanidad implícita en su obra. Reiser combatió la pomposidad política y arremetió contra un sistema que oprimía al ciudadano corriente.

Mundo salvaje se inició en 1970 y siguió editándose en la revista mensual *Charlie Mensuel* durante el resto de la década. La obra, una serie de tiras mudas que recreaban la vida tribal en África, suscitó cierta controversia por su supuesto racismo caricaturesco, aunque los nativos retratados por Reiser no eran más grotescos y ridículos que cualquiera de sus personajes habituales. El humor se basaba en el gag, aunque hacía incursiones en temáticas más sombrías. En una de sus tiras más controvertidas, titulada «El hambre», un plato es colocado boca abajo delante de un grupo de individuos famélicos. A continuación, estos recogen el plato y empiezan a devorar los insectos arremolinados en su interior. Pero tanto la vida salvaje como Tarzán o los misioneros son objeto de las chanzas de Reiser, así como todos los aspectos de la vida en África.

Pese a las polémicas suscitadas por su obra, Reiser fue muy apreciado por la comunidad del cómic. En 1978 se convirtió en el quinto ganador del Gran Premio anual del Festival del Cómic de Angulema. Aún vivió para ver la adaptación cinematográfica de su obra, y poco antes de morir completó el guión para su tira cómica *Vivan las mujeres* [Vive les femmes!]. **FP**

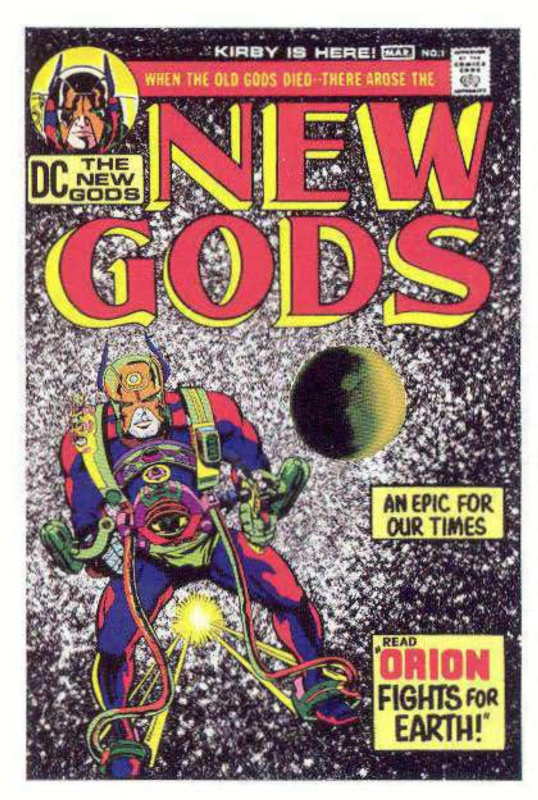
Título original *La Vie au grand air*
Primera edición Revista *Charlie* (Francia)
Creador Francia (1941-1983)
Género Humor



Otros libros de Jean-Marc Reiser
Las amigas
Gros Dégueulasse
Dessins Cochons
La Famille Oboulot en vacances

Clásicos DC,
Cuarto Mundo de Jack Kirby 1970

Jack Kirby



«He leído todas las leyendas de antes de nuestra era ... Pensé que nos faltaban nuestras propias leyendas.»

Jack Kirby

Otros libros de Jack Kirby
Kamandi
The Demon

Título original *Jack Kirby's Fourth World/New Gods*
Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creador Jacob Kurtzberg (EE.UU., 1917-1994)
Género Superhéroes, mitología

Jack Kirby abandonó Marvel por DC Comics en 1970, atraído por la promesa de un mayor control sobre su propia obra. El «Cuarto Mundo» era una idea que venía desarrollando desde 1966: a la muerte de los antiguos dioses (Ragnarok), su mundo se divide en dos planetas hermanos, Nueva Génesis y Apokolips. Uno es bueno, el otro malo. Darkseid, de Apokolips, ejerce el control en su mundo e inicia las hostilidades contra Nueva Génesis en busca de un propósito final: la ecuación antivida, que le dará el control sobre toda forma de vida consciente. Los tres títulos originales, *New Gods*, *Forever People* y *Mister Miracle* se centran en diferentes escenarios de los Nuevos Dioses. La acción se sitúa mayormente en la Tierra, puesto que Darkseid está convencido de que la ecuación se halla en el cuerpo de un ser humano. Su hijo, Orion, criado en Nueva Génesis, permanece leal a su mundo adoptivo y combatirá a su padre.

New Gods No. 7 es una de las cumbres de la serie. En ella se ofrecen los antecedentes que desembocan en la toma del poder por parte de Darkseid, y se narra cómo él y el Alto Padre de Nueva Génesis se intercambian a sus hijos para sellar una paz temporal; *Mister Miracle No. 9* desarrolla la trama argumental de Mister Miracle (el hijo del Alto Padre) y relata su huida del infierno de Apokolips. Ambas entregas son soberbias, pero la última es quizá una de las mejores obras de Kirby.

Kirby recibió el Shazam Special Achievement Award en 1971. El concepto de colección de tapa dura acariciado por Kirby se hizo realidad en 2007. *Cuarto Mundo* es una obra maestra. De lectura urgente. **CH**

Zippy el Cocopera 1970

Bill Griffith

Título original *Zippy the Pinhead* (EE.UU.)
Primera edición *The Berkeley Barb* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1944)
Género Humor, underground

Si el espacio es homogéneo y el tiempo isotrópico, ¿para qué tenemos a Doris Day? Si disfrutas planteándote este y parecidos dilemas surrealistas, *Zippy the Pinhead* [Zippy el Cocopera] puede ser la tira cómica con la que siempre has soñado.

Zippy surgió de los bajos fondos californianos y fue creado por Bill Griffith, un neoyorquino que soñaba con emular a Jackson Pollock. Pero esta aproximación tan especial al mundo del cómic, mezclando un lápiz de muchos quilates con un uso creativo del lenguaje, pronto se granjeó una amplia audiencia, y King Features, el gigante de las tiras cómicas en Estados Unidos, se hizo con los derechos de este cómic en 1986.

Griffith creó, desde un principio, un entorno adecuado para sus experimentos dadaístas, a base de personajes que simbolizaban las dos caras de la naturaleza humana: Zippy y su compañero Griffy. Zippy, un payaso macrocéfalo vestido con un enorme guardapolvo de topos rojos, es juguetón, absurdo y amante de la diversión. Griffy, enfundado en traje y corbata, está obsesionado por los detalles cotidianos y la infelicidad que se deriva de ellos. Y se enzarzan en conversaciones que van desde la política exterior hasta Garfield.

Generaciones enteras de sorprendidos lectores han disfrutado con él a la hora del desayuno o, como en la mayoría de las tiras actuales, conectados a internet. Una persona encerrada en un cubículo de tres lados cuyo cerebro absorbe cómics que surgen de una pantalla... es un giro extraño que ni el propio Zippy hubiera podido predecir. **EL**

El lobo solitario y su cachorro 1970

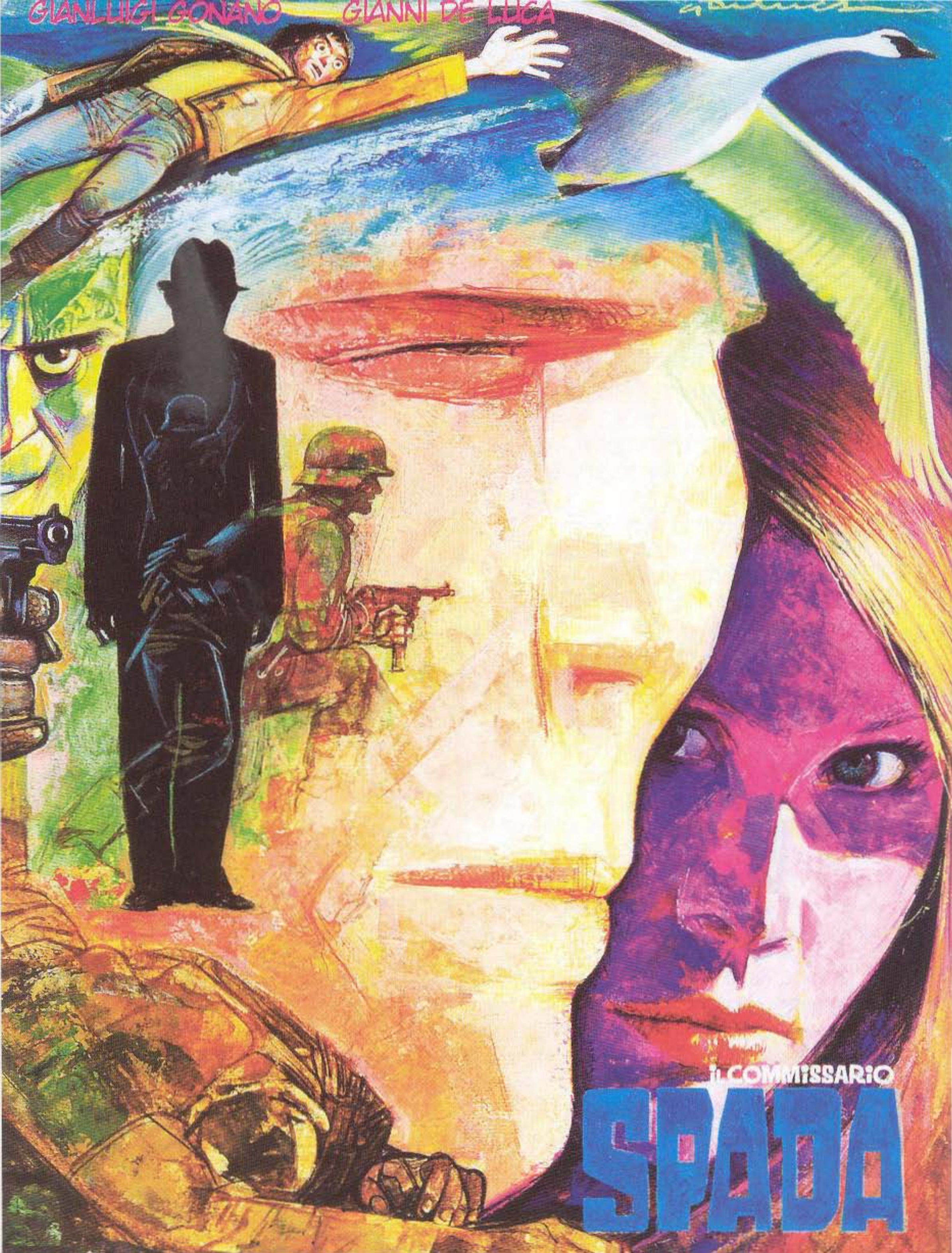
Kazuo Koike Goseki Kojima

Título original *Kozure Okami*
Primera edición *Weekly Manga Action* (Japón)
Creadores Koike (Japón, n. 1936); Kojima (Japón, 1928-2000) **Género** Historia

A finales del siglo XVII, en Edo (antiguo nombre de la actual Tokio), Ogami Itto, el *kaishakunin* [ejecutor] del shogun, ve cómo la práctica totalidad de su familia es asesinada por un poderoso clan rival. Sus enemigos quieren que cometa el *seppuku* [suicidio ritual], pero el ejecutor rechaza el *bushido* [código de conducta del guerrero] y decide permanecer con vida, convertirse en mercenario y ofrecer al mejor postor sus habilidades en la lucha. Piensa que escoger el sanguinario y cruel «sendero del asesino» es la única forma de conseguir algún día vengar a su familia.

Tras cambiar su nombre por el de Kozure Okami [Lobo Solitario], se convierte en un *rônin* o samurai sin maestro, y recorre Japón con su hijo de tres años Daigoro como única compañía. La vida del Lobo Solitario, salpicada por numerosos asesinatos, se ve dominada por una insaciable sed de venganza.

Esta épica historia, que se desarrolla a lo largo de varias docenas de álbumes, es una indiscutible obra maestra. Pocos relatos han conseguido tal universalidad. La imagen de un hombre sombrío y taciturno observando a su hijo mientras este duerme en un sencillo cochecito de madera es difícil de olvidar. La acción es omnipresente, las escenas de lucha poseen una elegancia consistente; y el tratamiento gráfico, que hace uso de todas las sutilezas del blanco y el negro, completa esta obra maestra del realismo clásico. Pero *El lobo solitario y su cachorro* es también una joya narrativa: densa, compleja, erudita y detallada, nos ofrece una visión sin paliativos de la sociedad japonesa del período Edo. **NF**


GIANLUIGI GONANO
GIANNI DE LUCA
IL COMMISSARIO
SPADA

El comisario Spada 1970

Gianluigi Gonano · Gianni De Luca

Primera edición Edizioni Paoline (Italia)
Creadores Gonano (Italia, n. 1940); De Luca (Italia, 1927-1991)
Género Policíaco

Il Commissario Spada [El comisario Spada] fue concebido como una serie policíaca clásica y es uno de los cómics italianos más revolucionarios y populares. Eugenio Spada es un detective de la policía criminal que lleva doce años enfrentándose a asesinatos, robos, organizaciones criminales, terroristas y sectas satánicas. En la época de su publicación, durante los llamados «años de plomo» dominados por la violencia cotidiana y las balas de los grupos terroristas, su descripción de la sociedad italiana resultó de un realismo inesperado. La serie apareció en el semanario juvenil *Il Giornalino*, la revista de cómics más antigua de Italia, propiedad de una editorial católica, y pronto impactó a sus jóvenes lectores.

Las mayores novedades se centraban en los aspectos visuales. De Luca introdujo aquí algunos de sus experimentos más radicales en el diseño de página. Las viñetas adquirían todo tipo de contornos —diagonales, horizontales, redondos, en «zooming»—, y recreaban el estilo de Chester Gould y de Will Eisner antes de que lo hicieran Andreas, Sienkiewicz o McKean. De Luca utilizaba una especie de descripción estereoscópica del movimiento: colocaba a los personajes sobre «fondos paisajísticos» sin marco: la página se convertía así en un escenario, y la acción se desarrollaba en una secuencia de micromovimientos casi simultáneos.

Esta técnica fue utilizada de nuevo en su aclamada trilogía de adaptaciones shakespearianas, en las que cada secuencia aparecía en forma de paisaje para que los lectores percibiesen una radical deconstrucción de la página como espacio ficticio y convencional. **MS**

Miyoko Asagaya Kibun 1970

Shin'ichi Abe

Primera edición Seirindo (Japón)
Creador Japón (n. 1950)
Género Autobiografía
Adaptación Animación (2009)

Al analizar la obra de Shin'ichi Abe es difícil centrarse en un solo volumen. La mayor parte de su producción podría encuadrarse en el llamado «watakushi manga», género inaugurado por Yoshiharu Tsuge con su trascendental *Neji-shiki* [estilo grifo] publicado en 1965. En el manga watakushi —o cómic «yo», la versión manga del «shishôsetsu» o novela «yo»—, los autores utilizan sus sentimientos, sus sueños y sus experiencias subjetivas como material argumental.

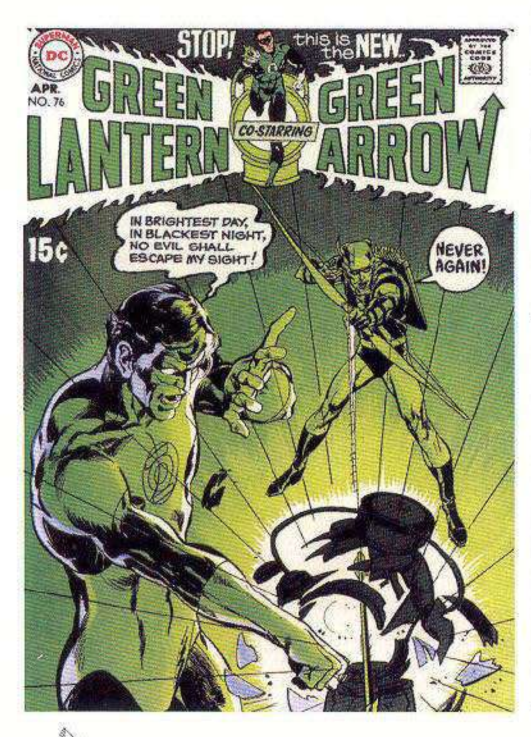
En cierto sentido, *Miyoko Asagaya Kibun* es una pieza fundamental de un ambicioso, aunque en gran medida oculto, entramado autobiográfico. La acción se centra en torno a Miyoko, el amor de Abe, y sus primeros años en Asagaya. Cuando la encuentra por vez primera, Abe se siente sobrecogido por una sensación de «inmediata nostalgia» y desea haberla conocido antes. Esta nostalgia inunda el libro y parece una velada exploración de su autobiografía personal y una colección de inquietantes momentos y personajes fluctuantes, de alusiones codificadas y delicadas referencias. Aparecen escasos nombres, y la parquedad léxica se justifica por su innecesaria presencia, frente a unos objetos transformados por la intensidad de los sentimientos que los envuelven en una evocadora sensualidad.

Con su linealismo sutilmente sugerido, Shin'ichi Abe arranca los momentos de mayor intimismo en su relación, al revelar las ocultas rupturas con una franqueza que puede sorprender al lector, forzado a adoptar una postura de voyeur. La inmediatez de su arte es tan fuerte como la parquedad de sus palabras. **XG**

Green Lantern/Green Arrow 1970

Dennis O'Neil Neal Adams

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores O'Neil (EE.UU., n. 1939); Adams (EE.UU., n. 1941)
Género Superhéroes



Otras lecturas

Spiderman de Stan Lee y Gil Kane
Batman de Dennis O'Neil y Neal Adams
Iron Man, el demonio en una botella de David Michelinie y Bob Layton
Lois Lane de Robert Kanigher y Werner Roth

Cuando DC Comics decidió cancelar *Green Lantern*, una serie que había aparecido por primera vez en 1940, el editor Julius Schwarz encargó al guionista Dennis O'Neil y al dibujante Neal Adams una renovación radical: el héroe Linterna Verde y su nuevo compañero, Flecha Verde, explorarían asuntos de la vida cotidiana en lo que se conocería como asuntos de «relevancia social» en el mundo del cómic.

En la historia original, «No Evil Shall Escape My Sight» [Ningún mal se ocultará a mi vista], Linterna Verde rescata a un hombre obeso que es perseguido por una banda en un suburbio. En lugar de ser aplaudido por los presentes, recibe un bombardeo de basura. Flecha Verde le informa de que la víctima es en realidad

«¡Algo va mal! ¡Algo nos está matando! Un terrible cáncer moral está royendo nuestras almas.»

un propietario de inmuebles explotador. Entonces, ambos se embarcan en un viaje por carretera para descubrir la América real, con el tradicionalista Linterna y el iconoclasta Flecha discutiendo constantemente. Los argumentos abordan desde el racismo y la polución hasta los cultos y la adicción a la droga. En uno de sus controvertidos episodios, Speedy, compañero de Flecha Verde, se inyecta heroína, y otro personaje muere de sobredosis. El aperturismo de la época permitió que la entrega pasara la censura sin problemas. Linterna Verde era un ser humano, torturado y lleno de dudas, la antítesis de héroe creado por Gil Kane, el artista encargado del personaje hasta la fecha.

Después de trece entregas, la serie fue cancelada. La relevancia social parecía difícil de engranar con la fantasía, pero tales historias sirvieron para ampliar los límites potenciales del cómic americano. **TL**

Elegía roja 1970

Seiichi Hayashi

Ichiro y Sashiko son dos jóvenes artistas que trabajan en los niveles inferiores del negocio de la animación, y viven juntos de forma hedonista, aunque apática y desconectada del «mundo exterior». Son almas gemelas poco expuestas a las típicas expectativas sociales, y sin una idea clara sobre cómo ganarse la vida o asegurarse el futuro.

Aunque asistimos a su idilio, realmente nunca llegamos a participar en él. Si la elipsis es el esqueleto de los cómics, *Elegía roja* es su corazón. El libro, poco interesado por la narratividad o el desarrollo de los personajes, va generando una lenta ambientación apoyada en cada nueva secuencia de imágenes, constituyéndose de forma apacible en torno a un vocabulario no verbal. Las emociones de los personajes se canalizan mediante una

«¿Qué pasaría si te convirtieras en un famoso artista? Yo sería conocida como tu famosa musa...»

dramática teatralidad y la pausada interacción de sus cuerpos, no por la expresión de sus rostros.

Hayashi busca la frescura en su trabajo, más allá de los temas y los tonos del *gegiko* [imágenes dramáticas], para crear una modalidad de manga adulto relativamente tradicional donde la narrativa es un aspecto fundamental. Considerando que aparecen multitud de referencias al dibujo y a la creación de cómics, podemos atribuir a este libro un carácter parcialmente autobiográfico en su exploración de los matices emocionales y la mezcla de lo onírico y lo cotidiano.

El arte de *Elegía roja* oscila entre el minimalismo y el realismo; algunas viñetas tienen fondos blancos, mientras otras son perfectas descripciones fotográficas de paisajes marinos y templos. Las metáforas visuales y los dibujos con resonancias de animación crean una multitud de capas de significado y expresión. **PM**

Título original *Sekishoku Ereji*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1945)
Género Drama



Otras lecturas

Un tipo simpático de Shin'ichi Abe
Un solo partido de Oji Suzuki
Miyoko Asagaya Kibun de Shin'ichi Abe
El hombre sin talento de Yoshiharu Tsuge
Azul transparente de Oji Suzuki

Doonesbury 1970

Garry Trudeau

Primera edición Universal Press Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1948)
Género Sátira
Premio Pulitzer (1975)

Doonesbury es una crónica soterrada de la cultura popular de Estados Unidos y durante más de cuarenta años ha sido la mejor prueba de que la tira cómica norteamericana no se halla precisamente bajo mínimos.

La obra de Garry Trudeau puso muy alto el listón de la sátira en Estados Unidos. Pese a la acidez de sus comentarios y sus ataques despiadados, *Doonesbury* se caracteriza por su profunda compasión hacia los desfavorecidos, su compleja descripción de los asuntos morales, y su fe en el poder de transformación del entendimiento humano. A lo largo de su dilatada trayectoria, *Doonesbury* nunca se apartó del punto de vista inicial, y jamás sucumbió a la amargura que ha caracterizado en demasiadas ocasiones el discurso político norteamericano.

Concebida en sus inicios como una tira intimista sobre la vida universitaria, *Doonesbury* ha ido desarrollando con el tiempo un enorme elenco de personajes que han permitido leerla más como una novela épica que como una colección de gags arquetípicos. La capacidad de transformación de dichos personajes, no solo envejeciendo, sino también madurando, ha encandilado a generaciones de lectores. Es ese elenco el que permanece en la memoria del lector.

Pero *Doonesbury* nunca ha dejado de lado sus temas irrenunciables: la guerra (especialmente la segunda invasión estadounidense de Irak), la caída de ocho presidentes y la gradual transformación de la familia norteamericana, siempre con un incansable sentido del humor. *Doonesbury* es la gran crónica de finales del siglo XX. **BB**

Bent 1971

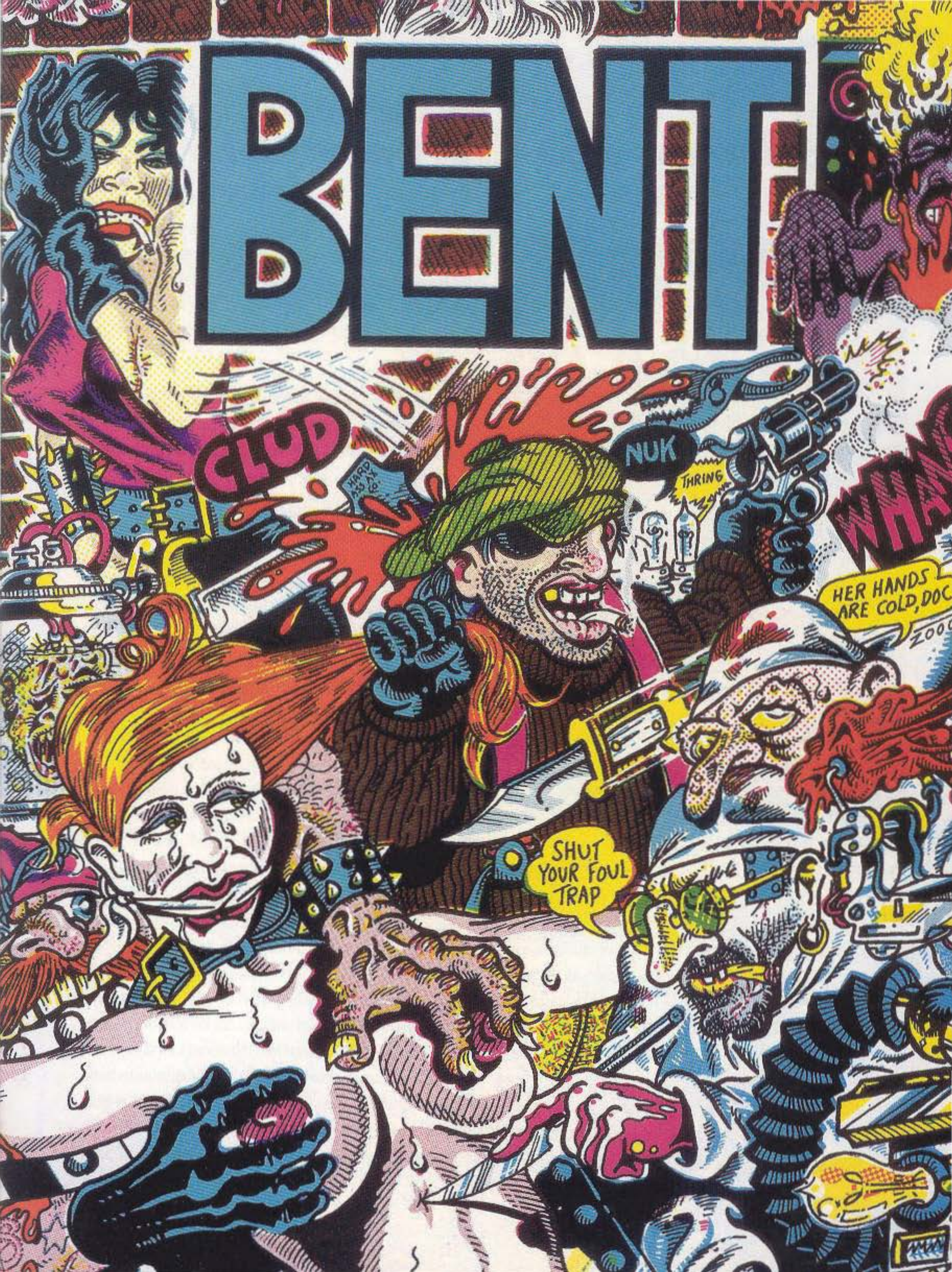
S. Clay Wilson

Primera edición The Print Mint (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1941)
Género Underground
Influencia sobre Robert Crumb

Los primeros cómics en solitario de S. Clay Wilson contienen ya todos los elementos gráficos que le harían famoso. *Bent* rebosa de personajes sórdidos y violentos, empeñados en causar tanto daño físico y sexual como sea posible. La portada, salpicada de sangre, cuchillos, cabezas cortadas, asesinatos, desnudos y desmembramientos, es un aviso de lo que hallaremos en el interior.

Wilson llena sus páginas de detalles en blanco y negro, y lleva el borde de sus marcos hasta el límite con penes, semen y miembros amputados. Su espectáculo de piratas y moteros freakies, científicos locos, demonios y borrachos consigue introducir al lector en su universo de sadismo y locura. El Checkered Demon (o «Check» para los amigos) es un demonio que deambula por sus páginas con sus pequeños cuernos, sus pantalones a cuadros (*checkered* significa «a cuadros»), sus botas de motero y una mueca lasciva mientras acude en ayuda de una joven secuestrada por la capitana pirata Rosey Namrooth y su tripulación de lesbianas. Stella, con sus ojos de estrella, aparece atrapada por una pandilla de moteros, los Gypsy Bandits, en un relato plagado de surrealismo sexual que incluye a un monje microscópico que confunde su vagina con una gruta. Pero donde Wilson realmente alza el vuelo es en las páginas centrales de *Bent*. La ilustración a doble página se denomina «Dwarf Snuffing Station #103», y aparece llena de escenas con enanos mutilados, asesinados y humillados por una cohorte de mujeres enloquecidas.

Los cómics de Wilson no han perdido ni un ápice de su capacidad para sorprender, divertir y desconcertar. **EP**


BENT
CLUD
NUK
THRING
HER HANDS ARE COLD, DOC
SHUT YOUR FOUL TRAP

Esther y su mundo 1971

Phillip Douglas Purita Campos

Título original *Patty's World*
Primera edición IPC Magazines (RU)
Creadores Douglas (RU, fecha desconocida); Campos (España, n. 1937) **Género** Drama

De los cientos de tiras femeninas publicadas por IPC, *Esther y su mundo* fue la más longeva y probablemente la mejor. La protagonista, que había aparecido por vez primera en *Princess Tina*, llamaba la atención por sus rasgos psicológicos: tenía la visión del mundo, la idea del amor y las neurosis de cualquier adolescente. En un mercado dominado por las historias sobre internados, ballets, caballos o chicas atormentadas por extrañas aflicciones, Esther/Patty era un soplo de aire fresco (a menudo desternillante) y una buena dosis de realidad.

Esther es una joven que vive con su madre, que acaba de enviudar, y con su glamurosa hermana mayor. Su mundo gira alrededor de la escuela, las amistades y su amor no correspondido por el irresistible Juanito (Johnny Vowden en el original). Phillip Douglas maneja con brillantez temas como los celos, el aborto, el desempleo, las clases sociales, la pérdida y el deseo. Su facilidad para el argot hace que la tira original incluya resonancias del auténtico léxico de los *teenagers* británicos. La pluma de la ilustradora, Purita Campos, transmite brillantez y efervescencia.

El original, *Patty's World*, vio aparecer durante sus diecisiete años de vida toda una sucesión de títulos que incluían *Pink*, *Mates* y *Girl*, la última entrega publicada por IPC. En 2006 Glénat España lanzó una nueva serie de novelas gráficas sobre Esther, la homóloga española del original. En ella, Esther es una madre de mediana edad que se ocupa de la educación de su propia hija, Patty, fruto de su relación de una noche con Juanito. Así pues, el ciclo continúa. **DAR**

La saga de los Fosdyke 1971

Bill Tidy

Título original *The Fosdyke Saga*
Primera edición *Daily Mirror* (RU)
Creador RU (n. 1933)
Género Drama **Adaptación** Película (1977)

Corre el año 1902 y Josiah Fosdyke abandona la pobreza al convertirse en heredero del imperio de Ben Ditchley, a expensas del hijo de Ben, Roger, que es desheredado. Roger Ditchley, consternado, se convierte en «el hombre más injuriado del mundo», e invierte los catorce años que duró la publicación en reunir, uno tras otro, a una cohorte de ineptos cómplices empeñados en acabar antes de tiempo con la vida del afortunado heredero. La acción se sitúa en los sombríos paisajes de las minas de carbón del noroeste de Inglaterra.

The Fosdyke Saga [La saga de los Fosdyke] es una parodia de la obra cumbre *La saga de los Forsyte* del novelista inglés John Galsworthy, una crónica del ascenso y caída de una familia británica de clase alta. Bill Tidy nació en Cheshire y se crió en Liverpool. Pensaba que las familias de clase trabajadora del norte de Inglaterra debían poseer su propio acervo de inmortalidad literaria, algo que reflejase sus luchas y sus aspiraciones. «Sus vidas, pensamientos y sueños han sido arrinconados durante años», afirmaba. A diferencia de Napoleón o Bola de Nieve, los cerdos de *Rebelión en la granja* de George Orwell que muestran cómo puede llegar a corromper el poder, la familia Fosdyke conserva sus valores.

Las desventuras de los Fosdyke abarcaron dos guerras mundiales y siguieron describiendo de forma vívida las penurias del británico medio. La abundancia de escenarios, que van desde la cubierta del *Titanic* a las laderas del Everest, proporciona un amplio escenario en el que desplegar a la perfección la maravillosa transformación del lumpen en el más agradecido de los mundos. **BS**

Mickey Mouse y los divertidos Piratas del Aire 1971

Dan O'Neill, Bobby London, Gary Hallgren y Ted Richards

Título original *Mickey Mouse Meets the Air Pirates Funnies* **Primera edición** Hell Comics (EE.UU.) **Creadores** EE.UU.: O'Neill (n. 1942); London (n. 1950); Hallgren (n. 1945); Richards (n. 1946) **Género** Underground

En *Mickey Mouse Meets the Air Pirates Funnies* [Mickey Mouse y los divertidos Piratas del Aire] aparece el colectivo conocido como los Piratas del Aire, que dio lugar a dos cómics en 1971 que llevaron a la Walt Disney Company a iniciar un proceso judicial por plagio. La Disney estaba furiosa por la introducción de personajes famosos como Mickey Mouse, el pato Donald, Minnie Mouse, el Lobo Feroz y las Sinfonías Tontas (rebautizadas como Simpatías) tomando drogas y practicando el sexo. La causa se prolongó durante años, y Disney llegó a reclamar más de dos millones de dólares en concepto de daños y perjuicios contra el principal pirata de la banda, Dan O'Neill. El caso contra O'Neill fue finalmente sobreseído cuando este se avino a dejar de infringir los derechos de autor de la Disney.

Los Piratas del Aire adoptan en ambos cómics las características formales de los antiguos maestros. El *Dirty Duck* de Bobby London es un adorable remake del *Krazy Kat* de George Herriman, mientras que el *Dopin' Dan* de Ted Richards recrea de forma eficiente la famosa tira *Beetle Bailey* de Mort Walker (quizá con alguna resonancia del *Sad Sack* de George Baker). Pero fue probablemente el propio O'Neill quien sacó de sus casillas a la Disney cuando representó a Mickey practicando la felación con una Minnie en pleno éxtasis.

Con la apisonadora del imperio Disney amenazando con arrollarlo, O'Neill dibujó y publicó los principales personajes de la compañía para el deleite de su audiencia más contracultural, aunque también desató la furia de sus enemigos corporativos. **EP**



«¡Los Piratas del Aire te obsequian con UNA CUÁDRUPLE AMENAZA: *la diversión más completa!»*

Otras lecturas

Dan O'Neill's Comics and Stories
E. Z. Wolf
The Collective Unconscience of Odd Bodkins
The Dirty Duck Book
The Tortoise and the Hare

Mis miedos 1971

«Sió»

Primera edición Buru Lan Ediciones (España)
Creador Enric Sió (España, 1942-1998)
Género Terror
Premios Lucca (1969); Yellow Kid (1971)

Otros libros de Sió

Aghardi
Lavinia 2016
Lord Shark
Mara
Nus y Sorang

Mis miedos fue publicado inicialmente en la revista *Drácula*, y es una serie de doce relatos cortos sin un protagonista definido, con un formato de cinco páginas cada uno. Aparte de la primera historia, «Eleonor», basada en un relato de Juan Tebar, todos ellos estaban escritos y dibujados por Sió. Este, haciendo uso de su considerable talento narrativo, concibió diseños de página realmente revolucionarios, con un estilo visual casi fotográfico, comparable al de artistas contemporáneos europeos, como el italiano Guido Crepax.

La mayoría de las historias están protagonizadas por jóvenes muchachas que se enfrentan a problemas sobrenaturales con objetos o criaturas cotidianas: en «Krazy», una amante de los gatos se convierte en víctima de su mascota; en «Alicia», una joven dama tiene problemas con un suelo chirriante; «Marian» presenta el conflicto entre una abuela y su nieta. Otros episodios incluyen a la mencionada «Eleonor» (frente a un vampiro que intenta morder a su víctima, pero es finalmente mordido por ella); «Eloise» (en el que un hombre sella un pacto con la Muerte para poder reunirse con su amada); «Mininos» (con un joven —probablemente el propio autor— enfrentado a sus recuerdos de infancia); y «Bittler Wraton» (una parodia de *Battler Briton*, el popular cómic británico de guerra del que el propio Sió se encargó como dibujante a principios de la década de 1960).

Drácula, la revista en que se publicaron las historias, era una antología de terror para adultos y tiras cómicas de fantasía que incluía la obra de artistas como Esteban Maroto, Carlos Giménez, Josep Beá y otros. Una versión inglesa de *Drácula* fue publicada en 1972 en Reino Unido por New English Library; hubo además una recopilación de los números uno al seis, editada en un solo volumen en Estados Unidos por Warren. *Mis Miedos* nunca fue publicada en España en álbumes separados, aunque el editor francés Dargaud lo hizo en 1980 bajo el título de *Mes Peurs*. **AMo**

La legión de Charlies 1971

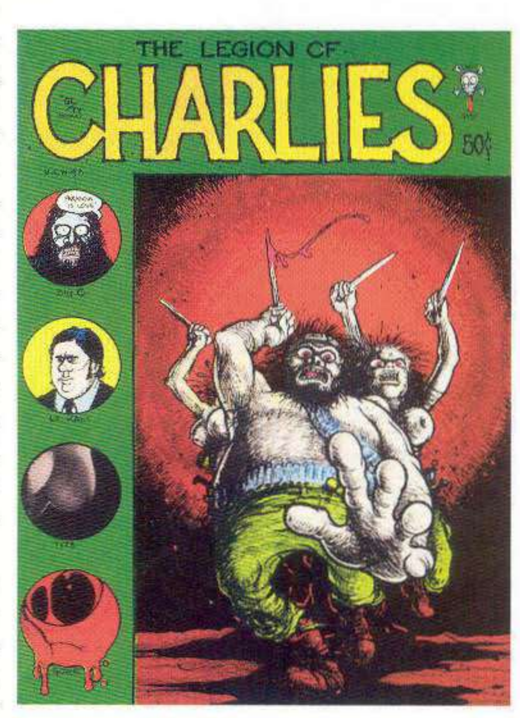
Tom Veitch Greg Irons

Existe la idea generalizada de que los cómics estadounidenses de género underground suelen ocuparse de temas relacionados con el sexo, las drogas y el rock and roll, pero en ocasiones aparecen contenidos de gran carga política. El poeta y escritor Tom Veitch fue uno de los cultivadores de esa tendencia, y *The Legion of Charlies* [La legión de Charlies] se convirtió en la expresión más visceral de sus sentimientos de descontento y alienación.

La historia se centra en la figura de un veterano del Vietnam, el teniente Kali, que acaba de regresar a Estados Unidos pero aún se siente acosado por la visión de las atrocidades cometidas por él y sus soldados en pleno servicio. Veitch conecta el tema de la guerra de Vietnam con el de otro acontecimiento dramático de la década de 1960: los asesinatos cometidos por la «familia» Manson, y hace que Kali y una banda de seguidores se vean poseídos por el espíritu demente de Manson. En lacerantes y sanguinarias escenas, el grupo de asesinos acaba con la vida de Spiro T. Agnew y otros líderes mundiales antes de ser atacados por un desquiciado Richard Nixon. El cómic traspasa con creces los límites del buen gusto con escenas de profunda barbarie y canibalismo, aunque a la vez desternillantes.

La parte gráfica es obra de un colaborador habitual de Veitch, Greg Irons, cuyos dibujos, de inconfundible aire modernista, se recrean en los excesos y el ritmo frenético del guión. Irons fue uno de los primeros artistas en especializarse en carteles psicodélicos, y tras pasar un tiempo en Inglaterra trabajando en el filme de los Beatles *Yellow Submarine*, abrazó con gusto la causa del movimiento underground. Desgraciadamente, pese a su excelente trabajo en *Heavy*, *Light*, *Grunt*, *Slow Death* y *Skull*, nunca obtuvo la fama que su talento merecía. Finalmente recaló en la industria del tatuaje con una clientela cada vez más fiel, hasta que un accidente de circulación acabó con su vida a la edad de 37 años. **DR**

Título original *The Legion of Charlies*
Primera edición Last Gasp (EE.UU.)
Creadores Veitch (EE.UU., fecha desconocida); Irons (EE.UU., 1947-1984) **Género** Drama



Otros libros de Tom Veitch

Clash con Adam Kubert
My Name is Chaos con John Ridgway y Les Dorscheid
The Light and Darkness War con Cam Kennedy
The Nazz con Bryan Talbot

Aquiles Talón 1971

«Greg»

Título original *L'indispensable Achille Talon*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creador Michel Regnier (Bélgica/Francia, 1931-1999)
Género Humor

Aquiles Talón es un burgués parisino de mediana edad, orondo y verborreico, que se pasa la vida emitiendo opiniones sobre cualquier tema, y ofreciendo su ayuda en cuestiones en las que es totalmente incompetente. El personaje fue creado por Greg en 1963 como cuña humorística para la revista semanal *Pilote*, y pronto pasó a ocupar dos páginas. A mediados de la década de 1970, Greg utilizó el personaje en un papel bastante más heroico, para una serie de aventuras salpicadas de sátiras sobre la sociedad contemporánea.

Aquiles Talón es una colección de tiras de dos páginas publicada en *Pilote* durante los últimos años de la década de 1960, cuando la serie se hallaba en la cumbre de su popularidad. El protagonista está en lucha con su eterno rival, su vecino Lefuneste, mientras trata de impresionar a su novia, una esnob de nombre Virgule de Guillemets, y saca de sus casillas al editor jefe de la revista semanal *Polite* (una caricatura del autor de *Astérix* y editor de *Pilote*, René Goscinny).

Aquiles Talón es un metepatas bienintencionado que, cuando intenta poner en práctica las «buenas maneras» aprendidas en un libro, acaba peleándose con otro fanático del saber estar que en realidad es el autor de ese mismo libro. Sus dos intentos con el test de aptitud planteado por el editor se convierten en sendos fracasos: el primero, por defecto; el segundo, por exceso. Y entretanto, Aquiles Talón habla hasta la saciedad, utilizando un léxico refinado que convierte la tira en un homenaje al idioma. En España fue publicado en las revistas *Bravo* y *Din Dan* de Bruguera. **J-PJ**

Bienvenidos a Alflolol 1971

Pierre Christin   Jean-Claude Mézières

Título original *Bienvenue sur Alflolol*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creadores Christin (Francia, n. 1938); Mézières (Francia, n. 1938) **Género** Ciencia ficción

Valerian y Laureline son dos agentes del futuro Imperio Terrestre. La historia apareció por primera vez en 1967 en el semanario *Pilote*, y fue concebida como una clásica aventura espacial, aunque acabó incorporando dosis sustanciales de sátira y comentarios de tipo social.

Bienvenidos a Alflolol se sitúa en Technorog, un planeta rico en todo tipo de recursos que lleva un par de siglos siendo explotado por el Imperio Terrestre. En un viaje de inspección, Valerian y Laureline conocen a una familia de humanoides gigantes que resultan ser los habitantes originarios de Technorog, al que ellos llaman Alflolol. Los alflololianos, extremadamente longevos, se hallan muy cercanos a la naturaleza, y cada uno de ellos está dotado de un don especial (curación, telepatía, telekinesia) que surge en plena pubertad.

Sus costumbres entran pronto en conflicto con las exigencias del Imperio Terrestre, y las cosas empeoran cuando los alflololianos se rebelan. Valerian intenta mantenerse neutral, mientras que Laureline toma partido directamente por los gigantes. El gobierno de la Tierra confina a los alflololianos a determinadas zonas del planeta, pero cuando estos se ven incapaces de alimentarse, se les propone trabajar en las fábricas de Technorog. Bienintencionados, pero absolutamente inoperantes, los alflololianos lo complican todo, hasta que acaban por abandonar el planeta en busca de un nuevo hogar.

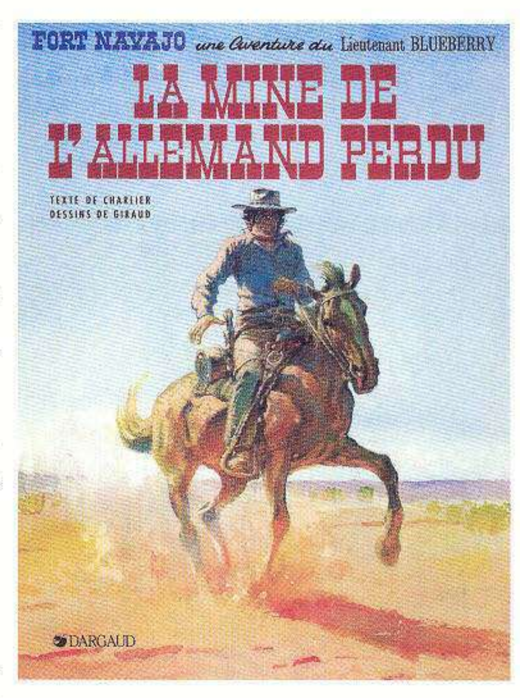
Bienvenidos a Alflolol es una metáfora lacerante sobre el modo en que la civilización occidental y su obsesión por el progreso acabaron por destruir la naturaleza y desposeer a las tribus indígenas. **J-PJ**

Teniente Blueberry

La mina del alemán perdido 1971

Jean-Michel Charlier «Moebius»

Título original *La Mine de l'Allemand perdu*
Primera edición *Pilote* (Francia)
Creadores Charlier (Bélgica, 1924-1989); Jean Giraud (Francia, n. 1938) **Género** Western



La historia de «La mina del alemán perdido» tiene lugar en 1868 en un pequeño pueblo de Arizona. Al teniente Blueberry, con su viejo amigo Jimmy McClure a su lado, le han ofrecido un empleo temporal como sheriff. En el pueblo oye decir a Luckner, un buscador de oro holandés de dudosa reputación, que existe una fabulosa mina en los Montes de la Superstición. La noticia corre como la pólvora y desencadena diversos tiroteos y aventuras. Luckner huye perseguido por Blueberry, McClure y dos cazadores de tesoros.

El resto de la aventura se desarrolla enteramente en territorio apache, en la región llamada «la meseta del caballo muerto», donde supuestamente se halla la mina de oro. Luckner, cuya falta de escrúpulos se hace cada vez más obvia, une sus fuerzas momentáneamente con uno de los cazadores de tesoros para localizar la mina. Son perseguidos por Blueberry y McClure, pero todos empiezan a percatarse de que una amenazadora presencia también los persigue sigilosamente. Cuando finalmente topan con ella, perseguidores y perseguidos se dan cuenta de que el enemigo invisible está disparando con balas de oro puro.

La saga *Blueberry*, creada en 1963 e inspirada en las películas del Oeste, está compuesta por unos treinta volúmenes, y es una leyenda del cómic francobelga. La serie es célebre por el virtuosismo de su dibujante, Jean Giraud, apodado Moebius. Dos capítulos unidos, «La mina del alemán perdido» y «El fantasma balas de oro», marcan un punto de inflexión en la historia de la serie por su sofisticación visual y su poder narrativo. **J-PJ**

«Teniente, esta pepita es suya si me consigue un caballo y me deja escapar en paz, ¿de acuerdo?»

Otros libros de Jean-Michel Charlier y Moebius

Balada por un ataúd
Chihuahua Pearl
Fort Navajo
El caballo de hierro
El hombre del puño de acero

Hombre Cosa: origen en el pantano 1971

Steve Gerber y otros John Buscema, Jim Mooney, Mike Ploog y otros

Título original *The Man-Thing* **Primera edición** Marvel Comics (EE.UU.) **Creadores** Gerber (EE.UU., 1947-2008); Buscema (EE.UU., 1927-2002); Mooney (EE.UU., 1919-2008); Ploog (EE.UU., n. 1942) **Género** Fantasía

Otras lecturas

Los Defensores de Steve Gerber, Gerry Conway, David Anthony Kraft, Ed Hannigan y otros; ilustrado por Sal Buscema y Klaus Janson

MAX: Howard el Pato de Steve Gerber y otros

El hombre cosa fue concebido originalmente por Stan Lee y Roy Thomas, apareció por primera vez en *Savage Tales 1* (1971), se convirtió en protagonista de la historia en *Adventure into Fear 11* (1972) y, finalmente, pasó a protagonizar su propio cómic en diciembre de 1973.

El bioquímico Ted Sallis ha ideado un suero para supersoldados del tipo que en su momento dio origen al Capitán América. Pero tiene que huir de los terroristas que intentan apropiarse de la fórmula y se oculta en los pantanos de los Everglades de Florida. Al inyectarse a sí mismo el suero, que mezcla sus efectos con los de las fuerzas mágicas presentes en los Everglades, Sallis se transforma en un monstruo parecido a un enorme fragmento de terreno pantanoso con la cabeza del Hombre Elefante. La personalidad de Sallis queda borrada casi por completo. El hombre cosa es una criatura guiada por emociones empáticas, no agresiva, pero de terrible apariencia y capaz de hacer que todo aquel que sienta miedo ante su presencia empiece a arder.

La alegoría parece clara: el hombre cosa es el equivalente bioquímico de Hulk, un científico transformado en monstruo que intenta vengarse en nombre de todas las fuerzas de la naturaleza que se han visto expoliadas por el ser humano. El pantano del hombre cosa aparece entonces como el «nexo entre todas las realidades», que permite a la criatura establecer contacto con los habitantes de otros mundos y dimensiones: Dakimh el Encantador, Wundarr (el Acuariano) y aun Howard el Pato, mientras defiende el pantano contra especuladores urbanísticos, vigilantes y delincuentes.

Existen similitudes entre el hombre cosa de Marvel y la cosa del pantano de DC, cuya historia original fue publicada con tan solo dieciocho meses de diferencia. Pero Marvel nunca se querelló contra su rival. No obstante, un filme para vídeo de 2005 se tomó algunas libertades innecesarias con su fuente de influencia. **RR**

Haxtur 1971

Víctor de la Fuente

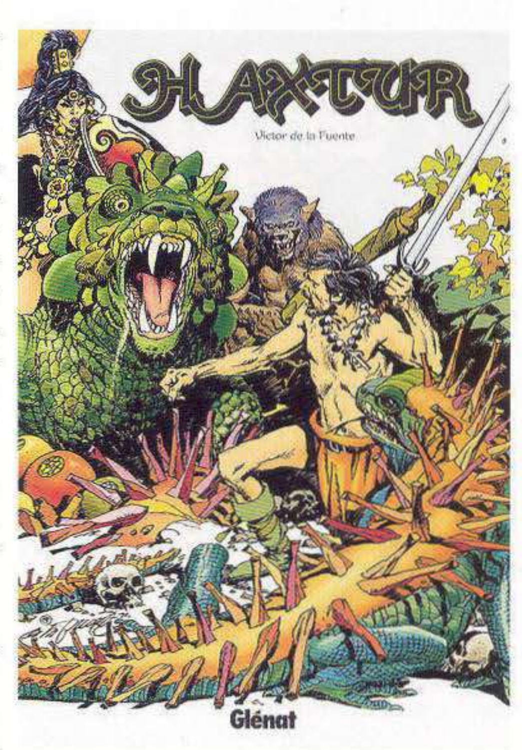
Haxtur, una parábola de las miserias e ideales de la humanidad en un escenario de espada y brujería, fue la primera incursión personal del prestigioso autor Víctor de la Fuente en los roles de guionista y dibujante.

La historia, publicada por entregas en el semanario juvenil *Trinca*, se inicia con el héroe que le da título, un guerrillero latinoamericano, en plena jungla. Tras sobrevivir a una batalla, el protagonista se pregunta: «¿Por qué? ¿Por qué ocurren las cosas? ¿Por qué la muerte triunfa sobre la razón?». Tras topar de repente con un dragón gigante, al que mata, cuatro jueces que simbolizan a los cuatro jinetes del Apocalipsis entran en escena. Los recién llegados sentencian a Haxtur a vagar por el tiempo y el espacio para expiar su crimen, «haber matado al Padre Tiempo». Durante su odisea por escapar de su destino, Haxtur tropieza con diversos monstruos, bellas muchachas en dificultades, robots diabólicos, encantadores y hombres lobo. Finalmente encuentra a un clon de sí mismo y debe luchar con él. Tras el clímax, los cuatro jueces vuelven a aparecer.

El guión de Víctor de la Fuente se ve realzado por un magnífico grafismo, en el que se reconoce la influencia de Cisco Kid (José Luis Salinas) entre otros, especialmente en su tratamiento innovador del diseño de página.

Haxtur supuso una fuente de problemas para su autor. El cómic apareció en plena censura de la dictadura franquista, pero fue reconocido internacionalmente como una obra maestra del cómic de la década de 1970. Fue traducido a varios idiomas (la versión inglesa, de 1979, apareció en la revista *Eerie*, de Warren Publishing), y allanó el camino para otras obras del mismo autor en el género de fantasía heroica, como *Mathai-Dor* y *Haggarth*. Doncel, editor de *Trinca*, lanzó una edición en dos volúmenes y, mucho más tarde, en 2008, la saga completa de ochenta y cuatro páginas fue recopilada en un único volumen por Glénat. **AMo**

Primera edición Revista *Trinca* (España)
Creador España (1927-2010)
Género Fantástico **Influencia sobre** Revista *El Wendigo* (selecciona los Premios Haxtur)

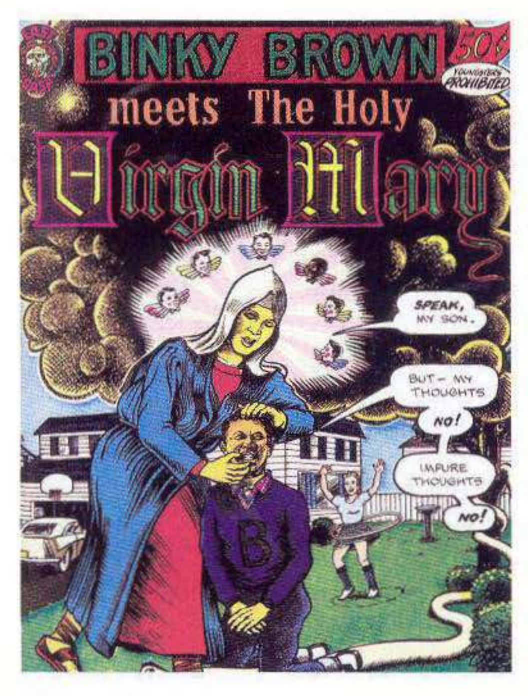


Otras lecturas

Conan el Bárbaro de Roy Thomas y Barry Windsor-Smith
Haggarth de Víctor de la Fuente
Mathai-Dor de Víctor de la Fuente

Binky Brown conoce a la Virgen María 1972

Justin Green



«Una obra maestra de revelación autobiográfica que me ayudó a encontrar mi propia voz.»

Aline Kominsky-Crumb

Otras lecturas

Breakdowns: retrato del artista como joven A. Spiegelman
Dragon Slippers de Roz Penfold
Diario de Nueva York de Julie Doucet
Need More Love de Aline Kominsky-Crumb

Título original *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*
Primera edición Last Gasp (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1945) **Género** Autobiografía
Influencia sobre *Maus* de Art Spiegelman

Justin Green encuadró esta fundamental obra autobiográfica en dos niveles de iconoclastia. Las imágenes introductorias muestran a un Binky Brown rompiendo la estatua de la Virgen María de su madre mientras juega con un bate y una pelota, un acontecimiento de resonancias freudianas. El suceso nos introduce en las agonías de su lucha con la sexualidad, el complejo de culpa, el catolicismo y sus desórdenes obsesivo-compulsivos.

Binky Brown, lanzado en 1972, fue uno de los primeros cómics autobiográficos y aportó un planteamiento radicalmente nuevo. Art Spiegelman formuló las deudas que el género tiene aún con Green: «Ahora parece obvio que el género puede ser muy íntimo, pero antes [de Green], los dibujantes de cómics parecían obligados a mantener a raya su psicología y sus historias personales».

Es duro tener que reír ante los sufrimientos y confusiones de Brown mientras fluctúa, con sus abundantes conflictos, entre lo falible, lo fantástico y lo falocéntrico. Todo discurre entre orgasmos y pedaleos, tortuosos rayos que emanan de los dedos de sus pies y manos y los transforman en penes, y el guardabarros de caucho de su Cadillac de 1958.

Brown justifica su ansiedad por la influencia de un padre judío y por el rechazo de sus compañeras de clase. «Me gustaría darte una patada en el culo», dice una de las desagradecidas que es objeto de sus atenciones. El propio autor muestra una postura ambivalente frente a su obra; en su escrito «Confesión a mis lectores», Green (como Binky) advierte: «Probablemente es un pecado venial vender este cómic a un adulto». **SL**

Buda

Kapilavastu 1972

Osamu Tezuka

Primera edición Ushio Shuppansha (Japón)
Creador Japón (1928-1989)
Género Historia, biografía
Influido por Biografías del príncipe Siddharta

En *Buddha. Kapilavastu* (que fue publicado en España junto con otros números bajo el título *Buda*), Osamu Tezuka despliega la historia del príncipe Siddharta y su búsqueda de la iluminación como Buda, e intercala hechos reales y ficticios. El propio príncipe aparece en contadas ocasiones en el primer volumen, «Kapilavastu», como un recién nacido.

Tezuka inicia el relato con un episodio mudo en el que un sabio moribundo, caído en la nieve, es descubierto por un oso, un zorro y un conejo, que intentan proporcionarle comida. Al volver de vacío, el conejo se sacrifica por él arrojándose al fuego. Entre lágrimas, el hombre ve cómo la silueta del conejo aparece flotando en el cielo nocturno. Tezuka utiliza un relato tradicional budista para representar la interconexión entre todas las formas de vida mediante un exquisito tratamiento de las imágenes.

Pero Tezuka es un showman empeñado en entretener al lector, e introduce escenas y detalles de humor que nos recuerdan que, pese a su realismo, un cómic no deja de ser un instrumento que apela directamente a nuestra imaginación. Sus detallados escenarios, llenos de bellos árboles y firmamentos, contrastan con el tratamiento caricaturesco de los personajes, con adorables animales de grandes ojos. El estilo recuerda a las figuras simplificadas de los films clásicos de animación estadounidenses.

Aunque Tezuka no era budista, sí se sentía moralmente comprometido con la actitud ante la vida y la naturaleza, y no siempre en términos optimistas. **PG**

Trots y Bonnie 1972

Shary Flenniken

Título original *Trots and Bonnie*
Primera edición *National Lampoon* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1950)
Género Humor **Influido por** *Anita, la pequeña huérfana*

Tras su debut en el número «Decadence» de *National Lampoon*, y tras más de dos décadas en la revista, *Trots and Bonnie* [Trots y Bonnie], de Shary Flenniken, es una de las tiras cómicas más singulares surgidas del cómic underground. Al relatar las aventuras de la adolescente Bonnie, su perro Trots y su mejor amigo Pepsi, Flenniken documentó la aparición del feminismo de segunda generación con amarga ironía e ingenio mordaz. Su descripción falsamente ingenua de carga sexual que caracteriza la vida de una adolescente la enfrentó al puritanismo de la época.

El estilo de Flenniken en *Trots and Bonnie* recuerda la estética de las tiras cómicas de principios del siglo XX, especialmente por las indumentarias de los protagonistas. No obstante, los temas eran absolutamente contemporáneos. Bonnie, como Little Annie Fanny, de *Playboy*, era una joven inocente en un mundo enloquecido por el deseo sexual. El humor, arriesgado y obsceno, roza una y otra vez los límites del mal gusto. Bonnie y Pepsi consiguen dinero posando para publicaciones pornográficas, o incluso llegan a producir su propio material. Más tarde, Bonnie se verá acosada sexualmente por su profesor de gimnasia.

Aunque los argumentos intentaban traspasar barreras, el aspecto visual se ceñía a los cánones clásicos, una combinación realmente llamativa. *Trots and Bonnie* ponía el acento en la precocidad sexual, y pretendía despejar las inhibiciones de la generación que adquiría su mayoría de edad en la década de 1970. Una obra que se anticipó a su tiempo. **BB**

Kamandi 1972

Jack Kirby

Título original *Kamandi: The Last Boy on Earth* **Primera edición** DC Comics (EE.UU.) **Creador** Jacob Kurtzberg (EE.UU., 1917-1994) **Género** Ciencia ficción **Influido por** *El planeta de los simios*



Otras lecturas

Alarming Tales de Jack Kirby
El demoledor de Doug Moench y Rich Buckler
El planeta de los simios de Gerry Conway, Doug Moench y Mike Ploog

Tras la decisión por parte de DC Comics de cancelar la serie *El Cuarto Mundo*, los editores pidieron a Jack Kirby nuevos títulos con temas específicos. *Kamandi*, por tanto, fue un encargo. Pero Kirby ya había llevado a cabo una historia postapocalíptica, «The Last Enemy», que apareció en el primer número de *Alarming Tales* y estaba protagonizada por animales parlantes —no solamente simios—, en 1957, seis años antes de que Pierre Boulle publicara su novela *El planeta de los simios*. Aprovechar el filón de «The Last Enemy» fue de lo más provechoso.

Kamandi es un adolescente que surge de un búnker subterráneo tras la muerte de su abuelo, para comprobar que el mundo está ahora dominado por todo tipo de animales parlantes. Los seres humanos han sido reducidos a la categoría de bestias inarticuladas, y son tratados como ganado por las especies «superiores». Aun así, consigue trabar amistad con una serie de animales atípicos, que incluyen al doctor Canus, un perro científico, y a Prince Tuftan, un tigre real, y descubre a algunos humanoides mutantes articulados: Ben Boxer, Steve y Renzi. También aparece una chica semiarticulada, Flower, de la que se hace amigo en *Kamandi* 6, poco antes de su trágica muerte (uno de los clímax emocionales de la serie), y su hermana gemela en *Kamandi* 12. Kirby utilizó el mundo del futuro para repasar todos los temas y conceptos que le interesaban. Hay un homenaje a King Kong (*Kamandi* 7); una historia sobre mutaciones y guerras de gérmenes (entregas 9 y 10); un *Westworld riff* ambientado en el universo gángster de la década de 1920 (19 y 20), y la carga de la Brigada Ligera escenificada por perros (números 27 y 28), seguida de una fascinante entrega basada en la leyenda de Superman (*Kamandi* 29). Se trata de una aventura sin límites, difícil de superar en su energía y capacidad de invención. Los guiones están llenos de tensión, y el grafismo rebosa dinamismo y poder visual. **CH**

La tumba de Drácula 1972

Marv Wolfman Gene Colan

Título original *The Tomb of Dracula*
Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Wolfman (EE.UU., n. 1946); Eugene Colan (EE.UU., 1926-2011) Género Terror

Cuando las restricciones dictadas por el Comics Code se relajaron a principios de la década de 1970, las compañías bajo su jurisdicción empezaron a navegar por las nuevas aguas de los títulos comerciales de terror. El artista Gene Colan aseguró el resultado del nuevo lanzamiento de Marvel, *La tumba de Drácula*, sugiriendo al editor Stan Lee un boceto que representaba a Jack Palance en el papel de Drácula, más de un año antes de que el actor lo interpretase para la pantalla (en la producción de Dan Curtis de 1973).

Las primeras entregas de *Drácula* fueron algo difusas, quizá por la falta de un guionista permanente, pero Marv Wolfman subió a bordo en la séptima entrega, y permanecería en la nave hasta su cancelación seis años más tarde. El equipo formado por Colan y Wolfman engranó desde el primer momento, y cuando Tom Palmer se encargó de forma regular de la fase de entintado, el libro se convirtió en un genuino clásico.

En la mayor parte de las entregas, el argumento se centra en los descendientes de Jonathan Harker y Abraham Van Helsing, personajes de la novela de Bram Stoker, junto a otros cazadores de vampiros en constante búsqueda del Príncipe de las Tinieblas. El volumen 10 de *La tumba de Drácula* presenta a Blade, el cazador de vampiros vampirizado que protagonizará más tarde su propio filme en Hollywood. La hija de Drácula, Lilith, es una de las asiduas, y Drácula y su amante, Domini, tienen un hijo de nombre Janus en el episodio 54.

Para Colan, *La tumba de Drácula* representó una oportunidad para recrearse en su debilidad por las atmósferas sombrías. El cómic sigue siendo uno de los puntos culminantes de una carrera que duró más de sesenta años. Cada una de las páginas ilustradas por Colan y Palmer es una obra maestra, rica en profundidad dramática y personajes creíbles. Un deleite para la vista y una soberbia serie de terror. **CH**



Otros libros de Gene Colan
Detectives Inc.
Doctor Strange
Nathaniel Dusk
Night Force

Ayako 1972

Osamu Tezuka

Primera edición *Big Comic* (Japón)
Creador Japón (1928-1989)
Género Drama
Influido por *Gekiga* (cómics dramáticos)

Jiro Tengé, tras varios años en cautividad durante la Segunda Guerra Mundial y una vez reintegrado a la vida civil en 1949, regresa al lado de su familia, propietaria de grandes extensiones de terreno rural, para comprobar que todo ha cambiado. Las tierras corren el riesgo de ser divididas, y su clan se ve sacudido por las tensiones en torno a Ayako, una niña de cuatro años, el último retoño de la familia, fruto al parecer del incesto.

Esta atmósfera profundamente enrarecida solo sirve para empeorar los propios problemas de Jiro. Manipulado por los servicios secretos estadounidenses, comete un asesinato político e inmediatamente otro, que trata de ocultar los efectos del primero. Pero hay un testigo: la pequeña Ayako. Por el interés de la familia, enfrentada a dificultades económicas ligadas a la herencia, la creciente curiosidad de la policía y las maquinaciones de los jefes de Jiro, el clan Tengé toma una terrible decisión: la niña deberá ser encerrada de por vida.

La trilogía *Ayako* retrata a una familia hundida en la degeneración durante un período de treinta años, y fascina no solamente por la sofisticación del tema, sino también por la intensidad emocional y psicológica de los personajes, absolutamente inmorales. Al mismo tiempo, este sombrío relato arroja luz sobre la situación política y económica de Japón en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, e incluye la consolidación agraria forzada por las autoridades militares estadounidenses sobre los propietarios japoneses. Con *Ayako*, Osamu Tezuka consigue una auténtica obra maestra. **NF**

Mazinger Z 1972

Go Nagai

Título original *Majingā Zetto*
Primera edición Shueisha (Japón)
Creador Japón (n. 1945)
Género Acción, humor, ciencia ficción

Kouji Kabuto es un adolescente normal que vive en casa con su abuelo Juzo y su hermanito Shiro. Un día, un terremoto sacude la región, y se abre un pasaje secreto. Kouji penetra en él y desciende hasta un laboratorio donde encuentra a su abuelo herido y, para su sorpresa, a un robot gigante. El abuelo se está muriendo, y al exhalar el último suspiro carga a su nieto con una terrible responsabilidad: Deberá dominar al robot, de nombre Mazinger Z, y utilizarlo para combatir al malvado doctor Infierno, líder de un ejército de robots gigantes que descubrió durante su estancia en la mítica isla griega de Bardos. El joven Kouji no tiene otra elección que dejar atrás su niñez y retomar la lucha iniciada por su abuelo.

Mazinger Z es un gigante de 18 m de altura y 20 toneladas de peso que puede correr a 360 km/h, volar a Mach 3 y utilizar un formidable arsenal de armas. Construido en una nueva y resistente aleación, el japanio (también conocido como Super Aleación Z), y propulsado por energía fotónica, promete estar a la altura de las criaturas del malvado doctor.

Rebautizado como *Gran Mazinger* y *God Mazinger*, *Mazinger Z* fue uno de las primeras creaciones manga del género de súper robots «mecha», y el primero en colocar un piloto humano en su interior, una característica copiada rápidamente por otros manga. Uno de los grandes innovadores del manga, Go Nagai visualizó por vez primera a su criatura en un embotellamiento, imaginando las ventajas de que su coche pudiera transformarse, elevarse sobre el tráfico y llevarlo a casa. **BS**

Amphigorey: 15 obras ilustradas de Gorey 1972

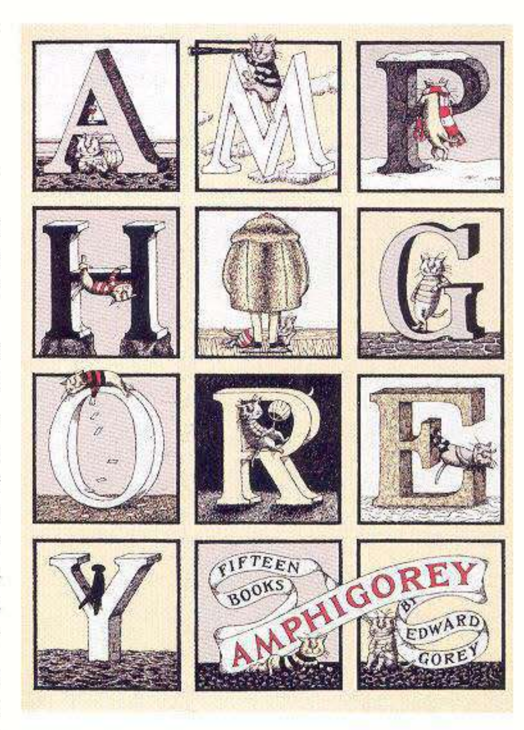
Edward Gorey

Título original *Amphigorey*
Primera edición Perigree (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1925-2000)
Género Humor

Uno de los mayores talentos de la ilustración de libros, Edward Gorey delimitó de tal forma su estilo visual que apareció un nuevo término, «goreyesque», para definir su especial y caprichoso universo de oscuridad gótica.

Gorey llegó a publicar más de cuatro docenas de relatos cortos durante su carrera. Las cuatro ediciones completas de su obra recopilan la mayoría de dichos relatos, de los cuales el mejor es, sin duda, el primero. *Amphigorey*, publicado originalmente en 1972 con material que recorría al menos los últimos veinte años de producción, se inicia con *El arpa sin encordar*, el primer libro de Gorey y un magnífico ejemplo de su estilo. Gorey solo abandonó una vez Estados Unidos, pero las fatigas de Clavius Earbrass por escribir una novela en *El harpa sin encordar* transmitían un aroma a Inglaterra victoriana tan inequívoco, junto con un onírico sentido del terror, que muchos lectores pensaron que se trataba de un autor británico.

Otros libros de la colección exploran lo extraño, lo sombrío y lo grotesco. Son características sus obras en verso, y relatos como *El rombo fatal* [The Fatal Lozenge] o *Los pequeñines macabros* [The Gashlycrumb] presagian ya la fantástica sensibilidad gótica de Tim Burton. Los dibujos de Gorey, que van desde las simples láminas de alegres insectos hasta los intrincados retratos de depresivos propietarios rurales, eran de soberbia factura, y habrían sostenido la historia incluso sin necesidad de texto, como en *El ala oeste* [The West Wing]. Gorey recibió el Horror Writers Association Lifetime Achievement Award (2000). **BB**



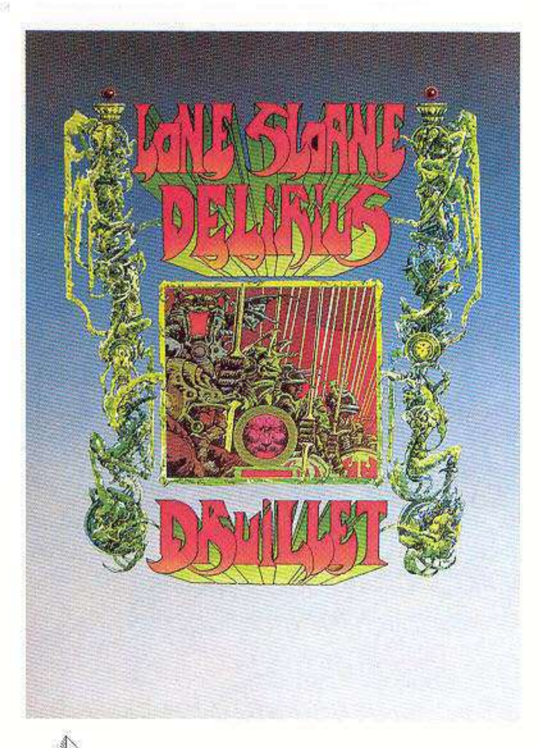
«Dijo una niña que, en el diván, por un joven fue atacada, "Está pasado de moda tal exceso de pasión" / Y la niña con su abanico la muñeca se rompió.»

Otros libros de Edward Gorey
El calcetín abandonado
La bicicleta epiléptica
The Fraught Settee

Delirius 1972

Jacques Lob Philippe Druillet

Primera edición *Pilote* (Francia)
Creadores Lob (Francia, 1932-1990); Druillet (Francia, n. 1944) **Género** Ciencia ficción
Premio European SF Award for Comics (1972)



Otros libros de Philippe Druillet
Chaos
Nosferatu
Salammbô
Vuzz
Yragaël con Michel Demuth

Philippe Druillet y su personaje de culto Lone Sloane eran suficientemente conocidos cuando *Delirius* hizo su debut como cómic semanal en la revista *Pilote*. El artista había creado a su héroe en su primer libro *Le mystère des Abîmes* (1966), y continuó con las aventuras de Lone Sloane en 1970, cuando se unió al equipo de *Pilote*.

Pero con Delirius, la saga de «neoterrícolas» de ojos rojos, asume una nueva dimensión. La historia, concebida por Jacques Lob, uno de los guionistas de mayor talento en el panorama del cómic francés de la época, puede parecer tradicional a simple vista. Un personaje rebelde, Lone Sloane, se da a la fuga perseguido por el emperador Shaan. Es entonces reclutado por una orden religiosa, la Redención Roja. Su misión

«Durante años, el gran pirata Shonga planeó su ataque, y ahora, ¡había llegado el momento!»

consistirá en recobrar el fabuloso tesoro consistente en los impuestos reunidos por sus superiores en Delirius, el legendario planeta de los cien placeres. Numerosas trampas y emboscadas esperan al héroe de la historia, pero Sloane se las arregla para alterar la misión en su propio beneficio, sembrando la semilla del caos en el planeta antes de desaparecer.

El retrato de un mundo desquiciado propuesto por Druillet es petrificante. El artista, apasionado de la ciencia ficción y profundamente influido por H. P. Lovecraft, da la impresión de haber explorado personalmente otras realidades. Su visión de un universo galáctico habitado por millares de formas de vida es la materia de los sueños. Con páginas deconstruidas, panoramas sobrecogedores, perspectivas basadas en efectos especiales y una imaginería épica, Druillet, el hacedor de mundos, es un universo en sí mismo. **NF**

Período de convivencia 1972

Kazuo Kamimura

Título original *Dosei jidai*
Primera edición Bukkingu (Japón)
Creador Japón (1940-1986) **Género** Jóvenes adultos, drama **Premio** Popular Word Award (Japón)

En Japón, como en la mayor parte del mundo, el final de la Segunda Guerra Mundial trajo consigo una oleada de nuevos nacimientos. El *Dankai no sedai*, o generación del *baby-boom*, se convirtió en la espina dorsal de la sociedad a finales de la década de 1960. Durante la inmediata posguerra, los valores y actitudes en Japón se vieron sometidos a un profundo cambio, influidos por circunstancias como la derrota militar, el rápido crecimiento económico y el activismo estudiantil.

Dosei jidai [Periodo de convivencia], publicado en un principio como una serie por entregas en 1972, capta con brillantez las características del periodo a través de la vida cotidiana de una joven pareja. Kyoko, una típica oficinista japonesa, y Jiro, un ilustrador, que fueron

«Si el amor es hermoso, entonces el pecado que cometan un hombre y una mujer será aún más hermoso.»

antiguos compañeros de clase, deciden irse a vivir juntos solo tres días después de encontrarse. El hecho de que una pareja no casada viviera bajo el mismo techo era escandaloso en aquella época, pero los jóvenes —Jiro solo tiene veintitrés años, y Kyoko, veintiuno— deciden no casarse. Su amor es puro, pero frágil, y a veces brutal; tanto, que Kyoko empieza a desmoronarse.

El arte de Kamimura no es explícito en su descripción de las relaciones sexuales de la pareja, pero su elegancia crea un ambiente sensual sin parangón, hasta el punto de que sumerge al lector en un mundo de intoxicante erotismo. Su pincelada, reminiscencia de las pinturas de estilo Nihonga, es una rareza incluso entre los ilustradores japoneses. La expresión usada en el título, *Dosei Jidai*, fue inventada por el artista, y recibió el Popular Word Award en Japón. En 1973 la obra maestra de Kamimura se convirtió en un filme de enorme éxito. **TS**



Otras lecturas
Ella es como el diablo de Kazuo Kamimura
Lady Snowblood y *Lady Snowblood regresa* de Kazuo Koike y Kazuo Kamimura
El río Shinano de Hideo Okazaki y Kazuo Kamimura

Zil Zelub 1972

Guido Buzzelli

Primera edición Revista *Charlie* (Francia)
Creador Italia (1927-1992)
Género Grotesco
Premio Yellow Kid al mejor ilustrador (1973)

En esta historia, Zil Zelub (anagrama del nombre del autor), un intérprete de violonchelo sometido a una aventura de extrañas alucinaciones, despierta para descubrir que ha perdido el control sobre sus extremidades: sus piernas, brazos y pecho se han separado físicamente del cuerpo y han cobrado vida (un brazo, obsesionado por el sexo, salta sobre cualquier mujer atractiva que encuentra). Para curarse de su extraña enfermedad, Zil requiere los servicios de un cirujano, un quiromántico, un psicoanalista y un político, quien cínicamente lo «vende» a Choky, un hombre de negocios sin escrúpulos. Choky es el responsable de la propagación de una plaga provocada por una masa de halcones de plástico. En una sociedad pervertida, Zil intenta recobrar el control de su cuerpo y de su identidad, pero, derrotado, se siente incapaz de escapar de su pesadilla.

Guido Buzzelli abordó en cómics comerciales para Fratelli Spada, en la década de 1950, todo tipo de temas, desde la ciencia ficción hasta el cómic bélico, y para Fleetway, en la década siguiente. En los años setenta se dedicó tan solo a la elaboración de guiones, y aprovechó el éxito en Francia de su novela gráfica *La rivolta dei racchi* [La rebelión de los feos] (1966), seleccionada para la revista *Charlie* por George Wolinski.

La historia está ambientada en una sociedad moralmente desilusionada, que se ahoga en el consumismo. Las creaciones de Buzzelli evocan las piezas de teatro patafísico, el cine de Luis Buñuel y las pinturas expresionistas de Goya. Su obra le ha valido el sobrenombre de «el Miguel Ángel de los Monstruos». **MS**

Lady Snowblood 1972

Kazuo Koike Kazuo Kamimura

Título original *Shurayuki-hime*
Primera edición Shueisha (Japón)
Creadores Koike (Japón, n. 1936); Kamimura (Japón, 1940-1986) **Género** Aventuras

En este magnífico relato de una solitaria espadachina luchando a través de un Japón batido por el viento, Kazuo Koike presenta a la atractiva asesina Yuki, cuyo nombre significa «nieve» en japonés. Su nombre de resonancias pacíficas, y su belleza natural, se yuxtaponen a la fría y brutal violencia que despliega. Yuki es una asesina a sueldo que responde a la llamada del yen dejando a su paso un rastro de sangre. Su código no es el de los samuráis, sino el de la venganza, y evita implicarse emocionalmente en sus acciones. Tan fría como su nombre, no tiene escrúpulos para obligar al cochero a violar a su pasajera, o para matar a su víctima tras prometer que no lo haría.

Esta poética de la violencia aparece salpicada de fascinantes anécdotas históricas que delimitan el tiempo y el espacio. El Japón del siglo XIX es un territorio injusto: el Disturbio de la Sangre de 1873 se desencadena a consecuencia de las órdenes de reclutamiento decretadas por el gobierno; las mujeres son raptadas y obligadas a ejercer la prostitución. Yuki desciende como un ángel vengador de las masas oprimidas y acaba con los bailes rokumeikan, que bajo la apariencia de acontecimientos benéficos protagonizados por la clase alta, en realidad se esconden noches de orgías.

Estamos ante un manga para adultos, con descripciones de sexo y violencia explícitas. La fealdad de la violencia sexual contrasta con la belleza de Yuki luchando desnuda contra un grupo de villanos. Lady Snowblood es una historia sombría, y la belleza salpicada de sangre que caracteriza esta bella y brutal epopeya servirá de inspiración a Quentin Tarantino para su *Kill Bill*. **SW**

Lady Snowblood se desarrolla en un mundo sombrío perfectamente plasmado por el lápiz de Kamimura. ➡



Aula a la deriva 1972

Kazuo Umezu

Título original *Hiyoryu Kyoshitsu*
Primera edición Shonen Sunday (Japón)
Creador Japón (n. 1936)
Género Terror

Un día cualquiera a principios de la década de 1960, la escuela Yamato, un centro de enseñanza primaria de Tokio, desaparece repentinamente de la faz de la Tierra, y es transportada al futuro con todos sus inquilinos, unos novecientos alumnos y sus profesores. Estos se hallarán de pronto en un planeta inhóspito y completamente deshabitado.

La historia es explicada desde el punto de vista de un joven valiente llamado Shô Takamatsu, que pronto se convierte en el jefe. Estimulado por el recuerdo de su madre, con la que a veces consigue comunicarse telepáticamente, Shô organiza la supervivencia y tendrá que enfrentarse a una serie de terribles peligros: ataques de monstruos, enfermedades, erupciones volcánicas, tsunamis y enfrentamientos mortales entre los alumnos y sus enloquecidos profesores.

Kazuo Umezu nunca explica cómo es el mundo profundamente hostil al que se ven transportados sus héroes, ni la causa de la repentina desaparición de la escuela. La clave de *Aula a la deriva* es su cruda representación de una comunidad reducida a sus necesidades más urgentes, junto con una osadía narrativa materializada en la explícita representación de la muerte de los niños, un tema tabú raramente transgredido en el mundo del manga. La lectura de *Aula a la deriva* va más allá de los jóvenes grupos de edad a los que inicialmente iba dirigida. Incluso el estilo de su grafismo, una especie de expresionismo de trazos negros y sombríos, se separa del manga convencional. Umezu redefine así la estética de las historias de terror. **NF**

La rosa de Versalles 1972

Riyoko Ikeda

Título original *Versailles no Bara*
Primera edición Shueisha (Japón)
Creador Japón (n. 1947)
Género Adolescentes

La rosa de Versalles es la obra por antonomasia de Riyoko Ikeda y la que la convirtió en una superestrella del *shojo* (manga femenino) de la década de 1970. Ikeda empezó a confeccionar su relato sobre la Francia prerrevolucionaria cuando era solo una estudiante, y escogió el título inspirándose en la figura de María Antonieta, la archiduquesa austríaca que se convertiría en la esposa del monarca francés Luis XVI.

En esta obra maestra de Ikeda, Marie comparte protagonismo con Oscar de Jarjayes, una noble que, en la estela de los clásicos del género *shoujo*, se disfraza de hombre y dirige la Guardia de Palacio. A diferencia de sus regios superiores, Oscar tiene los ojos bien abiertos y es consciente del precario estado de la monarquía, aunque se ve incapaz de influir sobre Marie, cuyos caprichos como reina están arrojando aún más fuego a la hoguera de la revolución.

Ikeda pretende recrear también la vida fuera de palacio. Seguimos así a Rosalie y Jeanne, dos hermanas nacidas en la pobreza que luchan por entrar en los círculos íntimos de la reina. *La rosa de Versalles* combina a la perfección las convenciones visuales del manga tradicional con un argumento rico en asesinatos, manipulaciones y despilfarro de la realeza. Oscar es una brillante creación, un personaje admirado por hombres y mujeres, pero totalmente centrado en sus obligaciones. Al final de la historia llegamos a lamentar que Marie no haya compartido el sentido del deber de Oscar, aunque quedamos gratamente sorprendidos por la intensa vitalidad del universo desplegado por Ikeda. **EL**

El hombre de Utopía 1972

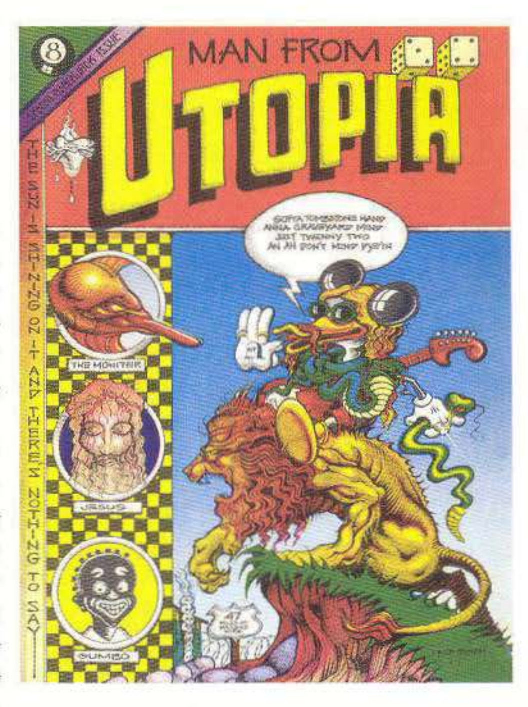
Rick Griffin

Título original *Man from Utopia*
Primera edición San Francisco Comic Book Co. (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1944-1991)
Género Underground

El rico despliegue de dibujos, tiras y carteles del artista californiano Rick Griffin demuestra su maestría artística. Griffin era conocido por sus carteles para conciertos de grupos como The Jimi Hendrix Experience y The Grateful Dead (cuya cubierta para el álbum *Aoxomoxoa*, de 1969, fue diseñada por él mismo), pero atravesó sin dificultad la frontera del cómic underground.

Man from Utopia [El hombre de Utopía] traspasó los límites clásicos del formato de tira cómica sin llegar a abandonarlos. La obra y la ideología de Griffin, impregnadas de espiritualidad, aparecen a lo largo de una serie de crípticos paneles y dibujos. Su conversión al cristianismo en 1964 aparece en la intensidad de las imágenes de sagrados corazones, crucifixiones y resurrecciones. También aparecen sus ya familiares ojos extraídos de sus cuencas (inspirados al parecer en un gravísimo accidente de coche que dislocó su globo ocular) y sus bombillas en forma de hocicos de delfín, todas ellas imágenes recurrentes de su iconografía.

En la parte central, un ejército de globos oculares de centuriones romanos lucha contra su homólogo nazi; una cabeza negra de delfín sobrevuela ambas facciones en lucha mientras un caballo de batalla con cuernos surge amenazador tras un parapeto. El título de la pieza, probablemente un alegato antibelicista, aparece como una hilera de dientes extraídos que se van agrupando en forma de cascos y, finalmente, de una calavera. Es esa grandilocuente mezcla de misticismo y surrealismo alucinatorio lo que convierte *Man from Utopia* en un punto y aparte en el mundo del cómic. **EP**



«Búscame en la autopista y tráeme mis zapatillas deportivas, ¡¡¡vuelvo a la carga y no tengo tiempo que perder!!!»

Otros libros de Rick Griffin
All Stars 2 con varios colaboradores
The Gospel of John
Heart and Torch: Rick Griffin's Transcendence
Tales from the Tube con varios colaboradores
Zap Comix 3 con varios colaboradores

Devilman 1972

Go Nagai

Título original *Debiruman*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1945)
Género Aventuras, terror

Go Nagai, apodado por sus fans «el artista de cómic poseso», lanzó *Devilman* como un cómic por entregas en la revista *Shonen*. El personaje central, el estudiante de instituto Akira Fudo, se entera de que la Tierra está al borde de una terrible catástrofe. Según su viejo amigo Ryo Asuka, la malvada tribu de demonios que había gobernado antiguamente la Tierra está a punto de despertar a la vida tras permanecer congelada durante siglos, y el mundo necesita un héroe de poderes similares para salvar el planeta de la invasión. Convencido por las palabras de Ryo, Akira se convierte en Devilman, un demonio con corazón humano. Pero conforme sus batallas contra los demonios se intensifican, sus enemigos empiezan a poseer a los humanos. El miedo obliga a estos a enfrentarse entre sí y a asesinarse mutuamente.

Devilman se basó en un principio en una obra previa del autor, *Demon Lord Dante*, y fue creado con la idea de la adaptación televisiva. Aunque las dos versiones de *Devilman* se inician con el mismo argumento, la trama de Nagai empezó a desviarse del concepto inicial conforme ambas series progresaban. Finalmente, el cómic y las series animadas siguieron dos argumentos opuestos. La animación planteaba un relato de contenido moral en el género de los superhéroes, pero cuando los televidentes conocieron la versión en cómic, quedaron sorprendidos de que la trama fuese tan diferente y de que se incluyeran escenas de asesinatos violentos que nunca aparecieron en la versión animada.

No obstante, el clásico del cómic *Devilman* se convertiría en fuente de inspiración para títulos posteriores. **TS**

Jirafas de bolsillo 1973

«Mordillo»

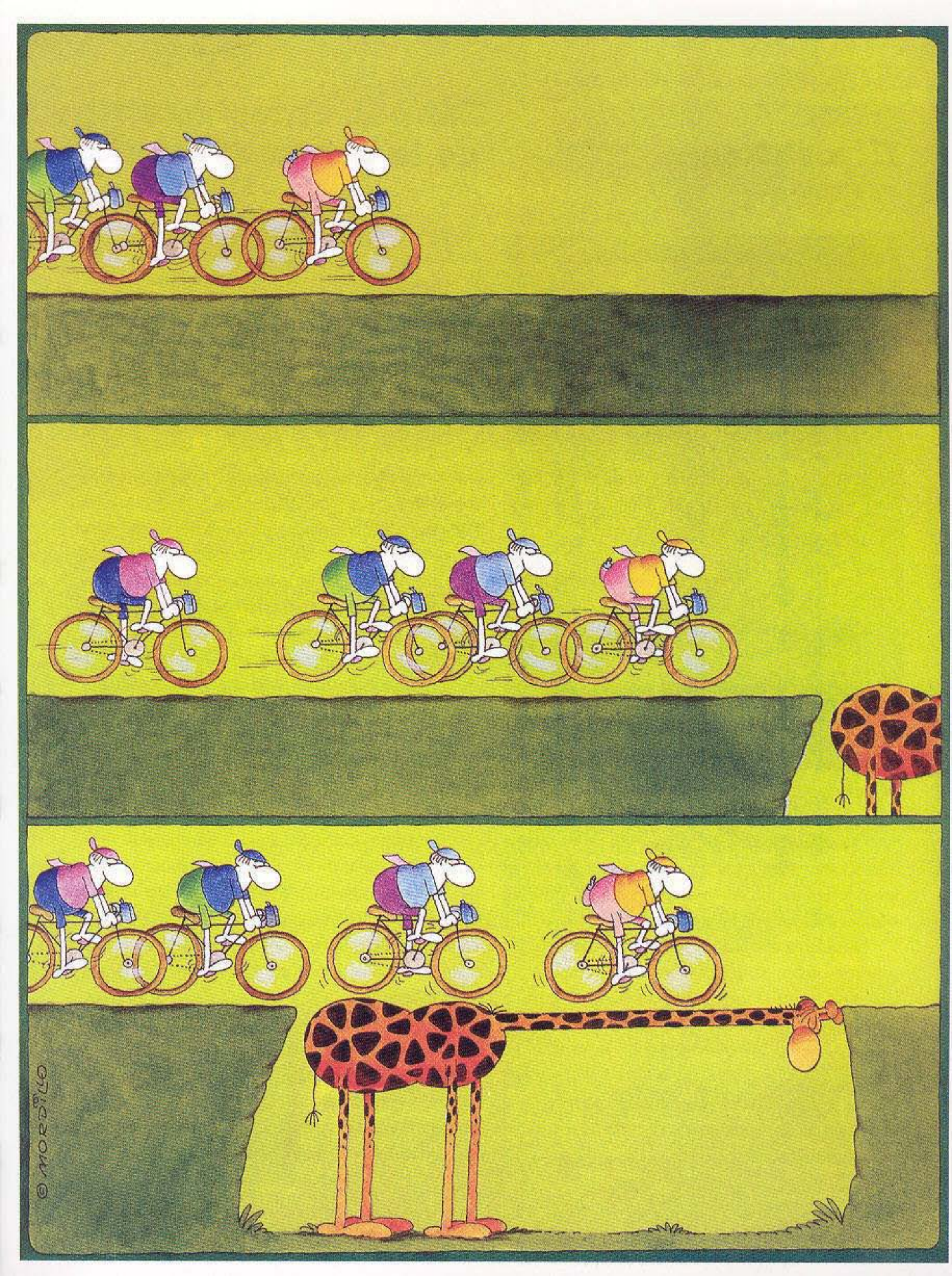
Título original *Giraffe di Mordillo*
Primera edición Editorial Nueva Senda (Argentina)
Creador Guillermo Mordillo (Argentina, n. 1932)
Género Humor

En palabras de Marcel Marceau, «lo inesperado surge como un puñetazo» en el humor sin palabras de Mordillo. Que un artista del mimo defina en sus propias palabras la obra de un veterano artista del cómic argentino —convertido, según el propio Mordillo, en un «ciudadano del mundo»—, es una paradoja que define la postura del artista ante sus absurdos. Ya se trate de páginas enteras o de secuencias, los cómics de Mordillo expresan el caos mediante su concepto opuesto: el orden total. Pero se trata de un orden ridículo que explota la unidimensionalidad de la página como herramienta, no como limitación. Los gags de Mordillo surgen del engaño ante nuestro sentido de la perspectiva: una jirafa parece tener la Luna a su espalda, pero cuando camina, su cuello choca contra ella.

Mordillo, al dar orden a la irracionalidad mediante el uso de los planos generales y una distribución quirúrgica del color (lo único blanco en sus viñetas es la superficie de los personajes humanos), demuestra que cualquier sistema de reglas puede convertirse en materia prima para la comedia. Su superficialidad destruye los límites físicos del mundo permitiendo que la lógica del dibujo y su profundo sentido de la sorpresa vayan minando los límites de la razón. Su inteligente uso del espacio abre una puerta al dadaísmo.

Milan Kundera dijo una vez que «los auténticos genios del humor no son los que nos hacen reír más, sino los que descubren zonas desconocidas en la comedia». Según esta definición, y por muchas otras razones inexplicables, Mordillo es un genio. **JMD**

Mordillo encuentra el humor irresistible en el aspecto de una jirafa. ➡


© MORDILLO

Hiroshima 1973

Keiji Nakazawa

Título original *Hadashi no Gen*
Primera edición Shueisha (Japón)
Creador Japón (n. 1939)
Género Drama

Keiji Nakazawa y su madre fueron los únicos miembros de su familia que sobrevivieron a la explosión atómica de Hiroshima. Cuando esta murió en 1966, le dijeron que sus cenizas eran demasiado radiactivas como para conservarlas. Este trauma final le llevó a evocar sus recuerdos de infancia sobre el bombardeo.

Gen es un niño normal de seis años de edad que vive en la Hiroshima de 1945. Mientras él y su hermano intentan buscar inocentemente la mejor forma de salir adelante, su padre es condenado al ostracismo por poner en duda la doctrina oficial. Aun así, la guerra parece lejana para Gen y su familia hasta el día del lanzamiento de la bomba. Con el más crudo detalle, Nakazawa nos desvela horrores inimaginables: hombres con la piel colgando, un caballo en llamas en plena estampida a través de las calles destruidas, y su propia familia ardiendo hasta morir ante sus ojos. Pero el horror no termina con la bomba. El día después no es mucho mejor, y Gen intenta encontrar a su madre y a su hermano recién nacido en un ambiente de peligrosas radiaciones, plagado de enfermedad y muerte.

Es evidente que Nakazawa se ve asediado por sus recuerdos sobre el día después, pero también por la mentalidad de la sociedad japonesa de la época, la misma que consideraba seres infrahumanos a chinos y coreanos, y esperaba que sus jóvenes se lanzaran en misiones kamikaze porque la vergüenza era peor que la muerte. *Hiroshima* es una obra concebida para la educación de los niños, pero los padres deben actuar con cautela. **TS**

Sanpei, entusiasta de la pesca 1973

Takao Yaguchi

Título original *Tsurikichi Sanpei*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1939) **Género** Pesca, drama
Premio Children's Comic Award (1974)

Nadie podía imaginar que el arte de la pesca se convertiría en algo tan influyente tras la publicación de *Tsurikichi Sanpei* [Sanpei, entusiasta de la pesca]. Pero cuando la serie de cómics alcanzó su máxima popularidad a finales de la década de 1970 en Japón, se produjo un fenómeno a escala nacional, con tiendas de pesca abriendo en todo el país y los ríos atestados de aspirantes a pescador. Desde la pesca tradicional hasta la con anzuelo, con mosca o con red, el cómic presentaba a la audiencia una plétora de estilos y técnicas, mientras Sanpei intentaba atrapar varios peces «misteriosos».

La clave del éxito es que el cómic era tan pedagógico como entretenido. Yaguchi es un entusiasta de la pesca, y su experiencia se hace evidente en sus descripciones, así como en sus meticulosas ilustraciones de peces. *Tsurikichi Sanpei* se convirtió en una deliciosa alternativa a los manuales convencionales sobre pesca.

Yaguchi, un recién llegado a la industria del cómic japonés, debutó en 1969, a los treinta años. *Tsurikichi Sanpei* se convirtió en serie entre 1973 y 1983, en la revista semanal *Shonen*. El título mereció el Children's Comic Award en 1974, y su serie animada, en antena durante dos años a partir de 1980, se convirtió en un éxito. La serie viajó al extranjero, y fue lanzada en Corea, Taiwán e Italia. Su revival, ya en el siglo XXI, fue también un éxito cuando Yaguchi presentó una nueva versión de la serie en 2001. A ella siguió una adaptación en 2009. *Tsurikichi Sanpei* es un raro ejemplo de cómic en el que las pasiones de un joven y desconocido artista desembocan en una obra de arte perdurable. **TS**

Conan

Clavos rojos 1973

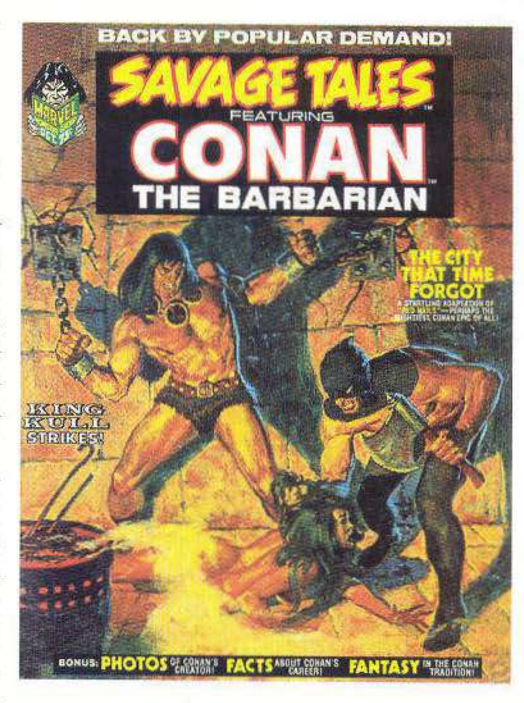
Roy Thomas · Barry Windsor-Smith

Título original *Conan: Red Nails*
Primera edición Revista *Savage Tales* (EE.UU.)
Creadores Thomas (EE.UU., n. 1940); Windsor-Smith (RU, n. 1949) **Género** Fantasía, aventuras

«Clavos rojos» fue la última aventura de Conan el Bárbaro escrita por el autor de Texas Pulp Robert E. Howard antes de su suicidio en junio de 1936. Howard había admitido en una carta que se trataba de «la más sexy, extraña y sanguinaria de mis historias», y esta adaptación llevada a cabo por Roy Thomas y Barry Windsor-Smith capta de forma admirable gran parte de la morbidez y carga sexual del original.

En la época de producción de «Clavos rojos», Thomas y Windsor-Smith ya habían realizado una veintena de entregas de *Conan el Bárbaro* para Marvel Comics. Tras un inicio incierto, *Conan* se convirtió en un gran éxito. En 1973 la revista en blanco y negro *Savage Tales*, una derivación de la anterior no sujeta a las restricciones del Comic Book Code, proporcionó a guionista y dibujante la necesaria libertad para embarcarse en su colaboración más intensa y explícita. Conan y su compañera de viaje, Valeria, llegan a una aislada ciudad-estado poblada por dos tribus en guerra. Ambos deberán enfrentarse a monstruos en un laberinto, ceremonias ocultas, visiones hipnagógicas, hechiceras bisexuales y plantas alucinógenas, todo ello en un marco de decadencia y muerte.

En solo cinco años, el británico Windsor-Smith había pasado de ser un simple imitador de Jack Kirby a un artista elegante y refinado, muy en la línea del simbolismo fálico y necrófilo de Aubrey Beardsley o de los pintores prerrafaelitas. Thomas era por aquella época un escritor y editor de éxito, y su guión se convirtió en una concisa y comprensiva destilación de la singularidad y los excesos del original de Howard. **AL**



«En polvorientas estanterías cubiertas de vidrio, incontables cabezas humanas ... observaban a los intrusos con ojos inexpresivos.»

Otras lecturas
Blackmark de Gil Kane y Archie Goodwin
Crónicas de Conan, n.º 4: la canción de Red Sonja y otras historias de Roy Thomas y Barry Windsor-Smith
Elric, n.os 1-6 de Roy Thomas, P. Craig Russell y Michael T. Gilbert

Spiderman de John Romita, n.º 52
La noche que murió Gwen Stacy 1973

Gerry Conway «Gil Kane» y John Romita



«¡Tú, ser repulsivo, lo pagarás caro! ¡Has matado a la mujer que amaba, y vas a morir por ello!»

Otras lecturas

Amazing Spiderman de Stan Lee y Steve Ditko
La muerte de Superman de D. Jurgens, J. Ordway, Louise Simonson y Roger Stern; Jon Bogdanove, Tom Grummett y Jackson Guice

Título *The Amazing Spider-Man: The Night Gwen Stacy Died* **Primera edición** Marvel Comics (EE.UU.) **Creadores** Conway (EE.UU., n. 1952); Eli Katz (Letonia-EE.UU., 1926-2000); Romita (Italia-EE.UU., n. 1930) **Género** Superhéroes

La historia «La noche que murió Gwen Stacy» de *Spiderman de John Romita*, refleja los cambios en el género de superhéroes de principios de la década de 1970. Durante la edad de plata, el hecho de evitar que los miembros del elenco de personajes sufrieran daños irreparables quedaba fuera de toda duda. La novia de la Cosa, Alicia, podía ser capturada y transformarse en monstruo, la de Thor podía ser raptada y mantenida como rehén, pero la muerte iba en contra de esta regla implícita. «La noche que murió Gwen Stacy» rompió con ella.

El Duende Verde captura a la novia de Peter Parker, Gwen Stacy, y la mantiene como rehén en lo alto del puente George Washington, en Nueva York. Spiderman consigue llegar para rescatarla, pero Gwen es arrojada al vacío por el villano. Spiderman cree que ha conseguido salvarla, pero en un uso brillante del giro de página, el lector comprueba que Gwen estaba ya muerta antes de que el héroe pudiera sujetarla con su fluido lanza-redes. Gwen ha fallecido, y Spiderman ha fracasado. Y desafiar al Duende Verde, quien también muere al final de la historia, no le devolverá la vida.

Gwen Stacy permanece muerta desde entonces, lo cual es del todo inusual en un personaje de cómic de superhéroes, aunque ha reaparecido de vez en cuando en forma de clon. A diferencia de las muertes de Dark Phoenix de X-Men (1980) y del propio Superman (1992), la suya no es una muerte temporal y reversible, y sus efectos psicológicos sobre Spiderman fueron elementos clave en su evolución y maduración personal. **RR**

La muerte de Gwen hace que Spiderman aprenda una dura lección. ➡







HEY, KID--WHAT'S WRONG? DON'T YOU UNDERSTAND?

I SAVED YOU--

--YOU CAN'T BE--

Astérix en Córcega 1973

René Goscinny · Albert Uderzo





«¿No te gusta mi hermana? / Por supuesto... / ¡¡¡Así que te gusta mi hermana!!! / ¡Sujetadme o acabaré matando a estos imbéciles!»

Otras historias de Astérix
Astérix y los godos
Astérix en Bélgica
Astérix en Bretaña
Astérix en Hispania
Astérix en Helvetia

Título original *Astérix en Corse*
Prepublicado por *Pilote* (Francia)
Creadores Goscinny (Francia, 1926-1977); Uderzo (Francia, n. 1927) **Género** Historia, humor

Como en la mayoría de las aventuras de Astérix, el tema de *Astérix en Córcega* es relativamente simple. La historia comienza cuando los galos descubren a un prisionero en el campamento romano de Totorum mientras celebran ruidosamente su victoria sobre las tropas romanas en la batalla de Gergovia. El prisionero, Ocatarinetabelachitchix, es un orgulloso y susceptible corso (un pleonasmo, como pronto descubriremos), que espontáneamente describe su patria como «la pesadilla de los romanos». Esto, por supuesto, sirve para crear un vínculo. Deseosos de averiguar cómo consigue la gente de estas alejadas tierras enfrentarse a su enemigo común, Astérix y Obélix deciden acompañar a su nuevo amigo a Córcega. Su principal misión será tratar de impedir que el gobernador romano vuelva a la metrópoli con todas las riquezas que ha ido arrebatando al pueblo, y descubrir de paso sus pintorescas e insospechadas costumbres, una auténtica fuente de sorpresas.

Esta fue la última aventura de Astérix publicada por *Pilote*, la revista que había editado al personaje desde sus inicios. Los dibujos de Uderzo, de una precisión y energía extraordinarias, merecen ser saboreados. Por lo que respecta a los textos de Goscinny, una vez más se apoya en referencias culturales, recreándose en las conocidas (o quizá no tanto) peculiaridades de la *Île de Beauté* (el apelativo de Córcega) y sus habitantes: *vendettas*, nueces, siestas, quesos diabólicos, intrigas políticas incomprensibles y, naturalmente, la famosa susceptibilidad de sus habitantes. Una joya del humor y la finura. En suma, una auténtica delicia. **NF**

Black Jack 1973

Osamu Tezuka

Título original *Burakku Jakku*
Primera edición Akita Shoten (Japón)
Creador Japón (1928-1989)
Género Drama

Osamu Tezuka se graduó en medicina, pero decidió no ejercer, debido en parte a su frustración ante el sistema sanitario. *Black Jack* es una versión idealizada del doctor en el que debería haberse convertido, aunque con la ventaja de que posee unos atributos sobrehumanos.

De niño, Black Jack fue víctima de una explosión que marcó su cuerpo y paralizó sus extremidades durante muchos años. Ahora ejerce de cirujano sin licencia, y aunque es amenazado por las autoridades, es tal su reputación que quien puede permitirse pagar sus servicios lo contrata. Pero sus minutas suelen ser astronómicas, y a menudo deja sin blanca al paciente, con lo cual no todos salen igual de contentos. Pero esto es consecuencia de su actitud ante la vida —un bien precioso por el que vale la pena luchar—, y espera que sus pacientes opinen igual. El punto de vista opuesto es el de Kiriko, personaje que personifica la eutanasia.

Cuando Black Jack no está de viaje, vive con Pinoko, una joven de dieciocho años, un cistoma teratógeno o gemelo parásito que fue apartada de su hermana gemela y colocada en un cuerpo de plástico. Pinoko se considera la esposa de Black Jack y puede ser muy celosa, pero es una inocente recién llegada al mundo.

Hay 242 episodios de *Black Jack*, cada uno de ellos de unas veinte páginas que rebosan dramatismo en cada intento de Black Jack por desafiar a la muerte y a la maldad del ser humano. El lector acaba sintiendo compasión por sus pacientes, tanto si merecen o no seguir viviendo, si son niños o gángsters, animales o personas. **NFI**

Manhunter 1973

Archie Goodwin · Walt Simonson

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Goodwin (EE.UU., 1937-1988); Simonson (EE.UU, n. 1946)
Género Superhéroes

Las primeras historias de *Manhunter* son informes sobre las actividades de John Kirk (Manhunter) mientras huye de la persecución de la agente Christine St Clair de la Interpol. Todo empieza cuando Manhunter acaba con una serie de asesinos de aspecto parecido al suyo. Christine averigua que Manhunter ha logrado sobrevivir, y su cuerpo ha sido conservado criogénicamente en espera de que la cirugía pueda salvarlo. Y no solo lo consigue, sino que lo dota de poderes curativos.

Tales capacidades pertenecen en realidad al Consejo, un grupo formado por las diez mentes más privilegiadas del planeta, reunidas hacia finales de la Segunda Guerra Mundial para intentar salvar el mundo. Manhunter aprende el arte marcial del ninjutsu de su último maestro vivo, Asano Nitobe, pero se revela cuando descubre que el Consejo ha creado un ejército de clones de él mismo, entrenados para asesinar. Por tanto, la trama de la historia se centra en el protagonista y sus aliados en su lucha contra el Consejo.

Archie Goodwin satura de acción cada uno de los episodios, tendiendo una tela de araña que recorre el globo. Walt Simonson impregna las páginas de elegante detallismo y mezcla viñetas de diferentes tamaños para realzar la belleza visual de cada página.

DC Comics publicó *Manhunter* como una historia secundaria de ocho páginas en *Detective Comics*, aunque Goodwin y Simonson le dieron fin en un episodio de larga duración protagonizado por Batman. Una fórmula original que demuestra la reputación adquirida por la serie *Manhunter*. **NFI**

Olaf el vikingo, n.º 1 1973

Dik Browne

Título original *Hägar the Horrible*
Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1917-1989) **Género** Humor
Premio Reuben Award (1973)

Una de las razones por las que Dik Browne creó *Olaf el vikingo* fue que la tira cómica que realizaba junto con Mort Walker, *Hi and Lois*, era propiedad de este. Decidió por tanto crear un personaje propio del que pudieran beneficiarse sus herederos. La idea del nombre vino de su hijo, quien solía llamarlo Hägar the Horrible.

Olaf es un vikingo más o menos arquetípico: gordo, desaliñado, buen comedor y mejor bebedor, cuya principal actividad es el pillaje y la invasión de los territorios vecinos al mando de sus tropas. Su clan incluye a su dominante esposa, Helga; a su educado hijo, Hamlet, más interesado en los libros que en convertirse en un fiero vikingo, y a su hija Astrid, un poco marimacho. También están el perro Snert y el pato Kvack. Otros personajes son el torpe compañero de Olaf, Chiripa, y el curandero de la aldea, doctor Zook.

Olaf el vikingo fue lanzado en la década de 1970, obtuvo el Reuben Award nada más aparecer, y llegó a publicarse en más de 2.000 periódicos de todo el mundo. Además de sus tiras diarias y sus páginas en el dominical, coleccionadas en decenas de ediciones en tapa blanda, Browne produjo varias historias largas de *Olaf* en forma de libro y destinadas al mercado europeo.

Olaf fue el protagonista de un especial televisivo de dibujos animados y media hora de duración, producido por Hanna-Barbera, y de una serie de anuncios británicos para la cerveza Skol. Tras la muerte de Browne en 1989, su hijo Cris, dibujante de cómics y creador de su propia tira, *Raising Duncan*, se hizo cargo de la serie. **AMo**

Didi Glitz 1973

Diane Noomin

Primera edición Autoedición (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1947)
Género Sátira
Adaptación Musical (1981)

Didi Glitz, el alter ego de la artista del cómic Diane Noomin, es una madre soltera que vive en Brooklyn con su exigente e irritante hija Crystal y su caniche Pierre. Didi, a punto de cumplir los cuarenta, personifica los valores de una mujer de suburbio americano de clase media de la década de 1960. Su aspiración de vivir el sueño americano la lleva a una vida solitaria e insípida, y a una serie de fracasos sentimentales. Los hombres aparecen sistemáticamente retratados como perdedores y rufianes, mientras que sus amigas son básicamente unas cotillas. Tras su experiencia con el infiel Felix Kronsky, Didi tiene un affaire con Eddie, un carnicero que le promete «mostrarle carne fresca». Eddie, un hombre casado, la deja embarazada y la abandona.

Didi Glitz es una crítica satírica, a diferencia de las confesiones autobiográficas que realizó la amiga de Noomin, Aline Kominsky (quien la animó a convertirse en dibujante de cómics, y que acabó colaborando con ella en el cómic *Twisted Sisters*, en 1976). Didi llega a presentar su irónico show televisivo, *Forty is Fabulous*, y convoca una reunión de Rubberware (en contraste con Tupperware) para sus amigas.

En la última de sus historias, «Didi Glitz in C'est Cheese», vemos a una Noomin realizando su propia escultura de Didi, cuyo interior cobra vida e inicia una discusión con su creadora, para acabar liberándose de su cárcel de arcilla y pidiendo a Noomin: «¡Mírame a los ojos y sigue el brillo de la pluma...!». Noomin contesta: «Sí, señora», momento cinematográfico en el que el muñeco toma el control del ventrílocuo. **LC**

MAX: Howard el pato 1974

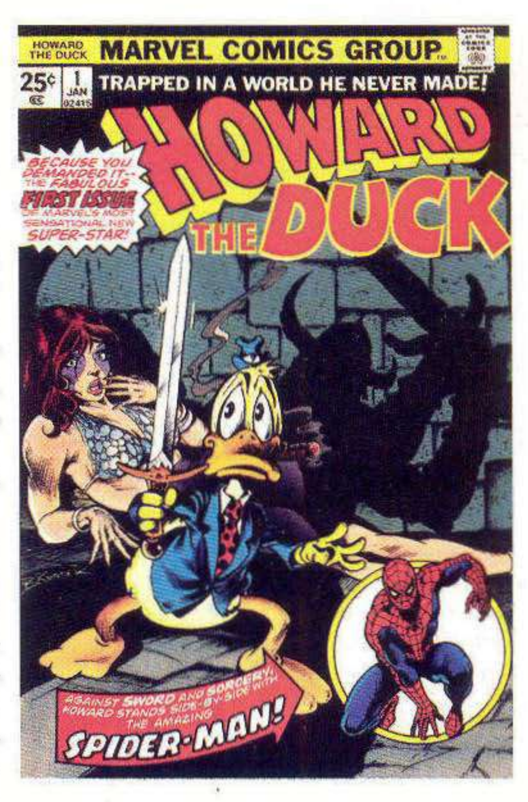
Steve Gerber Frank Brunner, Eugene Colan y otros

Título original *Howard the Duck*
Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Gerber (EE.UU., 1947-2008); Brunner (EE.UU., n. 1949) Colan (EE.UU., 1926-2011) **Género** Sátira

El pato Howard hizo una breve aparición en la serie de terror *El hombre cosa* como personaje despreciable, pero los lectores pidieron más intervenciones del pato fumador y de lenguaje rudo, así que Howard acabó siendo el protagonista de su propia serie. Howard, eterno «extranjero en tierra extraña», es un ave de otra dimensión transportada a un mundo «de monos parlantes y sin pelo», pero se hace amigo de la escultural pelirroja Beverly Switzler. El pato cínico y la eterna optimista deciden entonces unirse en busca de fortuna.

En sus viajes por América, Howard conoce a toda una serie de personajes extraños y lunáticos. Comparte aventuras con superhéroes; con políticos (se presenta como candidato a las presidenciales de 1976); psiquiatras (internado durante un breve periodo en un manicomio, conoce a Winda, una chica cuyos padres están convencidos de que se halla poseída por el diablo); medios de comunicación (el científico loco doctor Bong tiene un timbre en su cabeza y ha utilizado informes poco éticos para hacerse con el poder); y fanáticos religiosos (como Kidney Lady, una vieja bruja).

La serie (hay una colección de los números editados entre 1975 y 1978 recopilada por *Essential*) es una extraña pero convincente mezcla de parodia y sátira social. Una desternillante historia que invita a la reflexión y disecciona la cultura popular y la sociedad americana de mediados de la década de 1970, con una inspirada aportación del veterano artista Gene Colan, y que dio lugar a una tira cómica a cargo del tándem Gerber/Colan. **J-PJ**



«Eres candidato de un partido minoritario, y un pato. ¿Superarás los problemas de imagen tú solo?»

Otras lecturas
Bloom County de Berke Breathed
Doonesbury de Garry Trudeau
Giant-Size Man-Thing 4 de Steve Gerber y otros
Stewart the Rat de Steve Gerber y Gene Colan

Bella en la barra 1974

Varios / John Armstrong

Título original *Bella at the Bar*
Primera edición IPC/Fleetway Publications (RU)
Creador Armstrong (RU, n. 1923) **Género** Adolescentes
Influencia sobre Serie televisiva: *Grange Hill* (1978)

Bella at the Bar [Bella en la barra] formó parte entre 1974 y 1984 del cómic *Tammy*, el título que ha desplazado el énfasis de las tiras cómicas británicas femeninas hacia fórmulas narrativas más realistas, antiautoritarias, ásperas y sombrías. Pero la historia no carece de humor, aunque quizá sea algo más siniestro que en el pasado. *Bella*, creada por Jenny McDade y John Armstrong, presentaba a una huérfana de clase trabajadora cuyo amor por la gimnasia le permitió luchar contra la explotación a la que sus tíos la tenían sometida, y otras desgracias que incluían el chantaje, los celos de sus rivales e incluso la cárcel. Muchos fueron los colaboradores de *Bella at the Bar* durante sus años de vida, pero destaca especialmente la presencia de Primrose Cumming (1915-2004).

Las historias son un homenaje al ingenio y capacidad de resistencia de Bella frente a sus desafíos. Esta maltratada heroína de clase baja que usa el argot y viste informal hizo de *Bella at the Bar* un cómic revolucionario. Incluso llegó a cambiar las tendencias culturales del país. El premio de la British Amateur Gymnastics Association y el creciente interés televisivo hicieron que durante la década de 1970 la gimnasia fuera sustituyendo al ballet, mucho más costoso, como una de las actividades más populares para las chicas británicas. La influencia de las retransmisiones deportivas es evidente, con el cuerpo de Bella atravesando los límites de la viñeta y rebosando energía y dinamismo.

El aspecto de Bella estaba inspirado en la sobrina de Armstrong, pero también en la gimnasta Olga Korbut; ambas recogían sus cabellos en sendas coletas. **MG**

Jenifer 1974

Bruce Jones y Bernie Wrightson

Primera edición Warren Publishing (EE.UU.)
Creadores Jones (EE.UU., fecha desconocida); Wrightson (EE.UU., n. 1948)
Género Terror **Adaptación** Película (2005)

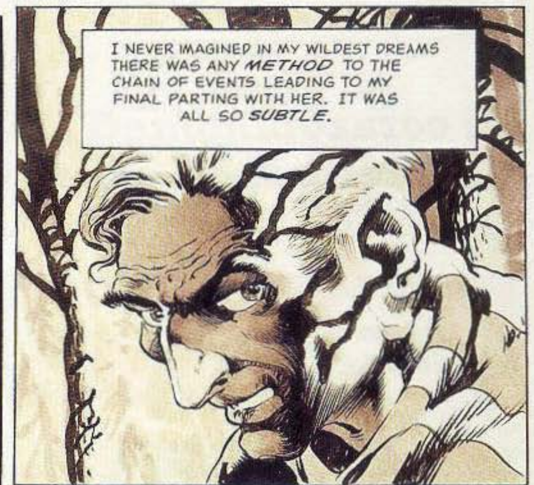
Bernie Wrightson empezó a ilustrar las páginas de las revistas de terror de Warren a principios de la década de 1970. Su contribución a la edición del *Frankenstein* de Mary Shelley (c. 1977-1983) está considerada su mejor obra, pero su trabajo en «Jenifer», con guión de Bruce Jones para *Creepy* 63 (1974), no es menos encomiable. Diez páginas con gran poder de sugestión.

En una expedición de caza, el protagonista, Jim, descubre a una chica a punto de ser decapitada por un leñador. Efectúa un disparo para salvarla, y el leñador, moribundo, musita un nombre, «Jenifer». La joven es incapaz de articular palabra, pero, lo que es peor, su rostro es una monstruosidad de ojos saltones colocado sobre un cuerpo normal. Conmovido, Jim la adopta. Ello provoca tensiones en la familia, que empeoran ante la conducta violenta de la joven. Jim es abandonado por su mujer y sus hijos cuando su tempestuosa relación con Jenifer adquiere tintes sexuales.

Jenifer fue adaptada por Dario Argento para la serie *Masters of Terror* de 2005, en la que se resaltaban los aspectos sexuales —el hombre se ve seducido por su irracionalidad—. Es ella quien lo atrae con sus indefinibles poderes, o al menos eso es lo que aparenta. El despliegue de imágenes sobrecogedoras, como aquella en la que Jenifer se encarama al lecho de Jim para suplicarle ayuda, o cuando este la descubre alimentándose de los restos de un niño en el sótano, son impactantes. Una auténtica historia de terror, enriquecida por los claroscuros de Wrightson, y uno de los puntales del catálogo Warren. **CH**

Jenifer es una inquietante mezcla de violencia y seducción. ➡





EVEN THAT DAY IN THE *WOODS*, MONTHS AGO, WHEN MY HUNTING TRIP WAS INTERRUPTED BY THE SOFT, PLAINTIVE *SOBBING* SOUNDS... EVEN THAT SEEMED *INNOCENT* OF DESIGN.

THAT WAS THE DAY I FIRST SAW HER *FACE*, FIRST LOOKED INTO HER *EYES*, FIRST HEARD HER *NAME*...

JENIFER

DEAR GOD!

WRIGHTSON 74

El corazón de Thomas 1974

Moto Hagio



«Me he pasado casi medio año reflexionando sobre mi vida, la muerte ... y uno de mis amigos...»

Título original *Toma no Shinzo*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1949)
Género Adolescentes, drama

Moto Hagio está considerada la madre del moderno manga *shoujo*. Es difícil escoger un ejemplo de entre su magnífica colección, pero muchos lectores se decantarían por *Toma no Shinzo* [El corazón de Thomas], probablemente el mejor manga de la llamada *shonen-ai* o ficción femenina basada en relaciones homosexuales.

Un día nevado, un estudiante de un internado alemán, Thomas Werner, se arroja desde lo alto de un puente. Deja una carta para Juli, del que estaba enamorado, porque este, creyéndose indigno de merecer el amor de Thomas o de alguien como él, lo ha rechazado. Solo Oscar, el mejor amigo de Juli, es capaz de entender sus sentimientos, mientras que el resto de compañeros lo consideran un frío intelectual. Transcurridas un par de semanas desde la muerte de Thomas, la escuela recibe a un nuevo alumno, Eric. Es muy parecido a Thomas, pero su carácter es diferente. Juli se siente perturbado por la actitud abierta y franca de Eric, y, luchando contra sus sentimientos, reacciona con ira y miedo. Hagio sugiere que un «soplo de aire fresco» tiene el poder para cambiar las cosas, pero también puede adquirir tintes tenebrosos, sobre todo en el amor.

La tesis de Hagio es cómo reconocer el amor por lo que realmente es. Una pregunta simple que se ha convertido en una cuestión filosófica y religiosa de importancia universal, y que la artista se encarga de sugerir mediante el género del *shonen-ai*. Si queremos conocer la respuesta, deberemos leer la historia en su totalidad. Solo un anticipo: aunque no todo en ella es tragedia, es difícil de leer sin verter alguna que otra lágrima. **CK**

Otros libros de Moto Hagio

Un dios cruel reina en el cielo
Semidiós
¿Quién es el 11.º pasajero?

Lupo Alberto 1974

«Silver»

Título original *Lupo Alberto*
Primera edición *Corriere dei Ragazzi* (Italia)
Creador Guido Silvestri (Italia, n. 1952)
Género Humor

Esta famosa tira cómica italiana es una comedia ambientada en una granja llena de «animales divertidos», capitaneados por un lobo llamado Alberto. En sus primeras entregas, la estructura de la serie era análoga a la dinámica de opuestos formulada por *Krazy Kat*. Alberto está enamorado de la gallina Marta e intenta liberarla del corral, pero siempre acaba estrellándose contra la estricta vigilancia de un malvado perro, grande y fuerte, que responde al nombre de Mosè.

Con el paso de los años, el elenco de personajes de la granja McKenzie ha aumentado en número y complejidad. Lupo Alberto se ha visto asimilado al «italiano medio» sin un penique, idealista, pero débil e inmaduro cuando rechaza las propuestas matrimoniales de Marta.

Los principales temas de la tira cómica son las relaciones familiares y la amistad, con un especial énfasis en la vida cotidiana y las neurosis de pareja. Pero además de las incontables variaciones de gags humorísticos y situaciones familiares, la tira se ocupa también de la sátira social. Los ejemplos incluyen el debate sobre los derechos de los gays (Lupo Alberto decide acompañar a un amigo gay en una marcha), el terrorismo político y la fiebre por la televisión y los teléfonos móviles.

Inspirado en los maestros de la animación Chuck Jones y Tex Avery, y en los artistas del cómic Jacovitti y Herrimann, el estilo de Silver recuerda al *Pogo* de Walt Kelly. Lupo Alberto se ha convertido en el personaje más famoso del merchandising italiano (prendas de vestir, mochilas escolares...), y suele protagonizar campañas publicitarias, entre ellas las del Ministerio de Salud. **MS**

El Demonio de los hielos 1974

Jacques Tardi

Título original *Le Démon des glaces*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creador Francia (n. 1946)
Género Aventuras

En medio del océano Glacial Ártico, Jérôme Plumier, estudiante de medicina, se cuenta entre los escasos supervivientes del misterioso naufragio del *Anjou*, acaecido en 1889. Una vez en París, Plumier se entera de que ocho nuevos barcos han naufragado recientemente en el mismo punto, tras la aparente colisión con un iceberg. El joven decide embarcarse en una expedición científica que parte de Brest para investigar los sucesos.

De vuelta en el Ártico, Plumier descubre que los naufragios no fueron fruto de un accidente, sino que habían sido abatidos por las armas submarinas de un iceberg artificial, el «Demonio de los hielos», desarrolladas por dos científicos locos, uno de los cuales es el propio tío de Plumier, Louis Ferdinand Chapoutier. Ambos convencen al joven para que se una a ellos en su intento de someter a las principales ciudades del planeta a un bombardeo bacteriológico que propagará enfermedades mortales a escala mundial.

Jacques Tardi se siente fascinado por la iconografía de finales del siglo XIX, y es un maestro de la ilustración inspirado por la obra de Gustave Doré y Gus Bofa, así como por los maestros del cómic clásico. Siente predilección por personajes de imponente personalidad e intrigas trepidantes. La ironía es constante y devastadora, y su originalidad radica en el sutil equilibrio entre la bufonada más flagrante y la tácita desesperación. Curiosamente, el nombre de uno de sus científicos, Louis Ferdinand, es el del primer nombre de pila de Céline, el gran escritor nihilista francés, tres de cuyas novelas ilustrará con sorprendente vitalidad quince años más tarde. **NF**

Candy Candy 1975

Yumiko Igarashi · Kyoko Mizuki

Título original *Kyandi Kyandi*
Primera edición Nakayoshi (Japón)
Creadores Igarashi (Japón, n. 1948); Mizuki (Japón, n. 1949)
Género Melodrama

Candy Candy es uno de los mangas del subgénero *shojo* (para chicas adolescentes) más aclamados de Japón. Narra la historia de una niña rubia y pecosa, Candice White Ardley, alias Candy, una huérfana criada en el orfanato de Pony's Home, cerca del lago Michigan a principios del siglo XX. Candy es adoptada por una familia rica cuyos hijos la maltratan, se enamora de un chico que muere trágicamente en un accidente a caballo, y es enviada finalmente a un internado londinense donde encontrará nuevos amigos y enemigos, además de un nuevo amor, el anárquico aunque bien educado Terrence Grandchester. Finalmente, regresa a Estados Unidos para trabajar como enfermera coincidiendo con el estallido de la Primera Guerra Mundial, entre otras aventuras.

Sus creadoras, Igarashi y Mizuki, con la utilización de todos los tópicos del manga para chicas —heroínas de grandes ojos, apuestos héroes y cascadas de pétalos de flor—, consiguen crear lo que se ha venido en llamar un «melodrama para niños». La fuerte personalidad de Candy y las penurias por las que atraviesa le permiten ganarse el corazón de millones de chicas y de algún que otro chico.

Una adaptación animada producida por Toei Doga en 1976 contribuyó a la popularidad de *Candy Candy* más allá de las fronteras de Japón, sobre todo en Italia, donde el manga original fue publicado en color. Siguieron nuevas historias de Candy dibujadas por artistas italianos, y, finalmente, un triste proceso judicial en el que se ventilaron los derechos legales entre ambas autoras, obstáculo para sucesivas reimpresiones. **AMo**

Paracuellos 1975

Carlos Giménez

Primera edición Muchas Gracias (España)
Creador España (n. 1941)
Género Autobiografía
Premio Angulema (1981)

Además de tratarse de un gran libro, *Paracuellos* es una piedra de toque en la historia del cómic contemporáneo. Cuando fue publicado por primera vez a mediados de la década de 1970, los cómics autobiográficos no eran frecuentes, y Carlos Giménez contribuyó en gran medida a la popularización del género.

La historia de *Paracuellos* se inspira directamente en la vida del autor. En su infancia, a la edad de seis años, Giménez creció en una casa del Auxilio Social, una institución infantil de la España de Franco. Ocho años se pasó el autor de casa en casa en tales instituciones, suficiente para acumular un buen número de recuerdos y anécdotas como para llenar un cómic.

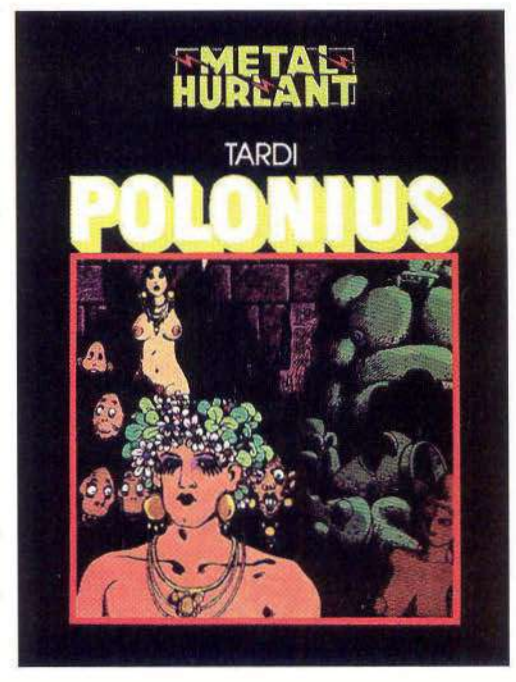
Paracuellos es un serie de historias cortas y simples, siempre entre dos y doce páginas, que configuran el diario de un grupo de niños huérfanos. El resultado hubiera podido ser edificante; en su lugar, se convirtió en horrendo. El espacio claustrofóbico del orfanato es descrito como un lugar neurótico donde unos adultos perversos, corruptos y sádicos, imbuidos de catolicismo y de veneración por cualquier cosa relacionada con lo militar, tratan a los pupilos de una forma mezquina.

El único alivio son las divertidas relaciones entre los niños y su infundada pero irrenunciable esperanza en un futuro mejor. Y es que el joven Pablito (el alter ego del propio Giménez) sueña en convertirse algún día en un creador de cómics. Giménez ha producido muchos otros cómics a lo largo de su carrera, aunque esta historia pionera del género autobiográfico es considerada su obra maestra. **NF**

Polonius 1975

Philippe Picaret Jacques Tardi

Primera edición *Métal Hurlant* (Francia)
Creadores Picaret (Francia, fecha desconocida); Tardi (Francia, n. 1946)
Género Ciencia ficción



Polonius no es lo que aparenta. El nombre inmediatamente nos recuerda al personaje de Hamlet o de un peplum, y es verdad que la historia incluye algunos atributos históricos. No obstante, los acontecimientos protagonizados por el principal personaje no tienen lugar en el pasado, sino en un lejano futuro donde la humanidad ha retrocedido a niveles similares a los de nuestros antiguos antepasados.

Como muchos otros personajes solitarios de una vida provinciana, Polonius se ha establecido en la ciudad de Ru con la esperanza de encontrar mejores condiciones de vida. Capturado y tratado como esclavo, llama la atención de Hegypios, uno de los generales más poderosos de la ciudad, y se convierte en su protegido.

Polonius, idealista de corazón, se desespera ante la atmósfera de corrupción que domina la vida cotidiana en Ru. Junto a Chimos, el último intelectual de esta depravada ciudad, organiza una expedición a lejanas regiones con el objetivo de hacer nuevos descubrimientos que ayuden a revitalizar el espíritu creativo de la comunidad, pero todos sus esfuerzos son en vano. A pesar de unos resultados exitosos y productivos, a su vuelta solo encuentra desolación y muerte en la ciudad. Desalentado, Polonius observa en silencio la caída final de Ru, diezmada por una plaga, consumida por animales carroñeros y cubierta de restos de los grotescos ídolos creados por sus habitantes, que han renunciado a cualquier forma de tecnología.

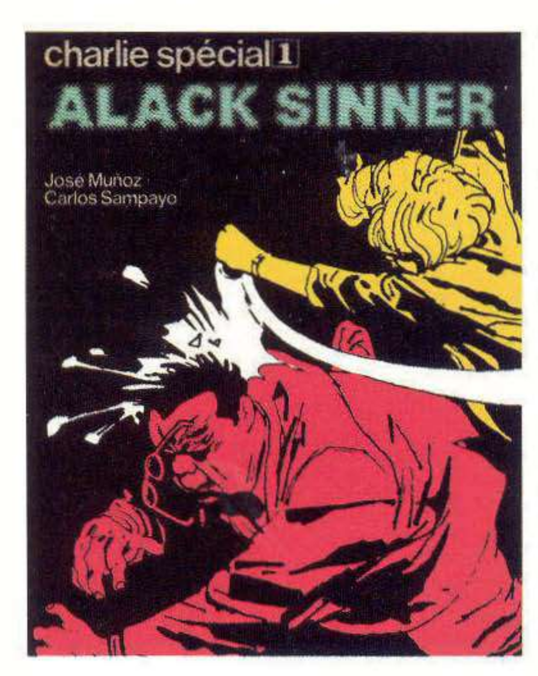
Polonius es una reflexión oscura, trágica e inconclusa sobre el destino de la humanidad. **NF**

«Tardi se las arregla para crear una pesadilla con sus ilustraciones... tan antigua como la propia humanidad, y presente en el inconsciente de todos nosotros.»

Otros libros de Jacques Tardi
Déprimé
Mouh Mouh
El Demonio de los hielos

Alack Sinner 1975

Carlos Sampayo · José Muñoz



«La totalidad de la historia de Alack Sinner y su hija, por ejemplo, es una transposición de la experiencia con mi propia hija.»

José Muñoz

Otras lecturas

5, el número perfecto de Igort
100 balas de Brian Azerello y Eduardo Risso
One Trick Rip-off de Paul Pope
Silverfish de David Lapham
Balas perdidas de David Lapham

Primera edición *Alter Linus* (Italia)
Creadores Sampayo (Argentina, n. 1943); Muñoz (Argentina, n. 1942)
Género Policíaco

En la mejor tradición de la novela negra, Alack Sinner es un antiguo policía convertido en detective privado. Sus casos, a menudo difíciles y poco gratificantes, le obligan a sumergirse en los vecindarios más turbios y en los submundos de Nueva York, devoradora de vidas.

Aunque no se arruga ante la violencia si es necesario, Alack es más bien un guerrero reflexivo. Profundamente desilusionado, arrastra su desencanto por las calles nocturnas envueltas en los acordes del jazz. En el transcurso de sus incursiones, que suponen más una introspección en sus íntimas melancolías que una auténtica labor de detective, topa con una variada gama de marginados, parias sociales y ejemplos de la miseria humana, a menudo extrema e inmoral, en una reafirmación constante de que cada noche de supervivencia es una nueva victoria sobre la muerte.

Aunque *Alack Sinner* es ficción criminal en estado puro, no se trata de la típica aventura de cómic, y la acción es limitada. Hay multitud de personajes de intenso carácter que, aunque no sean protagonistas, brillan por su profunda autenticidad. Desde el primer episodio de la serie, los relatos de Carlos Sampayo, tensos, sofisticados y de gran densidad, destacan por su profundidad psicológica y su marcado color político. La maestría gráfica de José Muñoz, un virtuoso de la ilustración en blanco y negro, da como resultado una obra impactante. Expresionista e hiperrealista a la vez en su afán por captar la cruda realidad, la iconografía de *Alack Sinner* ha influido sobre generaciones de lectores y artistas por igual. **NF**

Los ejércitos del conquistador 1975

Jean-Pierre Dionnet Jean-Claude Gal

Título original *Les armées du conquérant*
Primera edición *Métal Hurlant* (Francia)
Creadores Dionnet (Francia, n. 1947); Gal (Francia, 1942-1994) **Género** Ciencia ficción

Cuando el inspirado editor Jean-Pierre Dionnet fundó la legendaria revista *Métal Hurlant* en 1975, con sus amigos los artistas gráficos Jean Giraud (más conocido como Moebius por sus obras de ciencia ficción) y Philippe Druillet, su intención no solo era la de publicar la obra de sus artistas más admirados, sino también sus propias historias. Con la experiencia adquirida a principios de la década en *Pilote*, la publicación que vio nacer muchas de las mejores *bandes dessinées* del periodo, Dionnet fue protagonista ya en el primer número de la revista.

La obra remite a la ciencia ficción tan popular en la época, a *Conan el Bárbaro*, la fantasía épica de Robert Howard, o a la saga *Elric* de Michael Moorcock. Se trata de una serie de relatos cortos de entre cuatro y quince páginas cada uno, ambientados en un futuro alternativo. El tema genérico son las conquistas de un gran líder militar cuyos vastos ejércitos no cesan de avanzar.

Dionnet y su ilustrador, Jean-Claude Gal, muestran su fascinación por el detalle: en paralelo a los avances del conquistador y sus tropas, los creadores se centran en las historias de soldados perdidos o atormentados por relatos de traiciones, errores, engaños y renuncias. El humor negro y cáustico está siempre presente en un paisaje lleno de locura y situaciones de violencia. Pero es la iconografía desplegada por Gal, y su constante flirteo con las atrocidades y el desenfreno, lo que confiere su auténtico valor a la obra. Artista de talento dotado de un intenso sentido del realismo, Gal continuó produciendo obras maestras que nunca llegaron a alcanzar la poderosa intensidad de su ópera prima. **NF**

Los llanos de Footrot 1975

Murray Ball

Primera edición *The Evening Post* (Nueva Zelanda)
Creador Nueva Zelanda (n. 1939)
Género Humor **Adaptación** Película: *Los llanos de Footrot: la historia del perro* (1987)

Footrot Flats [Los llanos de Footrot] es una tira cómica de periódico que narra las peripecias de un perro pastor border collie, «El perro», y su propietario, el granjero Wallace *Wal* Cadwallader Footrot. El paso del protagonista por la escuela resulta poco glorioso, y tras dejarla, adquiere 400 acres de terreno pantanoso en el centro de la Isla Norte, bautizados como Footrot Flats. No es que esté interesado en Marlene Hobson, una peluquera de la vecina localidad de Raupo, pero la trata con una cierta dulzura. El grupo heterogéneo de personas y animales que rodea la vida cotidiana de Wal y su perro incluye a su sobrina, Janice; al joven Rangi Jones, que disfruta ayudando a Wal en la granja; al vecino de Wal, Sócrates; a la tía Dolores, a la tía Dolly; a su corgi galés Prince Charles; al carnero Cecil, y a la gata Horse.

Pese a la detallada descripción de los animales por parte de Ball, el autor no cae en el antropomorfismo fácil, típico de tiras cómicas de parecida factura. «El perro» es un perro, aunque sus pensamientos y su personalidad aparezcan reflejados con los correspondientes bocadillos. Los personajes apenas sufren cambios con el paso del tiempo, con la excepción del perro, que adquiere rasgos parecidos a los de Snoopy. Rangi pasa de la infancia a la adolescencia, y ello permite a Ball añadir años al animal de forma imperceptible.

Footrot Flats ha sido recopilado en una serie de libros, e incluso sirvió como base para una película. La tira dejó de aparecer en el año 1994. Ball reconoció que la muerte de su propio perro y la situación de la política neozelandesa fueron las causas. **BS**

Los frustrados 1975

Claire Brétecher

Título original *Les Frustrés*
Primera edición Brétecher (Francia)
Creador Francia (n. 1940)
Género Humor

La obra más conocida de Claire Brétecher, la decana del cómic francés, apareció por primera vez en la revista francesa *Nouvel Observateur*, antes de convertirse en una serie de cinco volúmenes publicados entre 1975 y 1980. A través de cientos de tiras cómicas, *Los frustrados* combina la sátira sociopolítica con la comedia y añade un toque de humor a los problemas cotidianos. La clave del éxito es el indudable ingenio que salpica sus diálogos.

El formato estilístico de la serie es simple: cada tira está diseñada a base de viñetas en blanco y negro sin apenas detalles de fondo, con escasos movimientos y sin cambios de perspectiva entre una y otra. Concebidos a base de sencillos dibujos de personajes mayoritariamente anónimos, los bocetos de Brétecher pasan revista a toda una serie de temas actuales.

Los frustrados fue concebida en la estela de los conflictos sociales que siguieron a las turbulentas protestas que tuvieron lugar en mayo de 1968 en París, y cuya influencia aún es perceptible. Uno de los objetivos favoritos de la sátira es el pseudointelectualismo marxista de las clases medias posterior a mayo del 68, especialmente visible en su costumbre de reclamar cambios sociales sin levantarse del sofá. También hay un hilo conductor de carácter feminista, aunque la propia autora se niega a describir su obra como tal. Los personajes femeninos discuten sobre el aborto, el divorcio y la madre trabajadora. La brillantez de sus tiras radica en la potenciación del elemento humorístico por encima de otras consideraciones, y ello hace de *Los frustrados* una lectura tan inteligente como divertida. **CMac**

Arzach 1975

«Moebius»

Primera edición *Métal Hurlant* (Francia)
Creador Jean Giraud (Francia, n. 1938)
Género Ciencia ficción
Influencia sobre Videojuego *Panzer Dragoon* (1995)

Más de treinta y cinco años después de su creación, *Arzach* aún sorprende por su estilización. Consiste en un puñado de relatos cortos sin continuidad entre ellos, y menos de cuarenta páginas en total. No obstante, fue precisamente esta parquedad la que hizo que Jean Giraud, más conocido como Moebius, cambiara para siempre la concepción y ejecución de la *bande dessinée*.

En un universo amplio y vacío que nunca llega a definirse, un individuo austero y solitario vuela a lomos de una gran criatura parecida a un pterodáctilo, y protagoniza extrañas aventuras que implican peligros y crueldad. Por ejemplo, al rescatar a una joven prisionera en una torre, solo para recibir una sorpresa desagradable una vez conseguido. En otra secuencia, el protagonista deliberadamente permite que el captor se precipite al vacío y muera. Moebius decidió concebir un libro de cómics que pudiera ser comprendido universalmente sin necesidad de palabras. Las historias parten en teoría de un estado de improvisación casi onírico y de una experimentación radical similar a la practicada por los surrealistas con la escritura automática. El significado radica en la narratividad, y son los lectores los que deciden cuál es el significado de lo que ven.

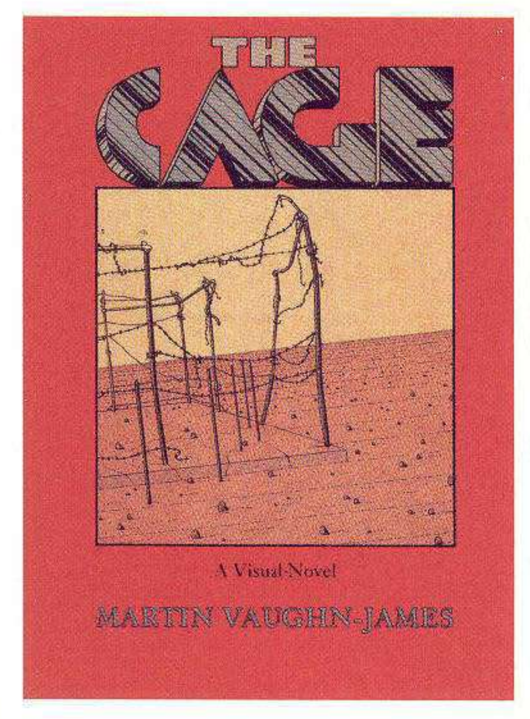
Arzach, apoyado en una extraordinaria calidad gráfica y en la extrañeza de su aspecto formal, consiguió pronto el éxito internacional. Creadores de cómics, cineastas, pintores e ilustradores gráficos se vieron profundamente influidos por esta epopeya extraterrestre que procedía del país de los sueños. Una demostración literal del poder de la imaginación a través del dibujo. **NF**

A través de las sucintas tiras de *Arzach*, Moebius influyó en numerosos artistas visuales. ➡


ARZACH

La jaula 1975

Martin Vaughn-James



Título original *The Cage*
Primera edición The Coach House Press (Canadá)
Creador RU (1943-2009) **Género** Fantasía
Influido por Alain Robbe-Grillet

Martin Vaughn-James nació en Reino Unido, pero vivió y trabajó en diversas zonas del planeta. Fue en Canadá, en plena década de 1970, donde empezó a concebir sus novelas visuales. *Elephant* —un «boovie» (palabra compuesta mezcla de «book» y «movie»)— fue el primero de ellos. Los dibujos eran crudos, inspirados en el universo Disney y en los libros de cómics. El surrealismo y la psicodelia son, asimismo, componentes esenciales.

El ensayo *Pour un nouveau roman*, escrito por el francés Alain Robbe-Grillet, fue otra influencia determinante en la creación de *The Cage* [La jaula] En dicho ensayo, Robbe-Grillet hablaba de la necesidad de crear nuevas formas literarias para un nueva década, la de los años sesenta. Rechazaba los criterios compositivos del siglo XIX (como el desarrollo de los personajes y su psicología) utilizados por los críticos burgueses del siglo XX para juzgar las novelas contemporáneas.

El poder de *The Cage* reside en que se trata de una novela visual sin personajes humanos, aunque las prendas y otros objetos revisten un aspecto casi antropomórfico, y ocupan su lugar como una especie de fantasmas en este libro profundamente complejo. Para saber más sobre ellos, solo hay que echar un vistazo a sus habitaciones. La de Vaughn-James tiene los objetos típicos de un artista de cómics. El autor vinculaba su interés por los desechos con sus recuerdos de la Gran Bretaña posterior a la Segunda Guerra Mundial. El tiempo y la guerra acaban por destruirlo todo, incluido lo que un artista ha intentado crear en su propio estudio, en su propia jaula o en su torre de marfil. **DI**

«Campos de aviación abandonados, terrenos bombardeados, fragmentos enigmáticos de balas, cascos oxidándose en medio de bosques ... ese tipo de cosas.» **Martin Vaughn-James, sobre su influencia**

Otras lecturas
Arzach de Moebius
Big Guy y Rusty, el chico robot de Frank Miller y Geoff Darrow
Soft City de Axel Jensen y Hariton Pushwagner

Warlock 1975

Jim Starlin

Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1949)
Género Ciencia ficción
Influido por Steve Ditko

Warlock es la cumbre de la concepción cósmica y psicodélica que Jim Starlin hace del universo Marvel. Recogiendo el testigo de *Estela Plateada* (que había desaparecido de su propio título en 1970), Warlock se convirtió pronto en el más filosófico y espiritual de los superhéroes de Marvel, junto con Captain Marvel (cuyas aventuras fueron también escritas e ilustradas por Starlin entre 1973 y 1974).

La década de 1970 fue un período de escasa supervisión editorial en Marvel. Se dijo que algunos creadores, como Starlin, Steve Gerber y Steve Englehart entregaban su trabajo directamente al director de producción de Marvel, John Verpoorten (todo esto cambiaría con la llegada de Jim Shooter como editor en jefe en 1978). Uno de los resultados de esta libertad de acción fue un buen montón de plazos incumplidos, y otro buen número de números reeditados. Pero fue también el período que vio nacer algunas de las obras más innovadoras de Marvel: *Howard el pato, Los Defensores, Morbius el vampiro viviente, Capitán Marvel* y *Warlock*.

El *Warlock* de Starlin es una figura atormentada. Acompañado de su satírico compañero Pip, se enfrenta a una malvada versión de sí mismo, al mesiánico Magus, de la Iglesia Universal de la Verdad, y a otras amenazas. La serie fue finiquitada en noviembre de 1976.

La obra de Starlin alcanzó la madurez durante la producción de *Warlock*. Su habilidad para convertir el collage de viñetas en instrumento para diseccionar la acción se remonta a la obra de anteriores artistas gráficos, como Bernard Krigstein. **RR**

Los Defensores 1975

Steve Gerber «Sal» Buscema

Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Gerber (EE.UU., 1947-2008); Silvio Buscema (EE.UU., n. 1936)
Género Superhéroes

La participación de Steve Gerber en *The Defenders* [Los Defensores] se inició con las figuras de unos villanos extraídos de una reimpresión de la década de 1950 y una reproducción de gran tamaño en el que una modelo perdía un brazo en un accidente de coche. Siguieron dos relatos extendidos y una invasión de la Tierra por lagartos extraterrestres ambientada en el siglo XXX. Ambas eran sólidas historias de superhéroes llenas de inventiva y conclusiones impredecibles.

Gerber extendió los límites de su imaginación. Aparecieron un payaso con máscara, un superhéroe soviético en Nueva York, Valkyrie investigando el pasado de su antigua condición humana y acabando en la cárcel, y doctor Strange desarrollando un sentido del humor universitario. Villanos lanzados al ataque, incluyendo un elfo con una pistola; eternos perdedores como Plantman, Porcupine y Eel, fortalecidos por un curso de autoconciencia; un extraterrestre con tentáculos y manipulador de fuentes de energía, disfrazado de dios dorado o de hombre normal; y los Headmen. Su líder, con cuerpo de gorila de cuello para abajo, era el más normal del cuarteto. Incluso para la Marvel era un material extraño.

Sal Buscema garantizaba la calidad de la parte gráfica. Nunca era necesario exprimirse el cerebro para averiguar lo que sucedía, y sus páginas ofrecían siempre diferencias estilísticas con la suavidad de la pluma de Vince Colletta y Jim Mooney, que contrastaban a su vez con el estilo de Klaus Janson. Los que piensen que Grant Morrison introdujo el surrealismo en los cómics de superhéroes, tendrían que adquirir esta apasionante serie. **CM**

CLAUS DELEURAN

REJSEN TIL SATURN

CORSAREN

Viaje a Saturno 1976

Claus Deleuran

Título original *Rejsen til Saturn*
Primera edición Corsaren (Dinamarca)
Creador Dinamarca (1946-1996)
Género Humor, sátira, ciencia ficción

Rejsen til Saturn [Viaje a Saturno] apareció inicialmente en el semanario de izquierdas *Wing Magazine*, y narra la misión espacial llevada a cabo por el gobierno danés para conquistar los nuevos territorios del sexto planeta del sistema solar. La misión, aunque comandada por la masculinizante capitana Arne Skrydsbøl, consiste básicamente en un buen puñado de patéticos reclutas empaquetando cómics y botellas de cerveza.

Huelga decir que los habitantes de Saturno se sienten más bien poco impresionados por la demostración de poder de los daneses, cuyos afanes imperialistas pronto pierden gas. Acaban siendo devueltos a la Tierra por una nave extraterrestre de helado de turrón, plagada de alienígenas tan imperialistas como ellos y empeñados en dar una lección a los terrícolas. No obstante, los viajeros habrán llegado donde el hombre jamás había estado: desde un planeta en los lejanos confines de la galaxia hasta las puertas del cielo, más allá de las cuales se encontrarán con el dudoso privilegio de conocer a una Santísima Trinidad un tanto disfuncional.

Rejsen til Saturn ocupa un lugar privilegiado en el corazón del cómic danés; su caótico humor representa el espíritu de la nación en sus aspectos más generosos. Como sátira política y social, traspasó con facilidad los límites de los dogmas de extrema izquierda de la publicación, con una visión ingeniosa e imaginativa en la más pura tradición de Carl Barks y Robert Crumb. Y todo ello en manos de un maestro del estilo libre que dominaba la mezcla de cómic realista, absurdo y fantástico. **MWI**

Lycaons 1976

Alex Barbier

Primera edición Éditions du Square (Francia)
Creador Francia (n. 1950)
Género Adultos
Influido por W. S. Burrough y Francis Bacon

Cuando Alex Barbier irrumpió en el mundo del cómic causó un auténtico shock, comparable al provocado por los libros de William S. Burrough en el mundo de la literatura dos décadas antes. Su primer álbum, *Lycaons*, apareció en 1979, y era una recopilación de los seis capítulos publicados en la revista francesa *Charlie* entre 1976 y 1978. Cada capítulo era independiente, y los lectores podían seguir con facilidad los rostros frecuentemente difusos de los personajes. Una prostituta de género masculino de largos cabellos es quien inaugura la serie. Huyendo del escenario de un asesinato, es encarcelado, violado y confinado. El mismo personaje, llamado ahora Pepito, vuelve a aparecer más tarde como objeto de deseo sexual de hombres y mujeres.

Las páginas, divididas en dos partes, muestran habitaciones sombrías, interiores de coches americanos de la década de 1950, fragmentos de cuerpos desnudos, perros salvajes y repulsivos hombres obesos. Barbier utiliza fotografías de marcos inusuales, tomadas a veces por él mismo. Su técnica de aplicación directa del color se consigue mezclando las tintas de forma muy anárquica, a veces en plena aplicación sobre el papel, y ofreciendo así un aspecto de «pincelada difusa».

El lenguaje es extremadamente crudo. No existen tabúes. Se mezclan referencias a las drogas con robos, paranoias y sexo en una línea narrativa que realza las imágenes. Barbier cayó en desgracia en la década de 1980, para ser redescubierto en la siguiente por el editor belga Fremok. En 2003 Fremok lanzó una nueva edición de *Lycaons*, con material inédito. **CM**

◆ **Los sueños imperiales daneses caricaturizados sin piedad en *Viaje a Saturno*.**

Poema del viento y de los árboles 1976

Keiko Takemiya



Título original *Kaze to ki no uta*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1950) **Género** Romántico, adolescentes **Premio** Manga Shogakukan Award (1979)

Shuji Terayama, un famoso poeta japonés, dijo una vez en el epílogo del primer volumen de su obra, que «con *Kaze to ki no uta* [Poema del viento y de los árboles] podía hablarse de un antes y un después en la historia del manga *shojo* (para chicas adolescentes)». La cita deja entrever que la década de 1970 fue probablemente la era más importante del manga femenino.

La historia está ambientada en la Francia de finales del siglo XIX. Serge Battour es un chico de catorce años que conoce en un internado al atractivo Gilbert Cocteau. Hay rumores de que el propio Gilbert se prostituye con otros chicos de más edad y con los profesores. Aunque lo admiran por su belleza, la mayoría de los estudiantes lo temen y desprecian por su «degeneración moral». No obstante, Serge, quien lo ha pasado mal por el color oscuro de su piel, intenta entender y salvar a Gilbert. Cuanto mayor es el conocimiento que adquieren el uno del otro, más intenso es el grado de atracción.

Teniendo en cuenta que se trata de un cómic de los años setenta dirigido a las chicas, la historia está llena de temas controvertidos: homosexualidad, prostitución, violaciones e incestos. Pero se trata de un relato profundamente conmovedor que no llega a caer jamás en la vulgaridad gracias al delicado detallismo de sus dibujos. No se trata solo de un sensual drama histórico, sino también de una metáfora de la ansiedad y los sentimientos reprimidos de las chicas japonesas respecto a su definición sexual. Es quizá por ello que esta obra aún está considerada como una de las pioneras del manga femenino. **CK**

«El primer manga shojo *que retrata las relaciones sexuales entre chicos.»*

Matt Thorn, historiador del manga

Otras lecturas
Banana Fish de Akimi Yoshida
Emperador del sol naciente de Ryoko Yamagishi

Desde Eroica con amor 1976

Yasuko Aoike

Título original *Eroica yori ai wo komete*
Primera edición Akita Shoten (Japón)
Creador Japón (n. 1948)
Género Romántico, humor, adolescentes

Lanzado en 1976, en plena Guerra Fría, *Eroica yori ai wo komete* [Desde Eroica con amor] está ambientado en un mundo en conflicto. Pero en el mundo creado por Yasuko Aoike, incluso el más serio de los dilemas políticos puede convertirse en un relato humorístico.

El manga se centra en las aventuras de un peculiar cruce de personajes. Dorian Red, conde de Gloria, también conocido como Eroica, es el protagonista, homosexual declarado y líder de una banda británica de ladrones de obras de arte. A menudo mantiene relaciones con el conservador homófobo alemán Klaus Heinz von dem Eberbach, que trabaja para la OTAN, y cuyo principal adversario es Mischa el Osezno, miembro del KGB, la policía secreta soviética. Unos personajes antitéticos que aparecerán mezclados en esta comedia de espías, y, aunque el protagonista es Eroica, la mayoría de los lectores coincidirían en que Eberbach llega a robarle protagonismo en más de una ocasión.

Aoike es una de las *24 nen gumi* (Grupo del 24), una generación de artistas del manga femenino nacidas en torno a 1949, consideradas como las revolucionarios del manga para chicas. Estas artistas introdujeron conceptos innovadores que incluían la ciencia ficción, la fantasía y la homosexualidad, tal como Aoike hace en este relato.

Heroica yori ai wo komete fue publicado originalmente en la revista *Princess* de Akita Shoten hasta 2007, año en que pasó a *Princess Gold*. Su versión en inglés fue lanzada en 2004. Hay un título homólogo, *Z*, que cuenta la historia de Eroica a través de los ojos de uno de los subordinados amantes de Eberbach. **TS**

El garaje hermético 1976

«Moebius»

Título original *Le Garage hermétique de Jerry Cornelius*
Primera edición Les Humanoïdes Associés (Francia)
Creador Jean Giraud (Francia, n. 1938)
Género Ciencia ficción

El garaje hermético es una interesante *bande déssiné* aparecida en episodios muy breves a finales de la década de 1970. Parece que fue diseñada sección a sección, con escaso sentido de un argumento unificador. Llamó la atención de los fans de la ciencia ficción por la aparición de Jerry Cornelius, un personaje creado por Michael Moorcock, aunque su papel no es tan determinante como el título original de la serie parece sugerir, y fue rebautizado como Lewis Carnelian para la versión inglesa.

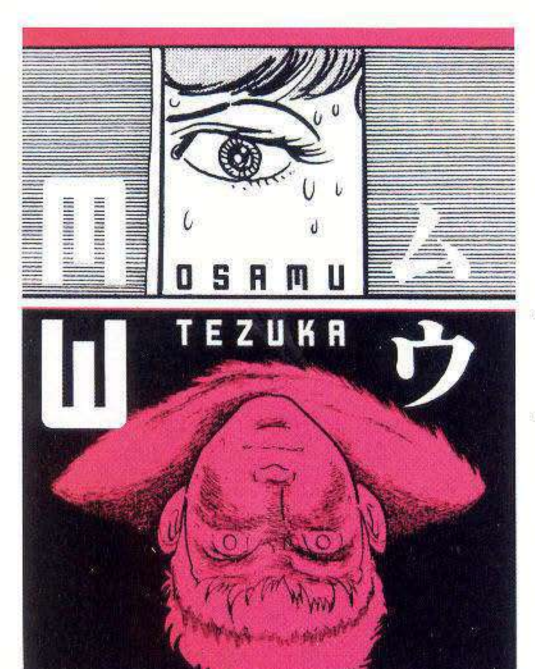
Aunque muchos lectores no aprecian especialmente la obra de Moebius por sus argumentos, la historia es un relato metafísico con una buena dosis de misticismo y ambientada en una serie de mundos artificiales, uno dentro de otro, como muñecas rusas. El «hermetismo» del título original hace referencia tanto a un sellado hermético como a las enseñanzas mágicas y religiosas de varias figuras consideradas piedras de toque del espiritualismo, como Hermes Trismegisto y la orden hermética del Alba Dorada. Muchos de los mundos o «niveles» parecen haber sido creados por Major Grubert, otro personaje recurrente en la mitología moebiana.

Moebius explora las ideas del espacio interior y exterior tan queridas por el movimiento de la *nouvelle vague* [nueva ola] francesa. Sus vastos paisajes y sus imágenes alucinógenas abundan por doquier, con el denominador común de la típica atmósfera etérea y el contraste entre el detallismo y las zonas en blanco. El resultado visual es bellísimo, y aunque la trama pueda parecer algo absurda, su universo gráfico adquiere pleno valor en sí mismo. **FJ**

MW 1976

Osamu Tezuka

Título original *Muu*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (1928-1989)
Género Fábula política, ciencia ficción



Otros libros de Osamu Tezuka
Adolf integral
Ayako
Black Jack
Oda a Kirihito
Phoenix

El sacerdote católico padre Garai y el banquero Michi Auki son amantes. Quince años antes, se habían conocido como adolescentes en una isla japonesa al sur de tierra firme, en la que había una base militar estadounidense. Un arma química secreta, la MW, mata a todos los habitantes de la isla, salvo a Garai y a Auki. Los gobiernos estadounidense y japonés silencian el incidente.

Pero Auki no consigue escapar a los efectos del gas, y crece sin la menor conciencia, con una única idea: vengarse. Se trata de un joven apuesto y carismático, maestro en el arte del disfraz. Tras progresar en el negocio de la banca, utiliza su posición privilegiada para contactar con los hombres que él considera responsables de la fuga química del MW, y matar de paso a sus hijos.

«Me ha seducido en una relación impía ... Se transforma en mujer y busca mi carne.»

Auki primero atrae a la gente con su encanto personal mientras trama sus crímenes despiadados. Tras confesar a Garai sus crímenes, este se ve incapaz de explicárselo a la policía, y su complicidad con Auki es cada vez mayor. «Lo desprecio. Solo que mi capacidad para odiarle no es suficientemente fuerte.» Y no lo será hasta que Garai descubra los planes de Auki para usar lo que queda de MW en una solución final. Es entonces cuando encuentra fuerzas para actuar contra su amante.

Tezuka contrapone la irresistible maldad a la corrupción política y militar, todo ello en una historia de amor homosexual. Aunque con frecuencia reutilizaba a sus personajes, referencia velada a sus creencias en la reencarnación budista, Garai y Auki son diferentes. La obra gráfica de Tezuka posee la inventiva habitual, con una narrativa dotada de seriedad y tensión. Se trata de una historia oscura y violenta con respuestas difíciles. **NFI**

Bahadur
La casa de ladrillos rojos 1976

Aabid Surti y Jagjit Uppal · Govind Brahmania

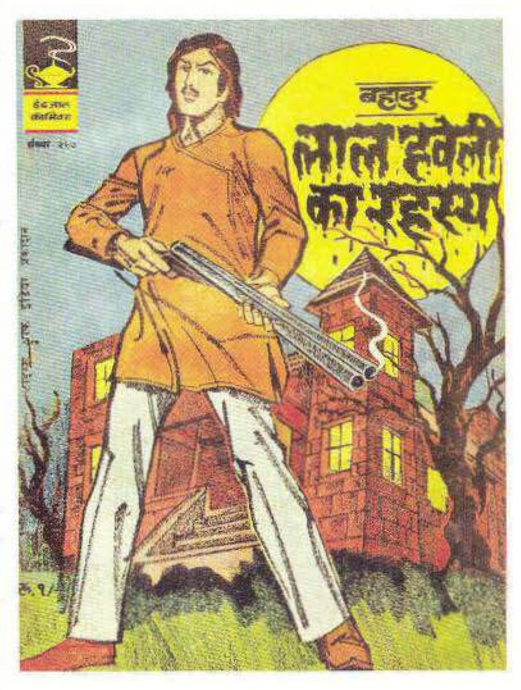
Bahadur: Lal Haveli Ka Rahasya [La casa de ladrillos rojos] fue lanzado en diciembre de 1976, cinco meses antes de que un efímero gobierno de extrema izquierda deseoso de mantener la independencia de la India expulsara del país a la compañía Coca-Cola, en un intento similar de «indianizar» el mundo del cómic. Bahadur (el valiente), el vigilante de largos cabellos y puños de hierro, fue creado por Indrajal Comics como contrapartida local a los personajes de cómic estadounidenses introducidos en 1964. Aabid Surti se inspiró para su Bahadur en el héroe cinematográfico, justiciero y hábil, de un filme de 1970, dotándolo de una novia experta en artes marciales, un aliado oficial de policía, voluntarioso pero de escasos recursos, y un fiel compañero.

«¿Bahadur? ¿Te refieres al hijo del terrorista Bhairav Singh, asesinado por el jefe de policía?»

Este cómic narra la transformación de Bahadur desde sus inicios como hijo de un bandido, impaciente por vengar el asesinato de su padre a manos de Vishal, un oficial de la policía local, hasta convertirse en un inteligente luchador contra el crimen que funda una fuerza de seguridad ciudadana para frenar a los bandidos que aterrorizan la aldea de Jaygarh.

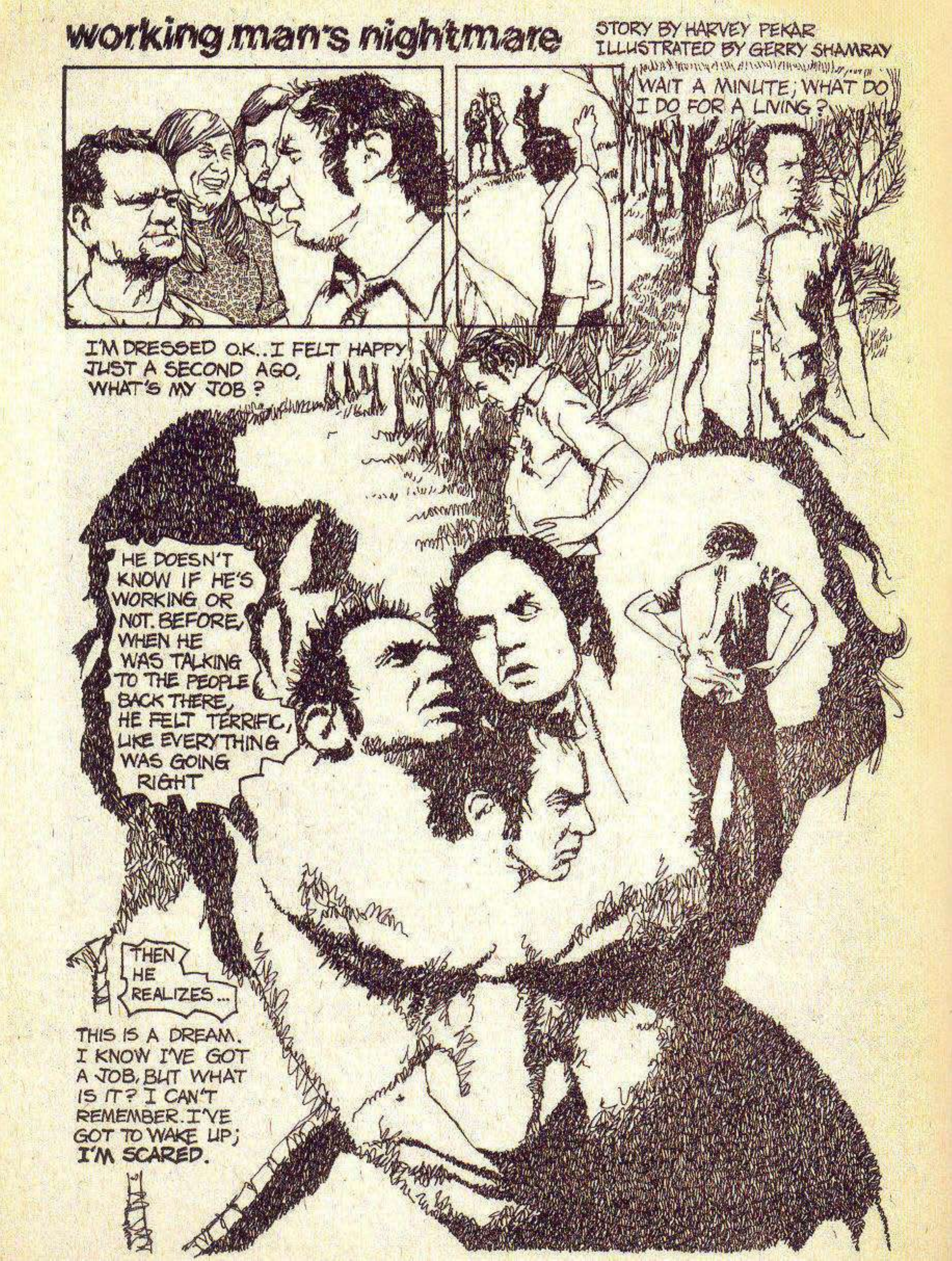
En 1979 Jagjit Uppal recibió el encargo de resucitar a Bahadur. Sustituyó el clásico y favorecedor kurta color azafrán por un ceñido jersey rosa, le cortó el pelo y lo trasladó a Bombay, donde sus enemigos eran ahora capos de la droga y traficantes de armas. Ambos autores aportaron a las nuevas entregas argumentos trillados, diálogos grandilocuentes, sentimentalismos izquierdistas y el rutilante machismo del cine popular indio. Bahadur ascendió al estrellato, y fue objeto de culto a mediados de la década de 1980. **HS**

Título original *Bahadur: Lal Haveli Ka Rahasya* **Primera edición** Bennett Coleman (India) **Creadores** Surti (India, n. 1935); Uppal (India, n. 1946); Brahmania (India, 1942-2009) **Género** Aventuras



Otras lecturas

Dara, The Drug Barons de Kamini Uppal y Pradeep Sathe
Detective Moochwala de Ajit Ninan
Gardhab Das de Neelabh y Jayanto Banerjee
Handa Bhonda de Narayan Debnath
The Savage Oulaws de Jagjit Uppal y Pramod Brahmania


working man's nightmare
STORY BY HARVEY PEKAR
ILLUSTRATED BY GERRY SHAMRAY
WAIT A MINUTE; WHAT DO I DO FOR A LIVING?
I'M DRESSED O.K.. I FELT HAPPY JUST A SECOND AGO, WHAT'S MY JOB?
HE DOESN'T KNOW IF HE'S WORKING OR NOT. BEFORE, WHEN HE WAS TALKING TO THE PEOPLE BACK THERE, HE FELT TERRIFIC, LIKE EVERYTHING WAS GOING RIGHT
THEN HE REALIZES...
THIS IS A DREAM. I KNOW I'VE GOT A JOB, BUT WHAT IS IT? I CAN'T REMEMBER. I'VE GOT TO WAKE UP; I'M SCARED.

American Splendor 1976

Harvey Pekar R. Crumb y otros

Primera edición Harvey Pekar (EE.UU.)
Creadores Pekar (EE.UU., 1939-2010); Robert Crumb (EE.UU., n. 1943)
Género Drama

American Splendor es un cómic autobiográfico escrito por Harvey Pekar, y de título irónico. A no ser que acierte a la lotería o viva una inesperada y trepidante aventura, no hay nada de brillante en la vida cotidiana de un archivero de Cleveland. ¿O sí? Depende de lo que entendamos por brillo. Puede haber más brillantez en las simples ocurrencias cotidianas que en una grandilocuente aventura espacial.

Hay tres o cuatro tipos de relato en *American Splendor*. Están aquellos en los que no hay planteamiento, nudo ni desenlace. Luego están los relatos en los que Pekar pontifica sobre determinado tema, ya sea el jazz o los cómics, exhibiendo el ritmo de un comediante en vivo (viñetas mudas hasta que la tira que precipita el desenlace añada una cierta seriedad o ritmo al cómic). También hay historias en torno a la vida de algún conocido de Pekar, especialmente en el ámbito laboral. Y, finalmente, están los relatos centrados en la transcripción de algún acento étnico (como crítico de jazz, Pekar estaba interesado en cómo hablaba la gente).

Pekar nunca intentó dibujarse fielmente a sí mismo. Sus guiones se apoyaban en bocetos aproximativos y figuras humanas estilizadas.

Algunos artistas se convirtieron en colaboradores de sus historias: Robert Crumb (también de Cleveland, principal culpable del interés de Pekar por los cómics), el estilista Frank Snack (quien se encargó de la parte gráfica en *Our Cancer Year*, en el que describía la lucha de Pekar contra el cáncer), y también el crítico de cómics Joe Sacco. **DI**

Sjef van Oekel 1976

Wim T. Schippers Theo van den Boogaard

Primera edición Rijperman/Oberon (Países Bajos)
Creadores Schippers (Países Bajos, n. 1942); Van den Boogaard (Países Bajos, n. 1948) **Género** Humor para adultos, alternativo **Premio** Stripschapprijs (1989)

Theo van den Boogaard, uno de los once hijos de una familia católica neerlandesa, fue un virtuoso del cómic desde su juventud. Empezó a dibujar sus propias tiras en la década de 1950, inspirado en los creadores belgas Willy Vandersteen y André Franquin. Su primera tira fue publicada cuando aún estaba en el instituto. Se trataba de un pequeño relato protagonizado por su detective cómico Mark, y fue vendido puerta a puerta por su padre.

Van den Boogaard era un admirador de la revista estadounidense *MAD Magazine* y, después de trasladarse a Amsterdam, entró en el mundo de la droga y experimentó su condición de homosexual. En 1966 inició una impresionante serie de cómics experimentales y caricaturas en una serie de periódicos y en diversos estilos. Su obra aparecía editada en grandes formatos en las revistas de prensa alternativa holandesas *Hitweek* y *Aloha*, y en ellas destacaron *Striptease*, una sátira al estilo *MAD*, y su serie de tiras lúdicas y eróticas *Witje* (protagonizadas por escritores como Jan Donkers). En 1969, cuando los cómics estadounidenses catalogados como X llegaron a los Países Bajos, creó *Ans en Hans*, una tira cómica que se ocupaba de cuestiones de tipo erótico o social.

En 1976 formó equipo con el guionista Wim T. Schippers y, basándose en el perfil del actor holandés Dolf Brouwers como modelo para el protagonista, lanzaron *Sjef van Oekel*, una tira llena de temas tabú en el semanario holandés *Nieuwe Revu*. Desde entonces, Van den Boogaard ha adoptado el estilo pictórico de Hergé con magníficos resultados, y su obra, detallada y rica en cromatismo, se ha puesto de moda en publicidad. **HvO**

← El estilo gráfico en *American Splendor* varía según los colaboradores que intervienen.

Swan 1976

Kyoko Ariyoshi

Primera edición Shueisha (Japón)
Creador Japón (n. 1950)
Género Adolescentes, melodrama
Influido por *Kitty and a Girl*

El ballet ha sido un tema popular para el manga femenino desde el establecimiento del género. Tradicionalmente, este género ha situado su acción en pequeñas academias de danza en Japón, y las tramas solían centrarse en las feroces rivalidades entre las bailarinas en su lucha por obtener el papel principal. Pero en la década de 1970, cuando las auténticas bailarinas japonesas empezaron a actuar fuera de sus fronteras, los autores de manga situaron los argumentos también en el extranjero.

Uno de ellos, *Swan*, ilustra la vida de Masumi, una chica que vive en una zona rural de Hokkaido, en Japón, y sueña con convertirse en bailarina. Arrojada al duro e intenso mundo del ballet, experimentará el éxito y el fracaso, saliendo finalmente airosa de todas las pruebas. La protagonista pasará de Tokio a la Royal Academy of Dance de Londres, y del ballet del Bolshoi de Moscú al New York City Ballet. Es evidente que Ariyoshi conoce bien las técnicas del ballet, sus competiciones y la vida de las bailarinas entre bastidores. Los críticos han valorado precisamente esa capacidad para captar la naturaleza de la danza.

El estilo de Aroyoshi combina la plumilla G con delicados blancos conseguidos mediante una fina pincelada, formando líneas tan delicadas como las alas de un hada. El resultado está considerado como la seña de identidad del autor. Las ilustraciones son una fiesta para los ojos, y muchas fans las valoran más como una obra de arte que como un simple cómic.

Swan sigue reimprimiéndose junto a su secuela *Mala-Swan Act 2*, protagonizada por la hija de Masumi, Mala. **TS**

Mämmilä 1976

Tarmo Koivisto

Primera edición Käyttökuva (Finlandia)
Creador Finlandia (n. 1948)
Género Drama
Premio Lempi Grand Prix (1991)

Es difícil encontrar algo que se parezca a *Mämmilä* en la historia de los cómics, o incluso en cualquier género artístico. *Mämmilä* relata más de treinta años de la historia contemporánea de la ciudad del mismo nombre. Koivisto describe los cambios de la población, desde sus orígenes como pequeña localidad agraria hasta su presente como miembro activo de la economía global.

El modelo de *Mämmilä* es la ciudad de Orivesi, una bella localidad en el centro de Finlandia y lugar de nacimiento del autor. En lugar de centrar el protagonismo en unos pocos personajes, aparecen decenas de ciudadanos de todas las edades y clases. Su crecimiento, muerte y sucesión generacional, se producen en tiempo real.

Con el paso del tiempo, *Mämmilä* ha cubierto una sorprendente gama de aspectos relacionados con la sociedad finlandesa: política, economía, sociología y vida privada. Al principio, muchos de los hogares de la ciudad carecen de electricidad, y al final, los emprendedores locales cierran sus negocios en la capital de la Unión Europea. El lector contempla la transformación de las casas de madera en bloques de cemento, las intrigas entre bastidores de políticos y hombres de negocios, o la llegada del primer refugiado africano. El dibujo de Koivisto es parco y realista, y su estilo narrativo se inspira esencialmente en la obra de Carl Barks.

Mämmilä se hizo muy popular, y los finlandeses se identificaban con sus personajes. Uno de ellos intentó denunciar a Koivisto por violación de privacidad, sugiriendo que los acontecimientos narrados estaban tomados directamente de la vida real. **HR**

La máscara de hielo 1976

Suzue Miuchi

Título original *Garasu no kamen*
Primera edición Hakusensha (Japón)
Creador Japón (n. 1951)
Género Romántico, drama



Garasu no kamen [La máscara de hielo], escrito por Suzue Miuchi, es una de las series manga más longevas de la historia. El corazón de la trama es la rivalidad entre dos actrices, la protagonista, Maya Kitajima, y Ayumi Himekawa, en su lucha por obtener el papel principal en la legendaria obra *The Crimson Goddess*. Lo que realmente ha cautivado a los lectores durante tantos años es la profundidad de la pasión de las protagonistas por la escena. Cuando Maya obtiene el papel de muñeca, recubre su cuerpo con cérulas de bambú para simular su auténtico movimiento, y en otra escena es Ayumi quien se electrocuta para entender las emociones del personaje. La dura y exigente preparación continúa hasta que ambas se ven inmersas en una trama de complejas relaciones.

Igual de intrigante es la turbulenta historia del propio manga. Lanzado por primera vez en 1976, apareció en la publicación bisemanal *Bessatsu hana to yume* durante más de veinte años, pero en 1997 dejó de ser publicado por entregas. Fue reeditado en colecciones que abarcaban desde los inicios, pero Miuchi cambió radicalmente la trama en estas nuevas versiones. Las posteriores ediciones contemplaron nuevos cambios que ignoraban por completo el argumento original. Tras el volumen número cuarenta y uno, el ritmo de publicación disminuyó considerablemente, y los dos siguientes tardaron, respectivamente, hasta seis y cinco años en editarse.

Afortunadamente para sus pacientes fans, este manga reanudó su andadura en 2010 con nuevos materiales, que serán recopilados en sendas colecciones. **TS**

Otros libros de Suzue Miuchi

Amaterasu
Bara Monogatari
Dynamite Milkpie
Shirayuri no Kishi
Yokihi-den

Ideas negras 1977

André Franquin

Título original *Idées Noires*
Primera edición *Spirou* (Bélgica)
Creador Bélgica (1924-1997)
Género Humor para adultos

André Franquin, generalmente aclamado como un genio del humor en la galaxia del cómic francobelga, sorprendió a todos en 1977 con *Ideas negras*, que inició su andadura en *Le Trombone Illustré*, un suplemento de la revista infantil *Spirou*, y más tarde en la publicación mensual para adultos *Fluide Glacial*. Por supuesto, el sentido del humor seguía estando presente, pero mientras que *Gaston Lagaffe*, una de las obras maestras de Franquin, transmitía un humor feliz, positivo y de patio de escuela, las nuevas tiras introducían un elemento más sombrío: el humor de la desesperación.

El estilo lo dice todo, al igual que la portada, que representa a Franquin como la quintaesencia de la depresión. Quizá el autorretrato no esté tan lejos de la realidad: casi todos los que le conocieron mencionaban su visión pesimista de la realidad y sus tendencias depresivas.

Las páginas interiores están a la altura de la portada: sucesiones de gags de una sola página, rápidos y afilados, con un desenlace basado en la muerte violenta y repentina del involuntario héroe. El tratamiento gráfico de casi todos los personajes y situaciones, con fondos en blanco y negro, realza su poder expresivo. También hay que resaltar que el deseo de estallar en resonantes carcajadas no es el único leitmotiv. Franquin aprovechó la oportunidad para ajustar cuentas con grupos sociales que detestaba: cazadores, militares, estrellas del deporte y todas las instituciones regidas por normas vinculantes. *Ideas negras* confirma una teoría que se cumple en muchos casos: detrás de un gran escritor de comedias se agita la personalidad de un trágico. **NF**

Maus 1977

Art Spiegelman

Primera edición Revista *RAW* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1948)
Género Biografía
Premio Pulitzer (1992)

Art Spiegelman, el exitoso coeditor de la antología de cómics estadounidenses *RAW*, es hijo del superviviente del holocausto Vladek Spiegelman. Vladek es, en muchos sentidos, un personaje bastante inverosímil: racista, excepcionalmente frugal y de carácter abrumadoramente difícil. Sus maneras exasperan a su propio hijo, creándose así una tensa relación entre ellos. Pero cuando Spiegelman pide a su padre que explique su vida durante la guerra, aparece un extraordinario relato de supervivencia. En el contexto del holocausto, la frugalidad de Vladek se transforma en una extraordinaria fuente de recursos.

Vladek es, al iniciarse la guerra, un hombre privilegiado. Encuadrado en un ejército polaco abocado a la derrota, es licenciado en el momento justo para presenciar los auténticos horrores del holocausto: el surgimiento de los guetos, las ejecuciones y las «evacuaciones». Dotado de un extraordinario instinto para la supervivencia, Vladek sobrevive en secreto en las calles de Sosnowiec junto a su esposa, Anja, aunque su suerte durará poco, y son deportados a Auschwitz.

Spiegelman representa a los judíos como ratones, a los alemanes como gatos, a los polacos como cerdos... Evoca así tanto la tradición antropomórfica de los cómics como la metáfora nazi que comparaba a los judíos con una plaga de ratas. Transmite las increíbles hazañas de su padre para sobrevivir, pero también el sentimiento de culpabilidad que ello provoca, y que se transmitirá de generación en generación. *Maus* es uno de los cómics más trascendentales jamás publicados. **BD**

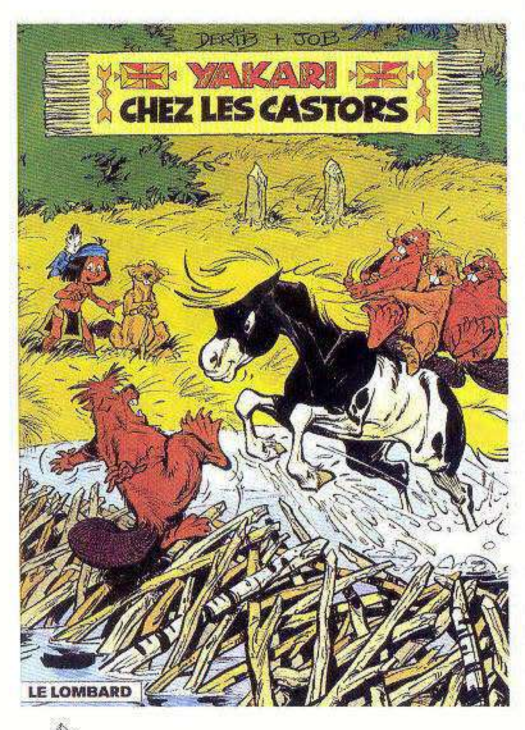
El tratamiento antropomórfico del holocausto le ha reportado a Spiegelman multitud de premios. ➡


RIGHT AWAY, WE WENT. THE SANITARIUM WAS INSIDE CZECHOSLOVAKIA, ONE OF THE MOST EXPENSIVE AND BEAUTIFUL IN THE WORLD.
I REMEMBER WHEN WE WERE ALMOST ARRIVED, WE PASSED A SMALL TOWN.
OI!
EVERYBODY - EVERY JEW FROM THE TRAIN - GOT VERY EXCITED AND FRIGHTENED.
LOOK!
IT WAS THE BEGINNING OF 1938 — BEFORE THE WAR — HANGING HIGH IN THE CENTER OF TOWN, IT WAS A NAZI FLAG..
HERE WAS THE FIRST TIME I SAW, WITH MY OWN EYES, THE SWASTIKA.

Yakari y los castores 1977

«Job» «Derib»

Título original *Yakari chez les castors*
Primera edición *Spirou* (Bélgica)
Creadores André Jobin (Suiza, n. 1927); Claude de Ribaupierre (Suiza, n. 1944) **Género** Infantil



Otras lecturas
Calvin y Hobbes de Bill Watterson
Johan y Pirluit de Peyo
Owly de Andy Ruton
Los Pitufos de Peyo
El Tío Gilito de Carl Barks

La serie *Yakari* fue concebida como una serie alegre, sin conflictos y deliberadamente dirigida a los más jóvenes. El protagonista es un pequeño sioux que explora los alrededores de la tribu mucho antes de que ello supusiera un peligro por la presencia del hombre blanco o de tribus hostiles. Es más, Yakari tiene una especial habilidad: la de comunicarse con los animales.

Dotado ya en su adolescencia de un extraordinario talento, Derib se trasladó a Bélgica para trabajar con Peyo en *Los pitufos*. Más tarde dibujó sus propias tiras en *Spirou*. Job inició su carrera periodística fundando *Le Crapaud à Lunettes*, una revista infantil para la que contrató los servicios de Derib en 1967. La primera colaboración vio nacer al personaje del búho Pythagorus, y la siguiente, a Yakari.

Al descubrir su capacidad para comunicarse con los animales tras salvar a su poni en la primera historia, Yakari entra en contacto con otras formas de vida en cada nuevo volumen. Aprende así a respetar su modo de vida y su entorno. Si los animales se comportan de forma casi humana con Yakari, sus amigos son en cambio incapaces de entenderse con los animales. *Yakari y los castores* fue el tercero de los treinta y cinco volúmenes publicados hasta la fecha. Para entonces, el formato gráfico del personaje ya estaba firmemente establecido, y su encanto se hallaba a la altura de lo que vendría a continuación. Yakari conoce a los castores cuando accidentalmente destroza su dique. Al darse cuenta de su error, les ayuda a repararlo y los visita con frecuencia, llegando a conocerlos uno por uno. Es también el volumen en el que el amigo de Yakari, Rainbow, se convierte en su maestro al enseñarle cómo comunicarse con los animales.

En la estela de su éxito, la serie fue transformada en dibujo animado en la década de 1980, con una posterior adaptación de gran éxito en 2006. **FP**

Marie Gabrielle 1977

Georges Pichard

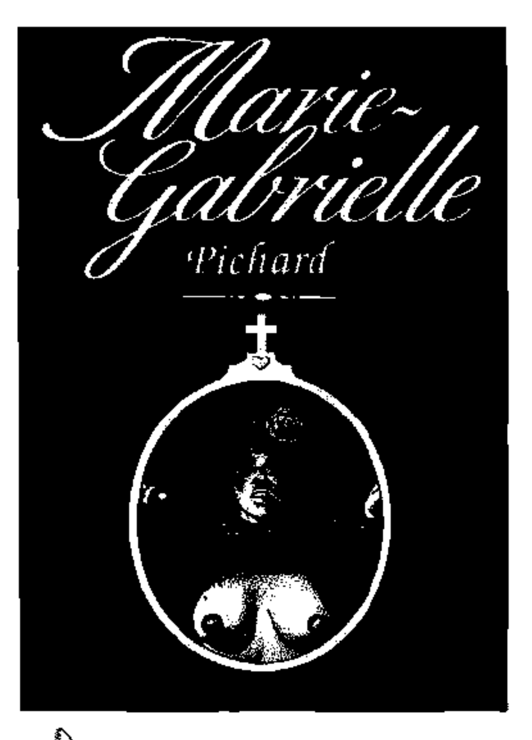
Georges Pichard es único en su género: un ilustrador de extraordinaria flexibilidad y variedad expresiva, cuyos primeros planteamientos en clave de comedia fueron desembocando gradualmente en un estilo intrincado y voluptuoso. Su habilidad en la técnica de la trama cruzada hace palidecer a Robert Crumb, y su sentido del diseño de la página y la viñeta es exquisito, con un resultado final cercano al barroco en sus complejos planteamientos del equilibrio y la ornamentación. Desgraciadamente, su obra más notable se caracteriza por sus figuras femeninas de grandes pechos torturadas en posiciones inverosímiles, normalmente por monjas. Esto puede suponer un obstáculo para conciliar la admiración por su obra con lo controvertido de las imágenes desplegadas en ella.

Marie Gabrielle es la culminación de su carrera gráfica, tanto en términos artísticos como de sadismo. Transforma la picaresca propia del marqués de Sade en una parodia religiosa que da los detalles más minuciosos con el pretexto de formular principios morales, con historias dentro de historias que se contraponen mutuamente.

Marie Gabrielle lleva a su anciano esposo a un convento de monjas, donde las mujeres disolutas son castigadas por sus vidas depravadas, que podían incluir «crímenes» como el embarazo o las ideas feministas, para que escoja a una nueva criada entre las «regeneradas». De camino, le explica escandalizada cómo las mujeres son testigos de los entusiásticos castigos practicados por las hermanas. La protagonista acaba entre ellas tras causar la muerte de su esposo con sus constantes infidelidades, para ser redimida a través del dolor.

Pichard logra tejer una sutil red contextual en la que desplegar la enloquecida trama mediante su dominio de las expresiones faciales y su vena humorística, a menudo explícita, pero siempre irónica. *Marie Gabrielle* es de una complejidad más allá del cómic erótico. **FJ**

Título original *Marie-Gabrielle de Saint-Eutrope*
Primera edición Glénat (Francia)
Creador Francia (1920-2003) **Género** Erótico
Influenciado por Marqués de Sade



Otros libros de Georges Pichard

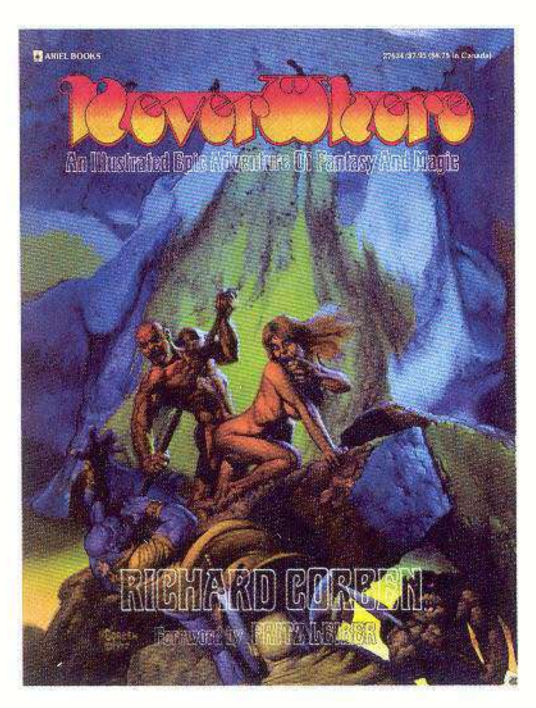
Blanche Epiphanie
Carolina Choléra
El rapto de Paulette [Paulette]
Submerman
Ténébrax

Den

Viaje fantástico al mundo de Nuncanada 1977

Richard Corben

Título original *Den. Neverwhere*
Primera edición *Heavy Metal* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1940) **Género** Fantasía
Influenciado por Película: *Neverwhere* (1968)



Den viene al mundo desnudo y en pleno desierto, apenas consciente de su propio nombre, y sobrevive por instinto. Habiendo encontrado refugio para la noche, descubre a un hombre lagarto bebiendo agua, pero no se le acerca. Cuando aparece una joven india, desnuda pero con un voluminoso tocado, Den decide seguirla. Durante una lucha con el hombre lagarto, que también la ha seguido, recibe un golpe que le deja inconsciente. Es entonces cuando recuerda su nombre, David Ellis Norman, el hombre que construyó una puerta de entrada hacia otro mundo.

Tras la desaparición de su tío, David encuentra las instrucciones para fabricar un mecanismo que abre un agujero para entrar en otro universo. Al atravesarlo para encontrar a su tío, David/Den se encuentra en pleno desierto. Más tarde, siguiendo a una misteriosa hechicera, Den consigue evitar un sacrificio humano y, tras una desesperada lucha, se encuentra acompañado por una mujer de nombre Katherine Wells. Como Den, Katherine procede de otro tiempo y lugar (Londres, 1892), y se ha visto transformada en este nuevo mundo.

La hechicera está utilizando los sacrificios para atraer a un anciano ser hacia este extraño mundo, en un esfuerzo por controlarlo. Los rebeldes, capitaneados por Gel, quien afirma conocer a Den desde el pasado, se enfrentan a la hechicera y capturan a Den y a Katherine. Deciden entonces matarlos para evitar que aquella los utilice para sus propósitos.

La tira se inspira en la obra de Edgar Rice Burroughs, en el universo terrorífico de H. P. Lovecraft y en los relatos de brujería. La obra de Corben es de un realismo aerográfico, tanto si se utiliza para delimitar los músculos de Den o para dar forma a las extrañas y fantásticas criaturas que pueblan el universo de Neverwhere. Cada página es un estallido de color, desde el azul de los insectos hasta el macilento cielo. **NFI**

Otras lecturas
Arzach de Moebius
Batman/Juez Dredd: Juicio sobre Gotham de John Wagner, Alan Grant y Simon Bisley
Conan: Red Nails de Roy Thomas y Barry Windsor-Smith
Hellblazer: Hard Time de Brian Azzarello y Richard Corben

Adèle Blanc-Sec
El científico loco 1977

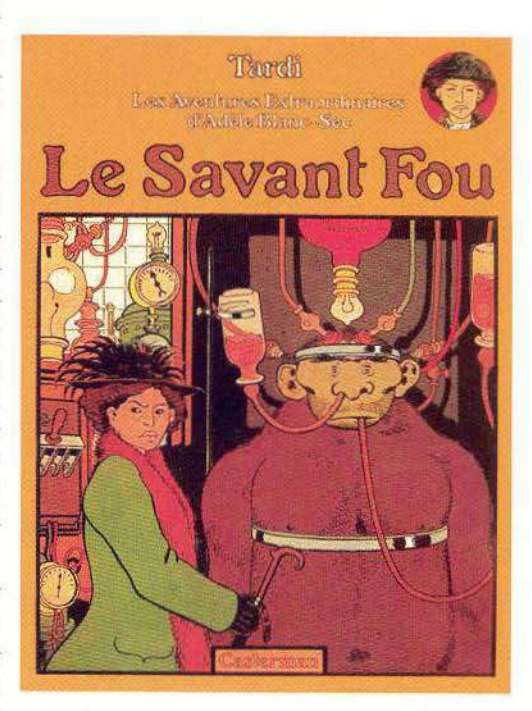
Jacques Tardi

El historietista Jacques Tardi, joven y prolífico, ya había creado el personaje de Adèle Blanc-Sec, una aventurera y escritora dura, impulsiva y emancipada, y realizado sus dos primeras aventuras antes de que se publicase su tercera y más aclamada entrega: *El científico loco*. La acción se sitúa en el París de 1912, en plena *Belle Époque*. Buscando materiales para sus libros, Adèle lleva a cabo algunas investigaciones en los bajos fondos de la ciudad, entrando así en contacto con una variada gama de rufianes, sinvergüenzas y chalados de todo tipo.

En este capítulo, la escritora se cruza en el camino de una comunidad de científicos, que han decidido dar vida a un hombre primitivo de 300.000 años de antigüedad, un *Pithecanthropus* milagrosamente conservado entre los hielos de Siberia. Contra todo pronóstico, el experimento resulta ser un éxito, aunque se les escapa de las manos. Uno de los científicos se adueña de la criatura y hace públicos sus malvados planes: convertirlo en el prototipo de una nueva raza de soldados, completamente leales. El resultado es una serie de espectaculares persecuciones por un París cubierto por la nieve, que alcanzan su clímax a los pies de la catedral de Notre Dame.

El científico loco incluye la mayoría de las características que han hecho de Adèle Blanc-Sec un personaje de éxito: los interminables giros en la trama, el imponente perfil de los personajes, y un sentido global de la fantasía, todo ello envuelto en una ironía y un sentido del humor que recorren la totalidad de la obra. El personaje de Adèle como estrella de una serie no es inusual en los cómics actuales, pero sí fue una auténtica innovación en la década de 1970. El encanto de la serie debe mucho al amor de Tardi por el París de épocas pasadas, evidente en gran parte de su obra. Bajo su pluma, la propia ciudad se convierte en un personaje más de la saga de Adèle Blanc-Sec. **NF**

Título original *Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec: Le savant fou*
Primera edición Casterman (Bélgica)
Creador Francia (n. 1946) **Género** Aventuras



Otras aventuras de Adèle Blanc-Sec
Adele y la bestia
Momias enloquecidas
El demonio de la torre Eiffel
El laberinto infernal
El secreto de la salamandra

X-Men
X-Men Saga 1977

Chris Claremont John Byrne

Título original *X Men. The Phoenix Saga*
Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Claremont (EE.UU., n. 1950); Byrne (Canadá, n. 1950) **Género** Superhéroes, melodrama



«La mayoría éramos seres solitarios antes de convertirnos en X-Men ... la familia que nunca tuvimos.»

Cuando Len Wein decidió relanzar al equipo de mutantes superhéroes de la Marvel en 1975, Chris Claremont fue el encargado de escribir el guión de sus aventuras mensuales. Tras una breve colaboración con el dibujante Dave Cockrum, Claremont empezó su singladura junto al ilustrador John Byrne en 1977. La posición de ambos en los créditos era un ejemplo del intenso grado de colaboración solo posible cuando dos personalidades tan opuestas exploran sus diferencias en el entorno de un proyecto creativo común. El liberal Claremont y el más conservador Byrne partían de actitudes conflictivas que se materializaban en la relación entre el miembro fundador de X-Men, Cíclope (Claremont), y el recién llegado Wolverine (Byrne), más presuntuoso y barriobajero. Cíclope es la quintaesencia del jugador en equipo, que utiliza siempre sus poderes de forma mesurada y responsable. Wolverine es un maverick al que le cuesta trabajar en equipo y desafía constantemente la autoridad de Cíclope. Solo es auténticamente leal a su propio código de honor. El resto de los personajes, Banshee, Coloso, Nightcrawler y Tormenta, añadían una dimensión extra y sutiles claroscuros a esta absorbente batalla de egos.

La única superviviente del equipo original de *X-Men* (aparte de su patriarca, Charles Xavier) era Jean Gray. Jean se convierte en un contrapeso encajado en medio de la rivalidad Cíclope-Wolverine, aunque experimenta a su vez una extraordinaria transformación al convertirse en la ultrapoderosa Fénix, una potencia capaz de las peores maldades. Esta siniestra metamorfosis plantea un dilema insoluble: ¿qué se puede hacer con alguien con poderes capaces de destruir a la humanidad pero que no ejerce el control total sobre ellos? Los temas del tándem Byrne/Claremont —la lealtad al grupo y el autoconocimiento individual—, aparecen mejor expresados en los primeros relatos. **RR**

Clásicos DC: Batman (1977-1987) 1977

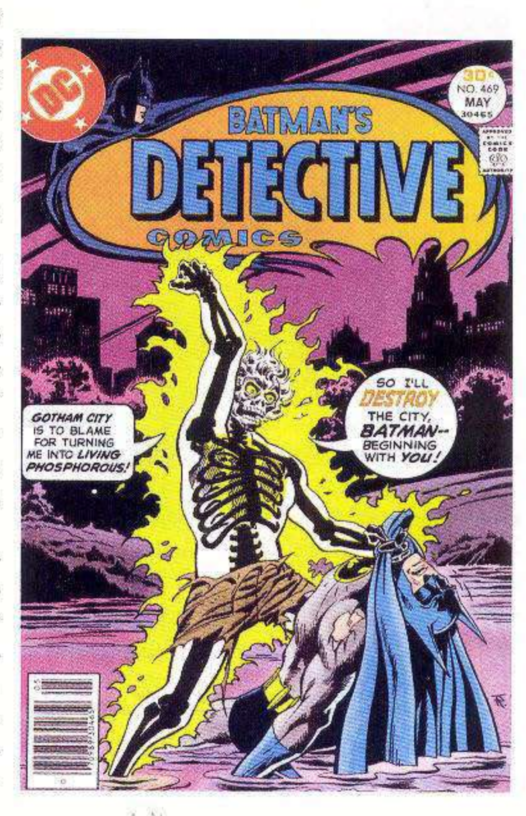
Steve Englehart y Len Wein   Walt Simonson y Marshall Rogers

Con el primer episodio reeditado en esta colección (que recoge las tiras de *Batman* de *Detective Comics* 469-479, excepto el número 477), Englehart inició una serie de subtramas que recibieron una extraordinaria acogida por parte de sus lectores. Enfrentándose a la amenaza del doctor Fósforo de hacer desaparecer la ciudad de Gotham mediante un bombardeo radiactivo, Batman se ve inmerso en el lado oscuro de la ley cuando el ayuntamiento pone como excusa la inactividad del comisionado Gordon (debido a una herida) para declararlo persona non grata. El alcalde, Rupert Thorne, intenta eliminar a Batman e incrementar así su propia influencia sobre Gotham.

Mientras, Bruce Wayne ha conocido a Silver St. Cloud, quien pronto se convierte en su amante. Cuando Bruce ingresa en una clínica para curarse de las radiaciones que ha recibido en plena lucha con el doctor Fósforo, es capturado y desenmascarado por el profesor Hugo Strange, quien intentará vender la identidad de Batman a sus antiguos enemigos. Thorne también está interesado en averiguarla, y torturará a Strange para sonsacarle, sin éxito.

Y ahí es donde entran las «apariciones», con el fantasma de Strange que ayudará a Batman contra el Joker e intentará vengarse de Thorne. Entretanto, Silver ha conseguido desenmascarar a Bruce durante su batalla con Deadshot. Con historias en las que aparecen Robin y el pingüino, Englehart cubre gran parte de los argumentos que han hecho famoso a Batman. En muchos aspectos es el Batman definitivo —un gran detective que lucha al borde de la ley pero siempre con la ciudad de Gotham en mente—. Si la versión de Simonson adolece de un trabajo a tinta no excesivamente apropiado, la labor de Rogers (con Terry Austin pasando los dibujos a tinta) es la que mejor caracteriza la imagen sombría y musculosa del héroe en acción. **NFI**

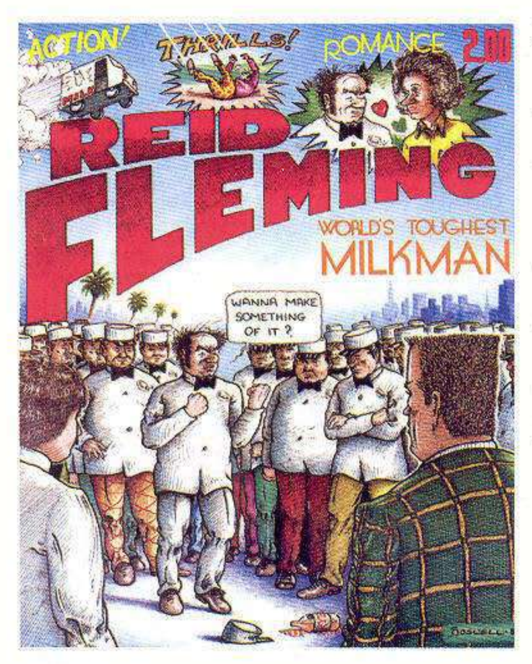
Título original *Batman. Strange Apparitions*
Primera edición DC Comics (EE.UU.) **Creadores** EE.UU.: Englehart (n. 1947); Wein (n. 1948); Simonson (n. 1946); Rogers (1950-2007) **Género** Superhéroes



«¡Ahora he visto a Batman en acción...! ¡He visto el hombre que hay en su interior, el hombre al que amo!»

Reid Fleming: el lechero más rudo del mundo 1977

David E. Boswell



«¡Necesito 30 m de soga, que sea de nailon! ¡¡Esta leche está sometida a mucha presión, y quizá estalle en cualquier momento!!»

Otras lecturas

Buddy y los Bradley de Peter Bagge
Destroy de Scott McCloud
Flaming Carrot de Bob Burden
Milk and Cheese de Evan Dorking
Naughty Bits de Roberta Gregory

Título original *Reid Fleming: World's Toughest Milkman*
Primera edición David E. Boswell (Canadá)
Creador Canadá (n. 1953) **Género** Humor
Influido por Josef von Sternberg

El protagonista de *Reid Fleming: World's Toughest Milkman* [Reid Fleming: El lechero más rudo del mundo] es uno de los grandes arquetipos del cómic, un hombre sin importancia, perpetuamente enojado, en constantes contradicciones y enfrentamientos, y siempre exagerando «solo porque», cuando le llaman «skinhead», atrapa a los culpables y les vuela el coche. El lector se ve sorprendido por una admiración rayana en la culpabilidad ante las maneras de este lechero absurdo y con agallas, aunque su bravura le lleve a un callejón sin salida. Las breves apariciones de Fleming, el abuelo del humor contracultural y cómico, son memorables.

El lechero es un hombre simple y bebedor, que lleva una caja de centeno en la parte de atrás de su camión y se comporta de forma tremendamente grosera con sus empleados y clientes, a los que amenaza con orinar sobre sus flores si no le pagan la cuenta. Conduce de forma temeraria por los alrededores, y es un individuo de placeres simples: quiere hacer su ronda lo más rápido posible, asaltando a cualquiera que se atreva a burlarse de su uniforme, y pegándosela a su odiado supervisor, Crabbe, cada vez que puede, para poder volver a casa rápidamente y sentarse ante el televisor.

Los chistes giran en torno a persecuciones con el camión de la leche, a la hombría de su mejor amigo y a los intentos del cabeza cuadrada de su jefe por despedirle, siempre infructuosos. El estilo de Boswell es meticuloso, aunque las últimas tiras pierden algo de detallismo, con una elevada carga energética en los contornos y una acción frenética en las escenas de persecución. **FJ**

Galaxy Express 999 1977

«Leiji Matsumoto»

Título original *Ginga etsudo 999*
Primera edición *Shonen Gahosha* (Japón)
Creador Akira Matsumoto (Japón, n. 1938)
Género Ciencia ficción

La ópera espacial de ciencia ficción de Akira Matsumoto raramente atrae a las audiencias generalistas. Incluso sus mangas de mayor éxito, como *Otoko Oidon*, *Space Battleship Yamato* y *Captain Harlock*, suelen atraer a los fans de la ciencia ficción. Pero *Galaxy Express 999* es una excepción por su poder de convocatoria, y está considerada como la obra maestra del autor.

La historia relata las peripecias de un chico llamado Tetsuro Hoshino, quien se une a la bella Maetel en un viaje por el espacio en el *Galaxy Express*. El destino de Tetsuro es un lejano planeta donde puede recibir gratuitamente un cuerpo inmortal. La pareja viaja por diversos planetas, y Tetsuro va madurando conforme los nuevos amigos vienen y van.

El concepto de un personaje cotidiano como Tetsuro, corriendo una aventura con una bella mujer, es la fantasía de muchos lectores de género masculino. Este hecho, junto con el *boom* de la ciencia ficción de la década de 1970 en Japón, convirtió el cómic en un auténtico éxito, cimentando la fama de Matsumoto en el género. El cómic fue concebido como una fantasía ambientada en el espacio que ilustraba a la vez la mayoría de edad de Tetsuro en la antigua tradición del *Bildungsroman*.

Inspirado por la novela de Kenji Miyazawa *Ginga Tetsudo no yoru*, el cómic hizo su aparición en el semanario *Shonen King* en 1977. La serie animada también fue un éxito, aunque muchos se desilusionaron por el hecho de que la historia concluyese antes que la del cómic original. Pese a todo, la obra maestra de Matsumoto ha originado diversas secuelas. **TS**

El Café de la playa 1977

Régis Franc

Título original *Le Café de la plage*
Primera edición *Le Matin de Paris* (Francia)
Creador Francia (n. 1948)
Género Animales divertidos

En algún lugar del fin del mundo, con la infinitud del mar como único horizonte, el Café de la playa se ocupa de sus muchos clientes. En este mundo en los confines del mundo, al mismo tiempo minimalista y lleno de detalles, los protagonistas son animales antropomórficos. Desarrollan monólogos, conversan sobre todo tipo de temas, triviales o profundos, divertidos o terribles. O simplemente se tienden en la arena.

El elenco, los sofisticados diálogos y los escenarios evocan la gran pantalla, y unos años después de la publicación y del abrumador éxito del cómic, el mismo Régis Franc entró en el mundo del cine —tanto delante como detrás de la cámara—, mientras continuaba con su labor como autor de cómics.

Le Café de la plage [El café de la playa], diseñado en los estrechos límites de la brevedad de una tira de diario, apareció en el periódico de centro-izquierda *Le Matin du Paris* entre 1977 y 1980, y no tiene principio ni final. Es como un río, o una corriente, lleno de digresiones, flash back y apartes con numerosos giros argumentales.

Tanto el tono como la forma de la tira convierten *Le Café de la plage* en una creación única, muy diferente del resto de los cómics franceses. Paradójicamente, esta puede ser la razón que explique la profunda huella que ha dejado en el medio. Sutilmente distanciada y llena de irónicas referencias a la literatura y al cine, ha atraído a una amplia audiencia gracias a la originalidad de su narrativa, y ha mantenido a la vez una naturaleza casi experimental. Se trata, sin duda, de un auténtico *tour de force* en el mundo de la *bande déssinée*. **NF**

Lamu 1978

Rumiko Takahashi

Título original *Urusei Yatsura*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1957)
Género Adolescentes, ciencia ficción

Urusei Yatsura (Esos odiosos extraterrestres) fue la primera obra importante de Rumiko Takahashi, la llamada «princesa del manga». Sus raíces pueden rastrearse en *Katte na Yatsura* (Esos extraterrestres egoístas), un relato corto publicado en *Shonen Sunday* y centrado en la figura de Kei, un chico repartidor de diarios abducido por un grupo de alienígenas.

Poco después, Takahashi publicó el primer capítulo de *Lamu* en la misma revista. La historia empieza cuando una raza de alienígenas llamada oni invade la Tierra. Su líder declara, no obstante, que no continuarán con la invasión si un terrícola desafía a uno de su raza jugando al tag. El representante de la Tierra es Ataru Moroboshi, un estudiante de instituto, torpe y libidinoso; su oponente, Lum, la hija del jefe alienígena, resultará ser una criatura sexy y de cabellos verdes, ataviada con un bikini. Ataru es el ganador y la Tierra se salva, pero el precio a pagar es alto: Lum se ha enamorado de Ataru y decide quedarse en la Tierra para conquistar su corazón. Ello conduce a una serie de divertidas situaciones que dan como resultado una de las obras maestras del manga de humor.

Lamu dejó de publicarse en 1987 y fue recopilado en treinta y cuatro volúmenes, allanando el camino para posteriores éxitos de Takahashi. Fue adaptado a los dibujos animados, en una serie de 195 episodios (1981-1986). A ello hay que añadir seis largometrajes y una docena de OVA (Original Video Animation, o animación específica para video). Viz Graphics publicó la serie en inglés y la rebautizó como *Lum* en honor de la protagonista. **AMo**

Breakdowns: retrato del artista... 1978

Art Spiegelman

Título original *Breakdowns*
Primera edición Belier Press/Nostalgia Press (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1948) **Género** Alternativo
Premio Yellow Kid Award al mejor autor extranjero (1982)

Si el único cómic publicado por Art Spiegelman hubiese sido *Maus*, seguiría considerándosele como uno de los mejores artistas de cómic de todos los tiempos. Su colección de 1978, *Breakdowns*, reunía una serie de experimentales relatos cortos en formato cómic, una especie de testamento de la maestría estética del artista.

Dos de las más aclamadas historias incluidas en el libro están relacionadas con *Maus*, incluyendo la tira original de tres páginas de *Maus* publicada en *Funny Animals*, y *Prisionero del Planeta Infierno*, la tira autobiográfica incluida en *Maus*. Todas estas tiras, creadas en 1972, testimonian el alcance de las ambiciones artísticas de Spiegelman. Otros ejemplos amplían las fronteras del cómic mediante la lúdica manipulación del género (*Ace Hole, Midget Detective*) y de la forma (*Little signs of Passion*).

Breakdowns deja ver también los rasgos psicológicos de Spiegelman más que cualquier otra de sus obras. El título se refiere tanto al proceso de ubicación del espacio en una página de cómic como a una crisis psicológica. La forma del cómic es para él el vehículo perfecto para expresar las ansiedades que le persiguen. *Breakdowns* puede verse así como un retazo autobiográfico en su obra más aclamada.

La edición de 1978 de *Breakdowns* contiene materiales del libro original, así como una introducción autobiográfica de diecinueve páginas, *Retrato del artista como joven %@&*!* Esta obra de madurez demuestra que, si bien las habilidades de Spiegelman han evolucionado con el paso de las décadas, sus preocupaciones han permanecido constantes. **BB**

Ranxerox 1978

Stefano Tamburini · Tanino Liberatore

Primera edición Revista *Cannibale* (Italia)
Creadores Tamburini (Italia, n. 1955); Liberatore (Italia, n. 1953)
Género Ciencia ficción



Ranxerox es un robot humanoide ensamblado por un universitario que hace encajar entre sí piezas de la fotocopiadora Rank Xerox, junto con otros componentes mecánicos. Sus historias están ambientadas en una pervertida metrópolis (inspirada vagamente en Roma) con perspectivas casi dantescas. Debido a un cruce en sus circuitos, Ranxerox se enamora de Lubna, de doce años, que lo utiliza como camello y máquina sexual.

Sus aventuras urbanas son absurdamente violentas, llenas de enfrentamientos con maníacos trisexuales, extraños magnates y artistas, cuando no está tomando drogas y haciendo amigos «desviados», por supuesto. Fue dibujado inicialmente por Stefano Tamburini —cofundador de las revistas *Cannibale* y *Frigidaire* y activista de iniciativas de prensa contracultural, como *Stampa Alternativa*— y Andrea Pazienza, pero la serie se convirtió en objeto de culto cuando Liberatore introdujo un estilo hiperrealista en la revista *Frigidaire*.

Ranxerox es una parodia trágica de los conflictos de la sociedad contemporánea, con referencias al estilo visionario de J. G. Ballard y a la ciencia ficción más cruda, y es uno de los líderes del cómic alternativo italiano. En 1980 la filial italiana de Rank Xerox exigió que el nombre original, *Rank Xerox*, fuera sustituido para evitar la asociación de ideas con un personaje «cuyas aventuras son una concentración de violencia, obscenidad y lenguaje soez». La respuesta del autor fue una viñeta donde el personaje decía: «Ahora tendré que romperos el culo», aunque prefirió cambiar el nombre en la versión final de *Ranxerox*. **MS**

«Ranxerox es un Frankenstein punk y futurista que, con la menor Lubna, configura una extraña versión de La bella y la bestia.*»*

Richard Corben, creador de cómics

Otras lecturas

Aetheric Mechanics de Warren Ellis y Gianluca Pagliarani
BrainBanx de Elaine Lee y Jason Temujin Minor
Doktor Sleepless de Warren Ellis e Iván Rodríguez

La estrella del país del algodón 1978

Yumiko Oshima

Título original *Wata no Kuni Hoshi*
Primera edición Hakusensha (Japón)
Creador Japón (n. 1947)
Género Fantasía, romántico

Yumiko Oshima debutó en 1968 con el manga *Paula no Namida* [Las lágrimas de Paula], que apareció como serie en la revista *Margaret*. Una década más tarde, lanzó *Wata no Kuni Hoshi* [La estrella del país del algodón], que permaneció durante nueve años en la revista *LaLa* y, en 1979, ganó el premio Kodansha Manga para cómics femeninos.

La trama se inicia cuando una débil gatita, Chibi-neko, es abandonada bajo la lluvia y rescatada por un joven estudiante, Tokio Suwano. Se la lleva a casa y se inicia así una nueva vida para Chibi-neko. La gatita sueña con que un día se convertirá en un ser humano, para poder casarse con Tokio. Cuando este conoce al amor de su vida, una bella estudiante de derecho, la gatita se siente amenazada y trata de crecer con rapidez. Chibi-neko es representada como una niña con orejas de gato y cola, aunque se deja bien claro que los personajes humanos solo la perciben como una simple gata.

La devastación es absoluta cuando Raphael, el jefe de la banda de gatos del vecindario, asegura a Chibi-neko que «un gato siempre será un gato». Comprensivo, Raphael inventa para consolarla la historia de la estrella del país del algodón, en la que aparece una princesa. Raphael le dice que ella debe ser la princesa, pero Chibi-neko es demasiado joven para darse cuenta de que la historia de Raphael es en realidad una proposición. La historia posee la dulzura de los cómics del género, y los diálogos de Oshima expresan las profundas emociones del personaje, que aúna la esencia de lo humano y lo animal con una absoluta franqueza. **TS**

HP y Giuseppe Bergman 1978

Milo Manara

Título original *HP et Giuseppe Bergman*
Primera edición À Suivre (Francia)
Creador Italia (n. 1945)
Género Aventuras

«¡Ya he tenido bastante!» es el grito desesperado que abre la primera viñeta de *HP y Giuseppe Bergman*, un grito que resume gran parte del espíritu de la década de 1970. En esta historia, una compañía de producción con extrañas motivaciones ofrece a Giuseppe Bergman la posibilidad de tomar parte en una gran aventura. En un intento por escapar de su existencia mundana, Bergman decide aceptar.

El destino de Bergman son los espacios abiertos, donde es guiado por un misterioso personaje, «HP». El lector averigua en su momento que se trata de Hugo Pratt, el maestro del cómic italiano, considerado por Manara como una de sus fuentes de inspiración. El encuentro entre ambos, y el consiguiente inicio de la gran aventura, es sensacional. Llevado hasta una remota región del Alto Orinoco, Bergman se enfrenta a peligrosos animales y hombres armados, casi se ahoga y protagoniza otros encuentros desagradables. Las drogas y el sexo forman parte de la acción, sin los cuales ninguna aventura es merecedora de tal nombre. A lo largo de su escapada, Bergman se da cuenta del rostro cambiante de HP, que va de la irritación a la risa, y que se impone como una figura paternal que puede ayudarlo o ponerlo en dificultades.

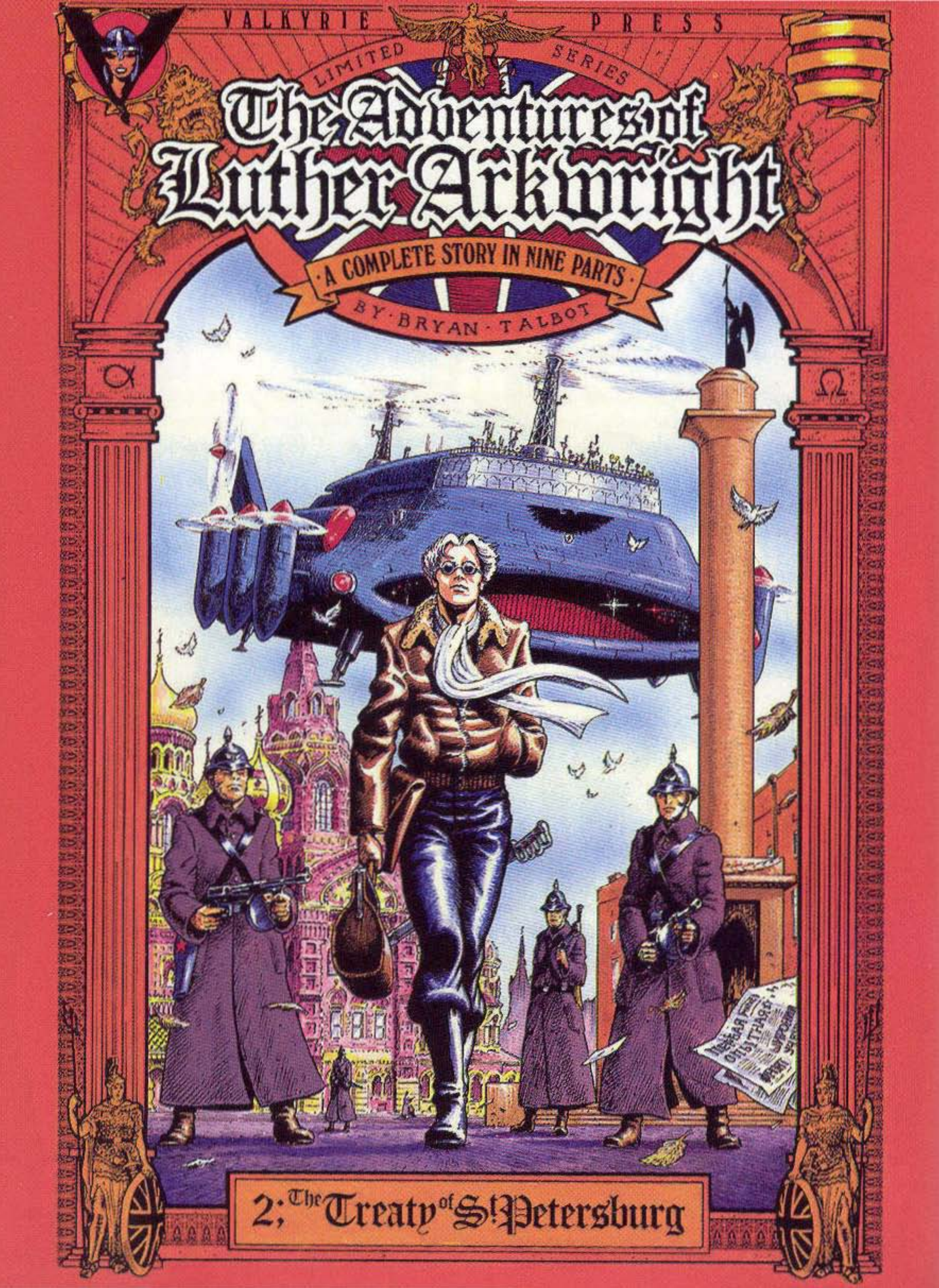
HP y Giuseppe Bergman es la obra capital de un autor novel, y consigue mantener un equilibrio sutil y constante entre la propia aventura y los comentarios sobre ella. Es una reflexión cínica sobre la relación entre lo real y lo imaginario. Milo Manara, quien más tarde se especializó en cómics eróticos, nunca volvió a alcanzar el tono y la sofisticación de este libro. **NF**

milo manara

HP ET GIUSEPPE BERGMAN

casterman

les romans (A SUIVRE)


VALKYRIE PRESS
LIMITED SERIES
The Adventures of Luther Arkwright
A COMPLETE STORY IN NINE PARTS
BY · BRYAN · TALBOT
2; The Treaty of St Petersburg

Las aventuras de Luther Arkwright 1978

Bryan Talbot

Título original *The Adventures of Luther Arkwright*
Primera edición Brainstorm Comics (RU)
Creador RU (n. 1952) **Género** Ciencia ficción
Premio Cuatro Eagles Awards (1988)

Luther Arkwright es absolutamente especial: el único hombre capaz de atravesar dimensiones paralelas sin contrapartidas dimensionales. Arkwright, como a gente de la idílica central 00.00.00, se ve inmerso en una batalla interdimensional contra los Disruptores, agentes del caos y la destrucción. Arkwright descubre una oportunidad para expulsarlos del paralelo 00.72.87. En este mundo, el gobierno puritano de Cromwell y sus descendientes se ha visto prolongado durante decenas de años por los agentes Disruptores, fieles a la causa realista y destructores del equilibrio de poder en el Imperio británico. Lo que sigue es una guerra civil salpicada de aventura y coraje, la historia de un nuevo Mesías, y un excelente relato de ciencia ficción.

Las aventuras de Luther Arkwright (considerada solo por algunos como primera novela gráfica británica) es una obra ambiciosa. Comparte similitudes con *Doctor Who* y *Jerry Cornelius*, pero destaca sobre cualquier comparación. Es muy experimental y lleva la narrativa hasta cotas relativamente inexploradas: usa una iconografía subliminal, una narrativa fragmentada y no lineal, y una percepción del tiempo elástica.

Talbot, inspirado por artistas como William Hogarth y otros, crea una belleza visual que resulta históricamente familiar y muy británica. Los acontecimientos épicos son desgranados de manera fluida, con grandeza y complejidad, pero sin perder nunca el control. *Luther Arkwright* es la culminación del cómic: demasiado complejo y confuso para algunos, pero una recompensa para quien se atreve a enfrentarse a él. **BD**

Ken Parker La balada de Pat O'Shane 1978

Giancarlo Berardi   Ivo Milazzo

Título original *Ken Parker: La Ballata di Pat O'Shane*
Primera edición Edizioni Cepim (Italia)
Creadores Berardi (Italia, n. 1949); Milazzo (Italia, n. 1947)
Género Western

Estamos ante el western italiano más famoso desde *Tex*. *Ken Parker* ha sido objeto de culto por su brillante guión y por una visión que trasciende los estereotipos tradicionales. Su mayor fuente de inspiración es *Jeremiah Johnson*, un filme dirigido por Sydney Pollack y protagonizado por Robert Redford, cuyo rostro fue utilizado como modelo por Ken. Parker, al igual que Jeremiah, es un trampero que vive sus aventuras y viajes en la frontera americana del Viejo Oeste. A lo largo de la serie, Ken evoluciona considerablemente y se enfrenta a un buen número de problemas existenciales y sociales, que incluyen el racismo, los derechos de los trabajadores, la política y la exclusión social.

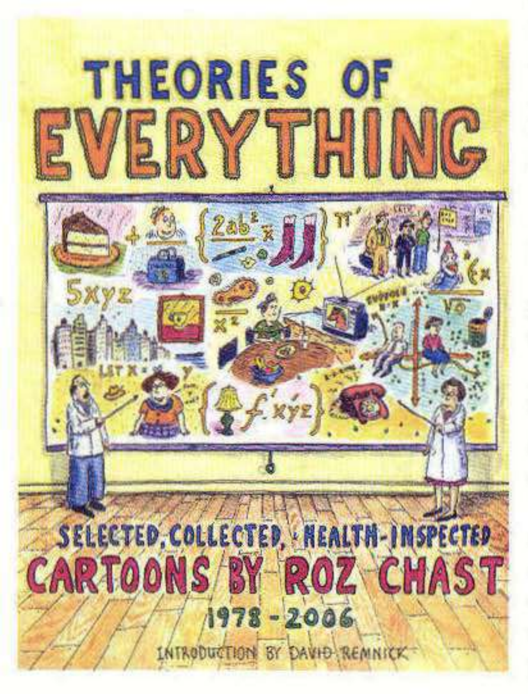
Ken es más una víctima de los acontecimientos que un héroe, y se ve forzado a lidiar con situaciones que le superan, y ante las que suele sucumbir. No es el protagonista absoluto. Otros personajes le roban protagonismo, como los indios norteamericanos, los esquimales o la gente humillada y engañada. En esta historia, Ken es confundido con un peligroso forajido en espera de juicio. Pat es una huérfana en busca del criminal que asesinó a su familia. Asiste al juicio y, fascinada por la humanidad de Ken, lo rescata de la cárcel fingiendo ser su hija.

Ivo Milazzo aporta su estilizado uso de la pluma, y Berardi ofrece un magistral ejemplo de su estilo cinematográfico. Hay una memorable secuencia «muda» sin pies ni diálogos, subrayada solo por las letras de una canción, como una banda sonora creada para sugerir un estado de ánimo. **MS**

Teorías de todo 1978

Roz Chast

Título original *Theories of Everything: Selected, Collected, Health-Inspected Cartoons* **Primera edición** *The New Yorker* (EE.UU.) **Creador** Rosalind Chast (EE.UU., n. 1954) **Género** Humor



Otras lecturas

And the Pursuit of Happiness de Maira Kalman
Lulu Eightball de Emily Flake
Mondo Boxo: Cartoon Stories de Roz Chast
The Complete Cartoons of The New Yorker de Robert Mankoff

Roz Chast ha colaborado durante años en *The New Yorker* y otras publicaciones, y se ha especializado en gags de formato libre que llenan el vacío entre lo real y lo surrealista. *Theories of Everything: Selected, Collected, Health-Inspected Cartoons* [Teorías de todo] es una recopilación de su producción a lo largo de más de treinta años. En una de sus tiras, Platón nos advierte de que nunca debemos vestir de blanco tras un día de trabajo, y Sigmund Freud sugiere que nos suscribamos a *Schadenfreude Monthly* (desgraciadamente, solo disponible en el mundo de Chast).

En muchos sentidos, en las tiras de Chast resuenan las primeras comedias de Woody Allen, en las que la neurosis es un fin en sí mismo. Sus chistes hablan de

«Todo es muy extraño fuera de Nueva York... estás en mitad de la nada, ¡pero hay TANTAS COSAS!»

ensimismamiento, y sus personajes caen tan a menudo en los detalles nimios, que se olvidan de vivir. Chast nació y se crió en Brooklyn, y ocasionalmente explica chistes tan solo comprensibles por los neoyorquinos, como cuando defiende el retorno del concurso de «Miss Subway», aunque con algunos cambios (los ganadores no son bellas jóvenes, sino conductores de metro). Su arte simplemente expresa hasta qué punto la vida moderna puede provocar ansiedad y vejación.

Durante su carrera, las obsesiones de Chast (las matemáticas, la medicina, los suburbios y el procesado de alimentos) han sufrido altibajos. Especialmente en la era Bush, en que sus tiras adquirieron tintes políticos. No obstante, sus rasgos estilísticos —los rostros atenazados por el miedo, la caligrafía inexpresiva, y sus típicas tonalidades de acuarela— siguen ahí. Chast recibió el Honorary Doctorate of the Fine Arts en 1988. **EL**

Historia del universo en cómic 1978

Larry Gonick

¿Cuál es la combinación más inverosímil que puede encontrarse en un libro? ¿Quizá un título que pudiera considerarse como un chiste en primera instancia, un estilo gráfico sólidamente anclado en los cómics underground de la década de 1960, y un creador graduado en Harvard con un master en matemáticas? La página web de Larry Gonick te da la bienvenida al reino del historietista que ha recibido una educación universitaria, algo que él mismo critica.

Has acertado: el título no es un chiste, es una ambiciosa descripción de la historia del universo en cómic. Además, Gonick es un profesor multidisciplinar que imparte clases de filosofía, física, matemáticas y mucho más. El proyecto se inició como una serie de cómics

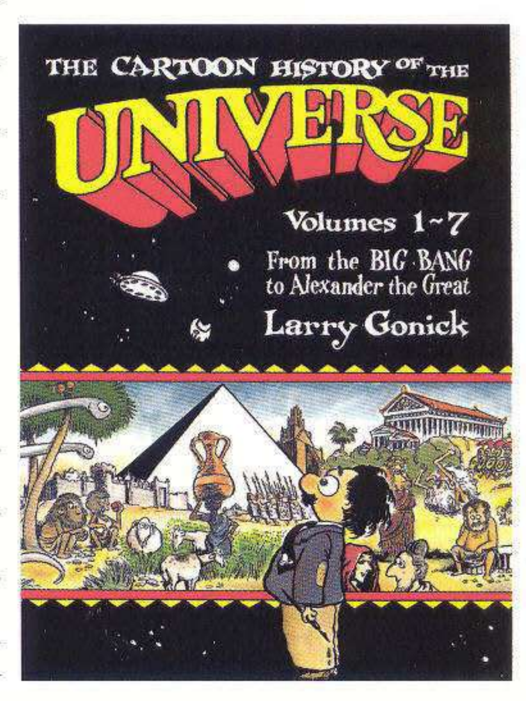
«[La mayoría] acepta que el universo se inició con un big bang, ¡pero nadie es capaz de imaginar cómo acabará!»

que eran editados cuando las circunstancias económicas lo permitían. Doubleday se percató de ello y envió volúmenes a las librerías. Aun así, Gonick necesitó dieciocho años para completar los cinco volúmenes.

«¿Por qué empezar antes del nacimiento del universo?», se pregunta Gonick contemplando el título original. Las dos entregas finales son de título más comercial: *The Cartoon History of the Modern World* [La historia del cómic del Mundo Moderno]. En términos del universo, la humanidad es muy reciente, y el primer volumen se inicia hacia 1300.

Gonick es un apasionado de sus temas, pero su estilo es anecdótico, con pomposos gags y afectuosas referencias a la creación de las tiras, un formato adaptable que ha servido para posteriores secuelas. Aunque el estilo es algo relajado, es muy recomendable como herramienta educativa, o simple entretenimiento. **FP**

Título original *The Cartoon History of the Universe*
Primera edición Rip Off Press (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1946) **Género** Historia
Premio Inkpot Award Excellence in Cartooning (1999)



Otros libros de Larry Gonick

Kokopelli and Company
Kokopelli and Company: Attack of the Smart Pies
The Cartoon Guide to the Environment
The Cartoon Guide to Physics
The Cartoon Guide to Sex

Genius 1978

John Glashan

Primera edición *Observer Magazine* (RU)
Creador John McGlashan (Escocia, 1927-1999)
Género Sátira
Premio Glen Grant Strip Cartoon Award (1981)

La madre italiana de John McGlashan era de Lucca, y su padre, Archibald A. McGlashan, un pintor escocés. John asistió a la Glasgow School of Art, pero en la década de 1950 fracasó como retratista en Londres. A partir de 1959 acortó su nombre, Glashan, y empezó a publicar cómics en formato de bolsillo en revistas como *Lilliput*.

De esos inicios surgió un estilo absolutamente personal: historietas enloquecidas y pobladas por minihombres barbudos dibujados con líneas negras, que aparecían más empequeñecidos aún por los grandiosos decorados arquitectónicos y los tonos de acuarela. Sus secuencias de una página, al estilo de las tiras cómicas, sin marcos, rebosaban de referencias filosóficas pronunciadas por hombrecitos con enormes problemas.

Uno de los principales problemas de Glashan era su gran formación artística, y la amargura de haber fracasado en ese ámbito. Los cómics realizados en la década de 1950 para el *Times Literary Magazine Supplement* aún estaban considerados como «literatura para ser vista, no leída». Pero él quería que le leyeran, que le vieran y que le pagaran. Sus amplios comentarios sobre temas relacionados con el arte, la literatura, el diseño y el dinero eran a menudo picantes y afilados.

Su obra maestra es *Genius*, tira semanal sobre números, fórmulas para el éxito y para hacer dinero. El protagonista es el diminuto inventor Anode Enzyme (12.794 de cociente intelectual y sin un duro), ayudante de lord Doberman, el hombre más rico del mundo. Las tiras sin marcos de Glashan a menudo aparecían numeradas. Luego se dedicó a la pintura paisajística. **HvO**

Beau Peep 1978

Roger Kettle Andrew Christine

Primera edición *The Daily Star* (RU)
Creadores Kettle (Escocia, n. 1951); Christine (Escocia, n. 1947)
Género Humor

Bien mirado, la brutal existencia de la Legión extranjera francesa no parece el tema ideal para una tira cómica de cuatro viñetas. Quizá la ambientación indica el nivel de originalidad que la ha mantenido viva durante más de treinta años. Casi todos los personajes han estado presentes desde su inicio. El miope Bert Peep se unió a la Legión para escapar de su formidable esposa. Sus compañeros son el debilucho Dennis; el violento y explosivo Mad Pierre; el incompetente jefe Egon; el coronel Escargot, cuyo sentido de la cordura es más bien frágil; y el sargento Bidet, en torno al cual arde la casi extinguida llama de la eficiencia.

La tira es un clásico del esquema preparación-remate, con temas recurrentes que nunca caen en la repetición, una fina línea que muy pocos han sabido seguir sin traspasar. Andrew Christine confesaba que se sentía incómodo al principio, pero las líneas fundamentales encajaban rápidamente en su lugar. Kettle estaba suscrito a *MAD Magazine* y era un ávido lector de *Peanuts*, pero intentó hacer carrera en el mundo del cómic. Se presentó a un puesto de periodista con el editor escocés D. C. Thomson, pero le recomendaron que siguiera con los cómics.

Christine también trabajó con D. C. Thomson, y entre sus colaboraciones freelance anteriores a *Peep* se cuenta su labor en la tira de Benny Hill para *Look-in*. *Beau Peep* fue editado en *The Daily Star*, pero Kettle recuerda hasta diecisiete negativas previas. Las colecciones están descatalogadas, pero las tiras están archivadas en www.beaupeep.com. **FP**

Rocketeer 1978

Dave Stevens

Título original *The Rocketeer*
Primera edición Pacific Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1955-2008)
Género Superhéroes

La carrera de Dave Stevens como artista, sin contar las ilustraciones de portada, se reduce a menos de 150 páginas. *Rocketeer* es la número 118, completada en un período de diecisiete años. Su primer trabajo fue como asistente de Russ Manning en la producción de la tira dominical de *Tarzán* para *The Sunday*.

Stevens aprendió que el trabajo duro, la repetición y las horas eran herramientas fundamentales del cómic, y sabía que aquello no era para él. Cuando se publicó *The Rocketeer* por primera vez, sorprendido por el éxito de seis simples páginas en una antología, intentó imponerse una agenda de trabajo, pero, inmerso aún en el mundo de la animación, el plan no funcionó. *The Rocketeer* sobrevivió a tres editores antes de verse completado, período en el cual Stevens se ganó la vida haciendo storyboards e ilustraciones.

Esta aventura se sitúa en la década de 1930, y la trama nos presenta a un piloto de pruebas, Cliff Secord, atado a una mochila-cohete para rescatar a un colega en una exhibición aérea. Esto atrae la atención de espías extranjeros, los cuales intentan apoderarse del cohete. Stevens reintrodujo las técnicas ilustrativas en el mundo del cómic, y creó a sus personajes a partir de modelos reales. El mecánico de Secord encarnaba a Doug Wildey, la leyenda del cómic animado, con quien Stevens trabajó en 1978. La glamurosa Betty Page recibió también una buena suma por convertirse en modelo para la novia de Cliff. Dave Stevens tuvo muchos admiradores, demasiados quizá, para un hombre que confesaba que raramente había conseguido alcanzar sus metas. **FP**

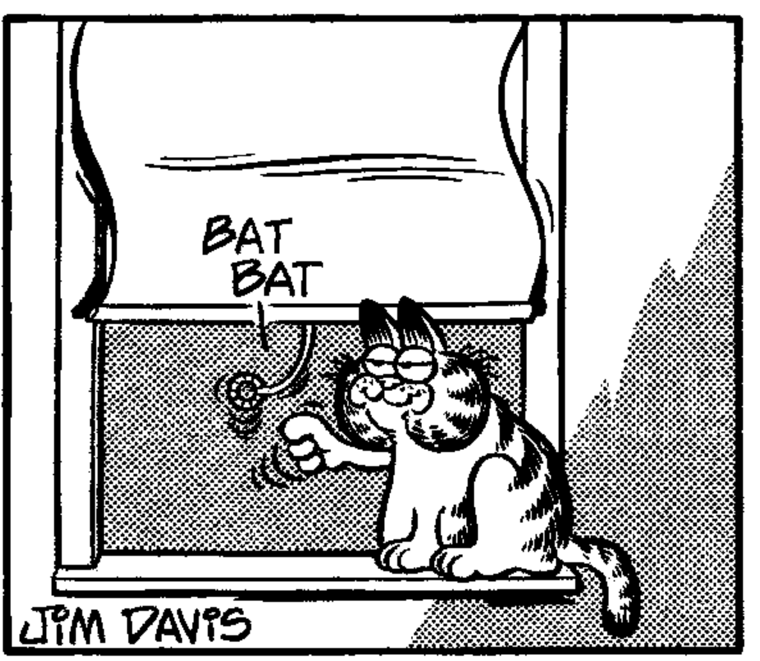


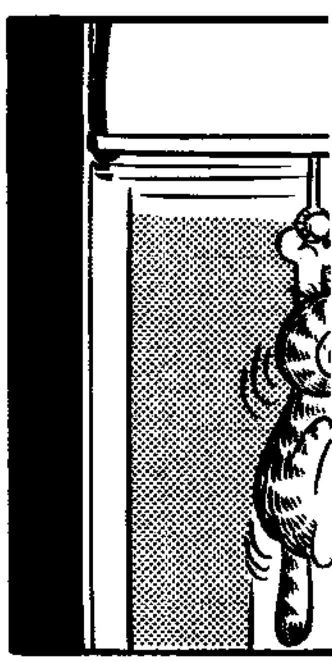
«No soy contrario a dibujar superhéroes, pero ahora no son tan importantes para mí como la tarta de queso.»

Dave Stevens

Otras lecturas

Cómics de *Bettie Page* de Jim Silke
Clásicos Star Wars de Archie Goodwin y Al Williamson
Pin-Up de Yann y Berthet
Somerset Holmes de Bruce Jones y Brent Anderson
The Black Pearl de Mark Hammill y Eric Johnson





Garfield 1978

Jim Davis

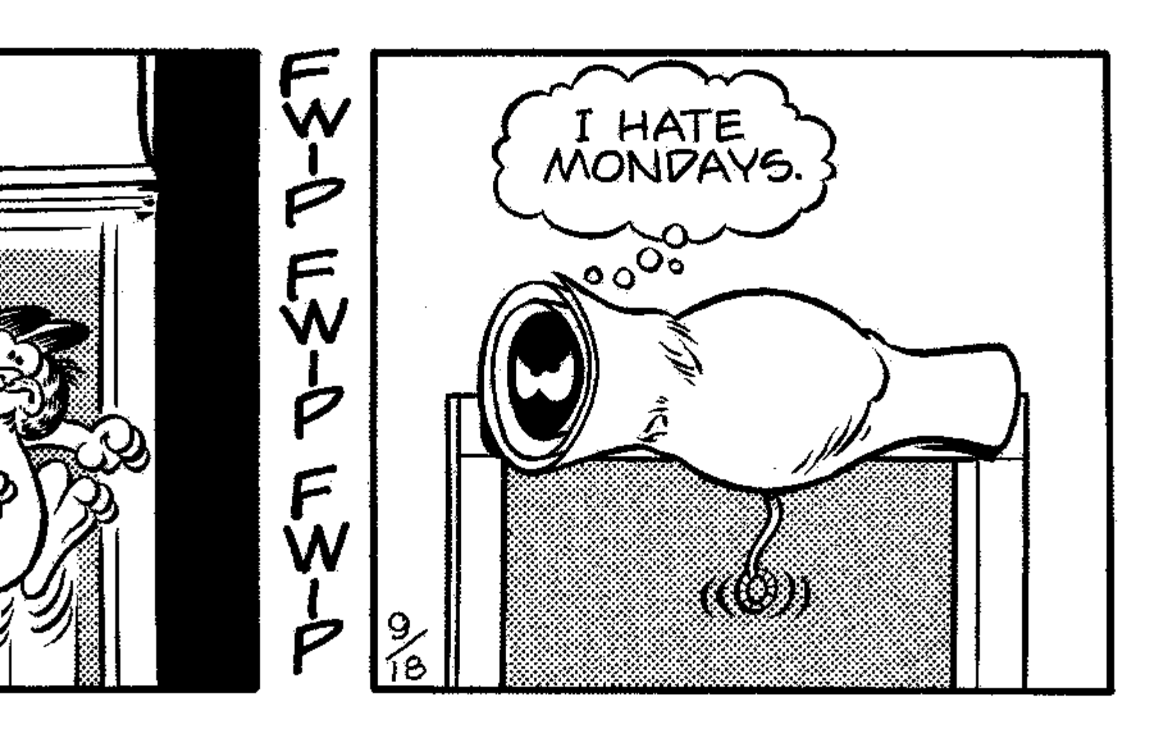
Primera edición United Feature Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1945)
Género Humor
Premio Mejor dibujante de cómics de humor (1982)

¿Quién iba a suponer que el sucesor de la estrella perruna por excelencia, Snoopy, de Charles M. Schulz, resultaría ser un gato de Indiana, gruñón y amante de la lasaña?

Desde 1978, año en que *Garfield*, de Jim Davis, apareció por vez primera en los periódicos estadounidenses, ha ido haciéndose con una inmensa cohorte de fans que lo han convertido en la tira cómica más editada del mundo. El gato creado por Davis es un misántropo rebelde —incluso para ser un felino—, rechaza la comida para gato, odia hacer ejercicio y trata de forma condescendiente a sus compañeros, el desventurado amo Jon y el babeante perro Odie. No parece muy prometedor para una tira cómica, pero Garfield, utilizando un humor cortante que solo un gato podría desplegar, se las ha arreglado para ganarse el favor de millones de admiradores, comportándose tal y como es y construyendo de paso un imperio del merchandising. Quizá Garfield sea el tipo de transgresor que todos querríamos ser alguna vez: cortantes con los que nos aburren, duros con los que consideramos inferiores, felices ante una comida caliente, fresca y deliciosa, y capaces de decir lo que sentimos.

Cuando peligraba el futuro del periódico donde se publicaba *Garfield*, la tira también tuvo que adaptarse, y el personaje entró con éxito en el mundo del cine y la televisión. Aunque los filmes basados en *Garfield* no siempre han supuesto un éxito artístico, han servido para mantener al gato naranja en la conciencia colectiva, lo cual es algo que los periódicos intentan imitar. A este desternillante gato aún le quedan unas cuantas vidas. **EL**

Garfield tiene el honor de ser uno de los gatos más famosos de la historia del cómic. ↑



Elfquest 1978

Richard Pini Wendy Pini

Título original *Elfquest*
Primera edición WaRP Graphics (EE.UU.)
Creadores Richard Pini (EE.UU., n. 1950); Wendy Pini (EE.UU., n. 1951) **Género** Fantasía, aventuras

Puede que sea cursi. Quizá. Puede que tras años de innumerables secuelas se haya convertido incluso en autocomplaciente, pero *Los archivos de Elfquest* rebosa calidad. Cuando Wendy Pini y su marido, el astrofísico Richard Pini, idearon un mundo de elfos de grandes ojos y largos cabellos que cabalgaban a lomos de lobos y vivían en sintonía con la naturaleza, la idea era realmente valiosa.

La historia inaugural se centra en un dúo clásico: Cuchillo, joven y serio y escasamente preparado para sus obligaciones como jefe de la tribu, y Skywise, su mejor amigo, chistoso y mayor que él. Cuando los humanos incendian su bosque, emprenden una aventura en busca de sus antepasados.

El estilo de Wendy Pini es claro y atrayente, y sus personajes son elegantes, atractivos y de apariencia infantil. En un principio, las perspectivas narrativas de Richard Pini no eran tan ambiciosas. Las primeras quince entregas en blanco y negro desarrollan la trama de una forma rápida, cuando los elfos se encuentran con dos versiones de sí mismos: una rama que desciende de los legendarios «seres altos», de los que procede la totalidad de la tribu, y los bárbaros. Hay multitud de historias y de trabajo en la individualización de los múltiples personajes de la tribu del Lobo, pero las cosas cambiarán pronto.

Todo cambia y, tristemente, no para bien. Aunque Wendy continuó dibujando para el proyecto *Elfquest* en el que ocurrían los sucesos más trascendentales, tanto ella como su marido empezaron a trabajar para otros, continuando con una epopeya que recorre ya veintiún siglos de historia elfa. **FJ**

Ici Même 1978

Jean-Claude Forest   Jacques Tardi

Título original *Ici Même*
Primera edición À Suivre (Francia)
Creadores Forest (Francia, 1930-1998); Tardi (Francia, n. 1946) **Género** Aventuras

Con su bombín en la cabeza, Arthur Même se pasa la vida recorriendo los bordes de los muros de Mornemont con un manojo de llaves en la mano. Antaño, sus antepasados eran los propietarios del vasto terreno que pisa, pero una serie de disputas entre vecinos, y de discusiones familiares, provocaron que la propiedad fuera dividida en numerosas parcelas, y que él mismo se viera desposeído de casi todos sus derechos.

Solo le pertenecen los muros y las puertas que separan las parcelas, provocando así una extraña situación: aunque ha sido expulsado de sus posesiones, Arthur Même ejerce un control absoluto sobre las idas y venidas de aquellos que lo han expoliado. Incluso posee —al precio de un perpetuo viaje por los muros cada vez que alguien le llama— el derecho a abrir o cerrar cada una de las entradas que controla. El dinero recogido con este sistema le sirve para financiar un interminable pleito, al final del cual espera recuperar Mornemont. La trama se complica con la aparición de la pequeña y compasiva Julia, y del presidente de la República, quien, anticipando su probable derrota electoral, urde una complicada trama en la que Mornemont vuelve a estar en juego.

Sumergirse en la lectura de *Ici Même* (publicado en castellano bajo el mismo título en el año 1981, y reeditado en 2006) es descubrir un fascinante mundo, así como el prolífico genio de Jean-Claude Forest, uno de los grandes narradores del cómic francés. Esta historia fue innovadora en términos de forma y contenido, y ha influido sobre toda una generación de escritores. **NF**

Contrato con Dios 1978

Will Eisner

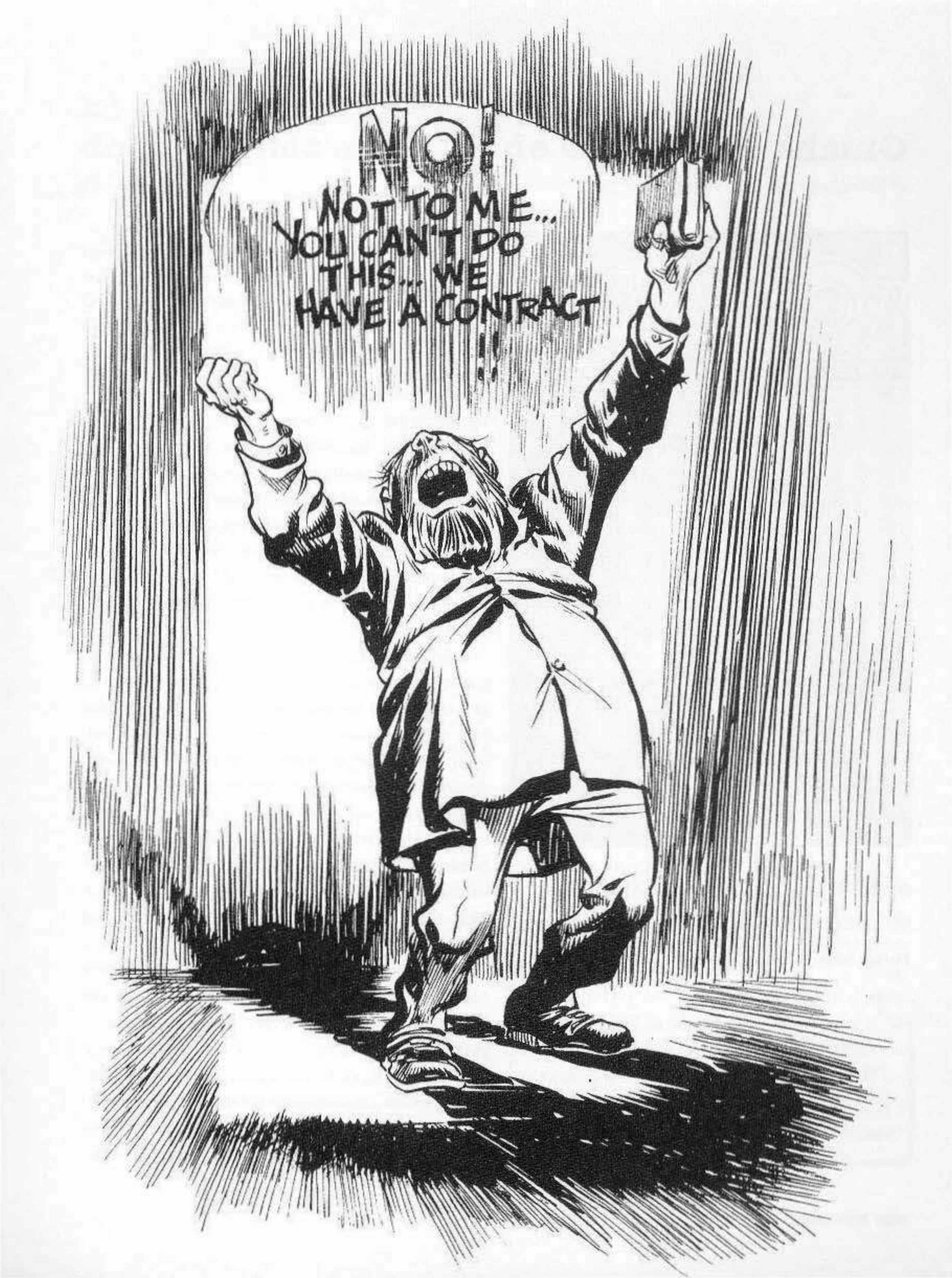
Título original *A Contract with God, and Other Tenement Stories*
Primera edición Baronet Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1917-2005) **Género** Autobiografía

Fue Will Eisner, el gran escritor de cómics, artista e innovador del género, quien ayudó a popularizar el término de «novela gráfica», e insistió en que sus creaciones debían ser consideradas como novelas, no como cómics. Eisner aplicó el formato libro a sus cómics para dotar de mayor sustancia y triste nostalgia a sus colecciones sobre su vida de inmigrante en la década de 1930, en el barrio de Brooklyn. La inspiración vino como consecuencia de la muerte de su hija, y el subsiguiente duelo contribuyó a llevar el cómic en formato novela a una audiencia más amplia y madura.

El libro está estructurado en cuatro relatos cortos que se hallan interconectados temáticamente, tres de los cuales tienen lugar en el mismo edificio de 55 Dropsie Lane. El primero de ellos es el más personal y autobiográfico: Frimme se enfada con Dios cuando su hija fallece, porque considera que su virtuosa vida ha estado llena de buenas acciones. Según Frimme, Dios ha roto el contrato que tenían. La vida es dura, y escapar del mundo de los bloques de apartamentos parece una tarea imposible. Los trasfondos urbanos de Eisner conspiran para mantenerlos en su lugar, atrapados en un bosque de ladrillo y mortero.

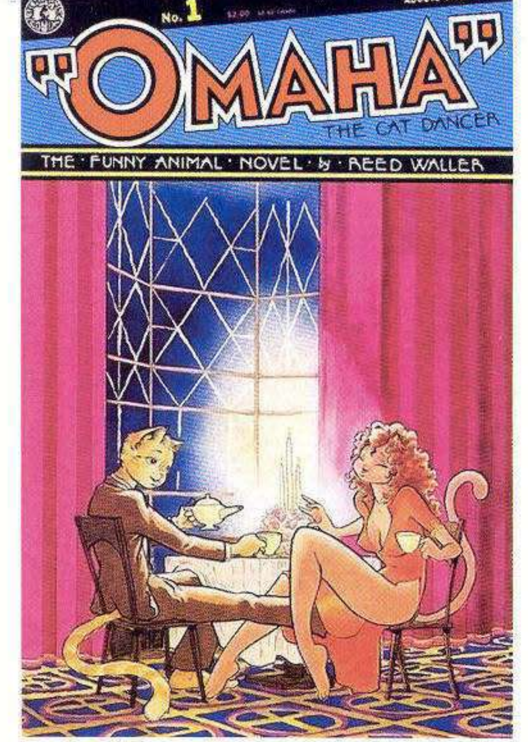
Frimme se transforma en un hombre amargado y resentido. El hecho de que ya no pueda mantener su fe tras la pérdida suscita una cuestión: ¿era el contrato una profesión de fe, o un intento de protegerse contra las contingencias de la vida? Las viñetas de Eisner, que fueron revolucionarias en su época, pueden parecernos ingenuas en la actualidad, pero siguen suscitando preguntas. **BS**

Frimme culpa a Dios de la muerte de su hija. ➡


NO!
NOT TO ME...
YOU CAN'T DO
THIS... WE
HAVE A CONTRACT
!!

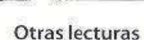
Omaha 1978

Kate Worley   Reed Waller



«Un melodrama contemporáneo valiente, sexy y nítido...»

Harlan Ellison, creador de cómics



Otras lecturas

Diary of a Dominatrix de Molly Kiely
Ironwood de Bill Willingham
Lost Girls de Alan Moore y Melinda Gebbie
Valentina de Guido Crepax

Título original *Omaha the Cat Dancer* **Primera edición** Kitchen Sink (EE.UU.) **Creadores** Worley (EE.UU., 1958-2004); Waller (EE.UU., n. 1949) **Género** Erótico, animales divertidos

Omaha destaca por encima de la cosecha de cómics liberales e independientes que recreaban el tema del sexo en la década de 1980. Su argumento es intrínsecamente sexual, y, aunque lo incluye de forma generosa, no es ese su principal enfoque. La escritora Kate Worley y el artista Reed Waller, pareja sentimental en el momento de iniciar este proyecto, crearon un melodrama sexual protagonizado por animales antropomórficos. En sus manos mágicas y creativas, incluso una gallina podía ser sexy.

Omaha recrea la figura de una gata segura de sí misma, Susie Jensen, quien abandona su trabajo en una oficina con un ambiente claramente masculino para convertirse en Omaha la Stripper. Su novio, el acaudalado Chuck, le brinda su apoyo, aunque su padre, muy conservador, lo desaprueba e intenta romper la pareja. El striptease aparece aquí como una reafirmación feminista, y Omaha/Susie se ve implicada en la política de los sindicatos y en las actividades de los manifestantes antipornografía, que intentan clausurar el local donde trabaja. Los giros argumentales son constantes, dignos de un melodrama americano.

La visión de Worley/Waller de la industria del porno puede ser algo romántica, pero su concepción de las relaciones es de gran madurez. La piel y las plumas podrían disgustar a algunos, pero también el contenido liberal de sus propuestas sexuales. Por otra parte, el tipo de lector que acepta estos principios no se deja arredrar por unas cuantas colas de más. *Omaha* mereció el Eisner Award Best Continuing Series en 1989. **FJ**

El genio de los pastos 1978

«F'murr»

Título original *Le Génie des Alpages*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creador Richard Peyzaret (Francia, n. 1946)
Género Humor

En *Le Génie des Alpages* [El genio de los pastos], Côtelette, Particule, Gaelanne, Toussette y Magouillette son las ovejas que pasan la temporada en los pastos alpinos, vigiladas por un perro intelectual y por su perezoso pastor, Athanase Percevalve. Saben hablar, como todos los seres vivos de las montañas, y son más fantásticas que reales. Viven en grupo, pero formulan suficientes comentarios individuales como para acabar con el falso tópico de que carecen de opiniones personales.

Tras ellas, los escenarios son sorprendentes, y en constante movimiento. En el cuarto volumen, *Un Grand silence frisé* [Un gran silencio rizado], el lector puede contemplar un faro en la cima de una colina, un indio en una divertida bicicleta voladora, y el castillo del filme *The Lady with the Execrable Sock* empujado por un tramoyista. Dos cucos suizos se lanzan desde dos montañas opuestas para batirse en un duelo sin aparente lógica. El mundo de estos universos alpinos es muy cercano al absurdo.

Desde su nacimiento en el año 1973, en el semanario *Pilote*, las payasadas de este original rebaño han tenido un buen número de incondicionales. Los dibujos de Richard Peyzaret, quien firma con el seudónimo de F'Murr (o F'Murrr), resultan cada vez más ricos y sofisticados.

La incoherencia de las situaciones y el argumento apenas puede ocultar la crítica social subyacente en futuras obras del mismo autor. *Un Grande silence frisé* incluye también tres historias sobre el sueño de Athanase en el que bautiza a su rebaño. Pero los sueños, sueños son. **CM**

La guerra de Charley 1979

Pat Mills John Colquhoun

Título original *Charley's War*
Primera edición IPC Media (RU)
Creadores Mills (RU, n. 1949); Colquhoun (RU, 1927-1987)
Género Bélico

Charley's War [La guerra de Charley] apareció por primera vez en el semanario juvenil *Battle Action* en 1979. El argumento sigue las peripecias de Charley Bourne, un menor de edad que se alista en el ejército británico en 1916. El entusiasmo inicial de Charley se ve ensombrecido por la realidad de la guerra de trincheras, al tener que enfrentarse a las ratas, las inundaciones, el gas venenoso y los bombardeos diarios de los alemanes. La inutilidad de la guerra queda vivamente ilustrada por la terrible pérdida de vidas, y por el destino del Tommy británico, tan expuesto a las erróneas decisiones de unos mandos cobardes e incompetentes como a las balas del enemigo.

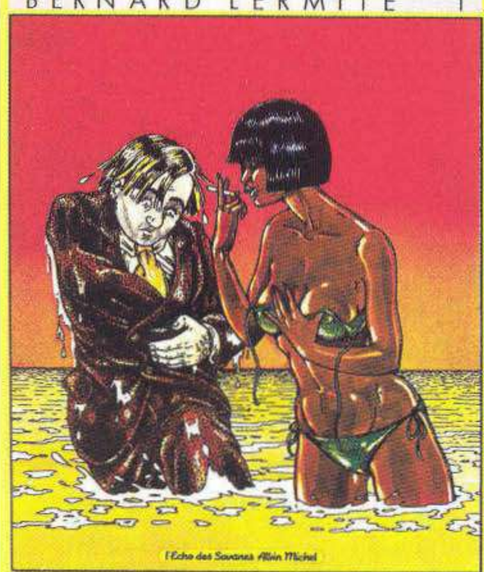
Las terribles experiencias del recluta Charley contrastan con la afectividad de sus cartas al hogar. La reputación de Pat Mills por sus meticulosas investigaciones históricas está presente en cada episodio, mientras que el detallismo de la parte gráfica, a cargo de John Colquhoun, crea una visión infernal de las trincheras, donde la muerte está presente a cada momento.

Mills, hacia el final de la contienda, introdujo a Charley y sus amigos en la Rusia postrevolucionaria de 1919. Mills tenía intención de finalizar la historia en 1933, con un Charley arruinado y con Hitler tomando el poder, pero dejó el cómic por una disputa legal. Fue sustituido por Scott Goodall, quien llevó la historia hasta la Segunda Guerra Mundial, añadiéndole un tono más convencional. Pero los sentimientos antibelicistas de los primeros episodios siguen tan vivos como siempre. Las historias semanales han sido recopiladas y reeditadas como parte de una serie de Titan Publishing. **TV**

Bernard Lermite 1979

Martin Veyron

Primera edición Éditions du Fromage (Francia)
Creador Francia (n. 1950)
Género Humor, aventuras
Premio Grand Prix del Festival de Angulema (2002)



Otras lecturas
Bienvenido a Bobolandia Charles Berberian y Philippe Dupuy
Cru bourgeois de Martin Veyron
Donc, Jean de Martin Veyron
Executive Woman de Martin Veyron

Bernard Lermite es un joven burgués perezoso y permanentemente confuso que apareció por vez primera en el diario *L'Echo des Savanes* en 1977 y en formato de álbum en 1979. Los tres primeros álbumes son en blanco y negro, y los cuatro restantes, en color. El estilo es de un realismo caricaturesco próximo a la *ligne claire* [línea clara], pero las tramas no hacen concesiones a la credibilidad: el protagonista está sujeto a las cadenas de unos sucesos más improbables aun que los de una aventura de Tintín.

Como el aventurero del mechón, Bernard Lermite se encuentra en plena isla desierta. Pero ha llegado allí tras ser derribado de su moto por un coche fúnebre y después de embarcarse en un crucero junto a una viuda que no había previsto que su marido, fingiendo su propio suicidio para facilitarle los flirteos con otros hombres, hundiría el barco.

«Papá Noel no lleva regalos a todos los niños. / ¿Solo a los buenos? / No, solo a los ricos.»

El atractivo de la serie radica en sus excéntricos y a menudo cínicos diálogos. La violenta ruptura de tabúes de la década de 1960 ha dado lugar a un libertinaje generalizado: el de unas mujeres sofisticadas y exigentes en sus expectativas sexuales con Bernard. Esta fantasía masculina no está desprovista de ansiedad, y prefigura el terror de los nuevos poderes exhibidos por las profesionales que aparecerán en los últimos álbumes de Vieron.

En el segundo volumen, Bernard regresa brevemente a la infancia, y sueña con una hilera de pechos que se convierten en cabezas de lobo con pezuñas desnudas. En el cuarto volumen, el frenético ritmo narrativo se centra en la fotografía de una bailarina, objeto de irrefrenable deseo. Cuando la mujer aparece en plena trama, su atractivo es infinitamente menor. **AM**

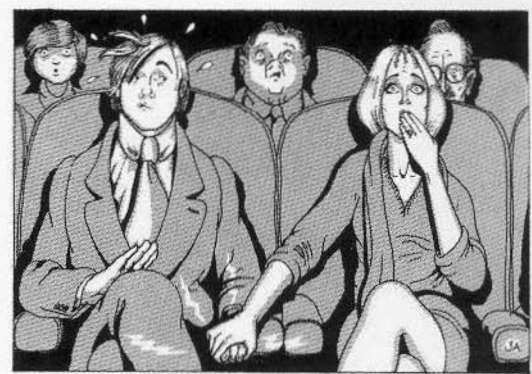
Bernard Lermite se caracteriza por sus humorísticas desgracias, y por una buena dosis de sexo.


MAMAN!
VOS GUEULES LES CHIARDS!


BONSOIR!
C'ÉTAIT BIEN CES COURS?


BON! EH BIEN, JE VOUS LAISSE... EUH... VOUS AIMEZ LE CINEMA?
OUI BIEN SÛR!



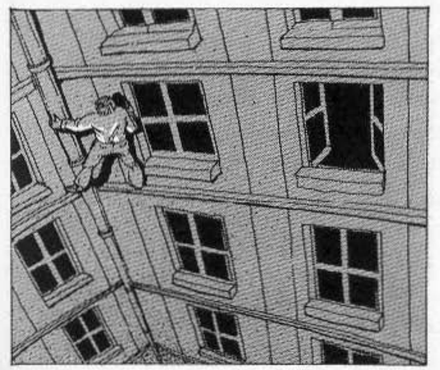



BON, EH BIEN BONNE NUIT..











Viz 1979

Chris Donald, Simon Donald y Graham Dury

Primera edición Autoedición (RU)
Creadores Chris Donald (RU, n. 1960); Simon Donald (RU, n. 1964); Dury (RU, n. 1962)
Género Humor, sátira

Viz fue un fenómeno del humor británico en las décadas de 1980 y 1990. Durante los primeros años fue bastante escandaloso, ya que presentaba pensamientos e ideas que la mayoría no se atrevía a verbalizar, poniéndolos en boca de personajes como «The Fat Slags» y «Sid the Sexist». Vio la luz como un fanzine producido por los hermanos Chris y Simon Donald, y llegó a convertirse en la tercera revista más popular de Reino Unido, con más de 1,2 millones de copias vendidas.

Viz incluía una mezcla de personajes de un solo episodio y de largo recorrido, a menudo con títulos eufónicos o explicativos como «Roger Mellie, the Man On the Telly» [Roger Mellie, el hombre de la tele]. Parodiaba el tradicional cómic infantil británico: hay cuentos de heroísmo caricaturesco, parodias de populares shows televisivos, una página de cartas falsas y multitud de «hechos» surrealistas.

Algunas de las tiras de *Viz* son de un humor tonto, otras son tópicas, aunque con algo más de mordiente, y también las hay surrealistas, como una que parodia a Enid Blyton. Conforme crecía la popularidad de *Viz*, se incorporaron al consejo editorial varios artistas del cómic, como Graham Dury, Simon Thorp y Davey Jones. Quienes reclamaban para sí el monopolio de la moral, como los columnistas de los periódicos y los miembros de la Familia Real, tendían a verse atacados con saña.

Viz se ha ido transformando con el paso del tiempo, y ha añadido personajes actuales; todavía puede provocar sonrisas, aunque su edad de oro transcurrió en la década de 1990. **FJ**

Justine 1979

Guido Crepax

Primera edición Olympia Press (Italia)
Creador Italia (1933-2003)
Género Erótico, aventuras
Influido por *La Nouvelle Justine*

Guido Crepax era un increíble estilista. Sus diseños de página libres y hasta psicodélicos, la fina esbeltez de sus líneas y su sentido del modelado captaron a la perfección el espíritu de la década de 1960 en su serie *Valentina*. Claramente fascinado por el estilo gótico y el erotismo, adaptó multitud de clásicos (su versión de *Drácula* es particularmente acertada).

Justine es una adaptación de la novela picaresca del marqués de Sade centrada en una joven a la deriva en la Francia del siglo XVIII, que se ve amenazada y violada a cada ocasión por gente supuestamente virtuosa y libertinos impenitentes. *Justine* aúna a la perfección los dos puntos de interés del artista. Crepax no suele limitarse a adaptar sus fuentes de inspiración, sino que intenta, como es el caso, captar el espíritu filosófico del libro sin sobrecargarlo de diálogos.

Crepax retiene parte de la estructura de la literatura augusta, y tiene una especial sensibilidad para el humor negro y la ironía típicamente sadianos, que intenta reflejar con detalles de la época. Uno de sus puntos fuertes es la captación del estilo visual de una era en todos los aspectos de su arte, desde la forma de estructurar las viñetas hasta los detalles en la vestimenta.

Algunos de los diseños de página de *Justine* son definitivamente bellos. Las heroínas de Crepax son esbeltas y elegantes, y Justine no es una excepción, aunque Crepax la reviste de un aura de inocencia que encarna el conflicto y la confusión experimentados por la protagonista cuando se da cuenta de que la virtud nunca es recompensada. **FJ**

Ada en la selva 1979

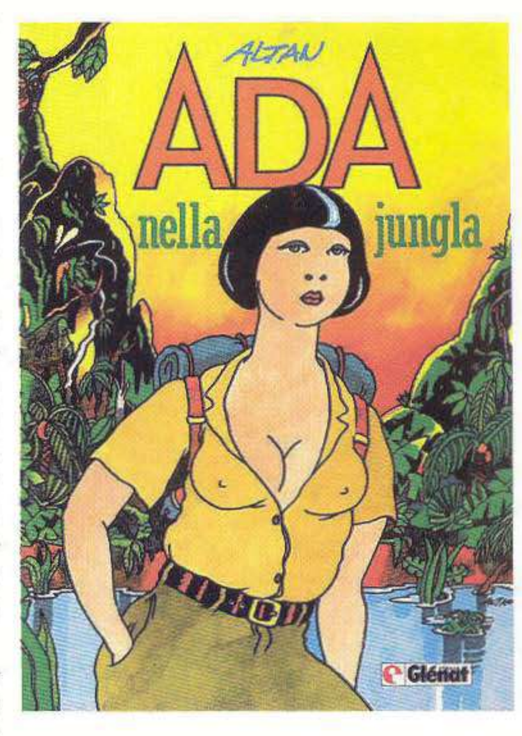
Francesco Tullio Altan

Título original *Ada Nella Jungla*
Primera edición Milano Libri (Italia)
Creador Italia (n. 1942)
Género Humor

Es bella, lasciva, inteligente y mercenaria. Podríamos incluso añadir que su moral es desconcertantemente elástica, pero este era el caso de prácticamente toda la gente en el conflictivo año de 1939, cuando Europa y el resto del mundo estaban a punto de iniciar una guerra. La encantadora Ada Frowz, que ha sido educada en un respetable internado para señoritas, se halla ahora inclinada en torno al lecho de muerte de su tío Gordon. De repente se entera por boca del moribundo de que la totalidad de su (considerable) fortuna irá a parar a su hijo Percy, que fue abandonado en algún lugar de África muchos años atrás. Se presenta así una ocasión de oro para Ada, quien ya se ve seduciendo a Percy para hacerse con la herencia de su tío.

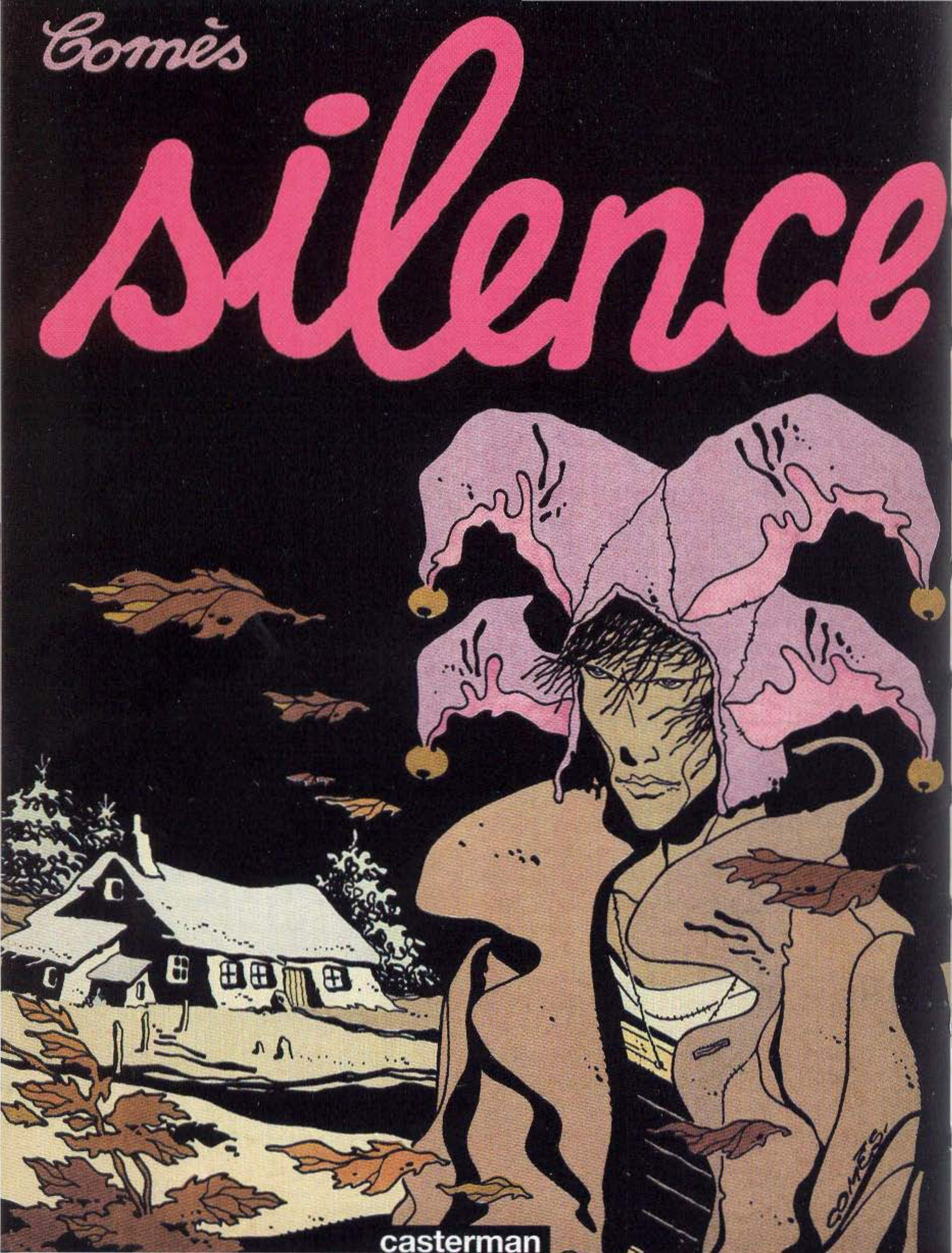
Dicho y hecho. Ada pone rumbo a África acompañada por Carmen, su doncella española. Aún no sabe que una de sus primas, Nancy, le está siguiendo el rastro. Y es que Nancy, furiosa como Ada al verse desposeída de la herencia, ha iniciado su viaje con la intención de asesinar a Percy y convertirse en única heredera. A partir de aquí, la trama adquiere una velocidad trepidante.

Cada paso en las aventuras de Ada, es divertido y estimulante, rebosante de malicia y sarcástica ironía. No es extraño, pues, que el artista italiano haya convertido esas características en la esencia de su estilo. Bajo las viñetas hay un efectivo sistema de barras laterales que, al igual que los subtítulos en el cine, añade una contrapartida o un comentario a la acción. El resultado final es un estilo gráfico de lo más original que hace de su autor, Altan, un individualista en el mejor sentido de la palabra. **NF**



«Pero ¿tú no eres Gowbo, el portador de terribles mitos y tabúes indígenas?»

Otros libros de Francesco Tullio Altan
Colombo
Kiko
Pimpa
Trino


Comès
silence
Comès
casterman

Silencio 1979

Didier Comès

Título original *Silence*
Primera edición À Suivre (Francia)
Creador Bélgica (n. 1942) **Género** Bélico
Premio Grand Prix Saint-Michel (1980)

El título del álbum de Didier Comès también es el nombre del héroe de la historia, un simplón inofensivo. Silencio es mudo y se comunica con una pizarra en la que escribe algunas frases cortas con caligrafía infantil. Es un peón de granja explotado por Abel Mauvy, un próspero granjero cuya animadversión por el joven es difícil de entender.

Solo cuando la historia se va desgranando y el lector va descubriendo lentamente los trágicos orígenes de Silencio, nos damos cuenta de la magnitud de los secretos que han permanecido ocultos en este rincón de las Ardenas durante muchos años. Secretos que Silencio quiere revelar con ayuda de una mujer ciega, a la que todo el mundo trata como a una leprosa, y a partir del único talento del protagonista: una extraordinaria empatía con la naturaleza y los seres vivos, que roza la telepatía. La historia finaliza tan trágicamente como empezó, pero la ética y la justicia quedan preservadas mientras la imaginación, omnipresente en el universo de Comès, desempeña un papel fundamental.

Silencio fue publicado por primera vez en la Europa francófona a finales de la década de 1970, un período marcado por temas regionalistas y reivindicadores de la naturaleza, en la estela del movimiento hippy. De ahí su éxito. Transcurridos más de treinta años, el libro sigue siendo una piedra de toque en el desarrollo de la tira francobelga, sobre todo gracias a su excepcional maestría, originalidad, poderosa narrativa y estilismo gráfico. Comès se distingue por sus luminosos dibujos en blanco y negro, plasmados con gran virtuosismo. **NF**

Tantrum 1979

Jules Feiffer

Primera edición Alfred A. Knopf (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1929)
Género Humor
Premio Milton Caniff Lifetime Achievement Award (2004)

Cuando la crisis de los cuarenta golpea a Leo, un buen marido y padre, literalmente se sumerge en el cuerpo de un niño pequeño. Aunque conserva sus recuerdos, su inteligencia y su conciencia, su nuevo cuerpo le permite regresar a un estado de pureza, y pide a las mujeres, no relaciones sexuales, sino que le lleven a caballito, tal como gozosamente recuerda de su niñez.

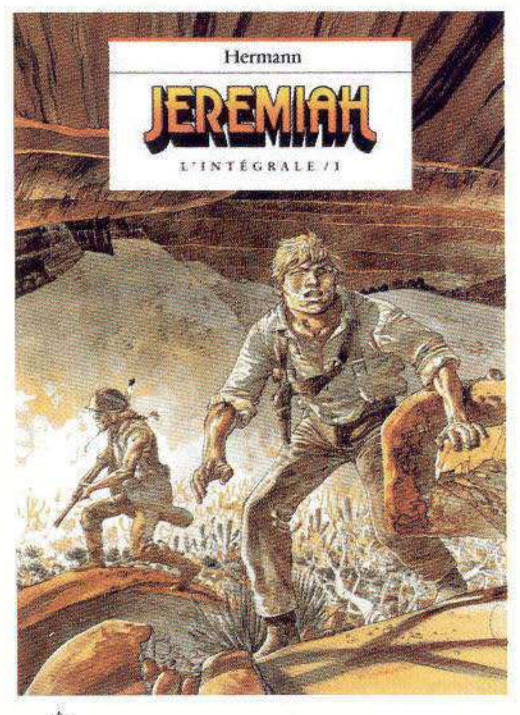
Leo, desdeñado por una familia poco atenta, y cansado de satisfacer sus necesidades, se lanza a visitar a sus padres, a su hermano y a sus hermanas. Nadie es capaz de darle lo que quiere, así que persigue sus egoístas fines con la mujer anoréxica de su hermano, y con la secretaria con la que había tenido una relación. No es sorprendente que los obstáculos representados por estos adultos sean un problema para su autoestima.

Tantrum supuso una ruptura para Jules Feiffer, el sempiterno colaborador de *Village Voice* que, a finales de la década de 1970, era igual de conocido por sus novelas, piezas teatrales y guiones cinematográficos. Trabajando a mayor escala que en sus tiras semanales, Feiffer produjo *Tantrum* utilizando una imagen por página. Transformó así las imágenes en instantáneas frenéticas y extremadamente entretenidas, en un estilo poco sofisticado. La parte gráfica es el complemento ideal para un texto que aborda la vida, la madurez y la humanidad con aplomo. ¿Qué mejor tratamiento para un libro sobre un personaje que, con más de cuarenta años, se ha cansado de dar y está dispuesto a recibir? *Tantrum* es una obra maestra realizada por uno de los grandes talentos del cómic estadounidense. **BB**

Jeremiah 1979

«Hermann»

Primera edición *Zach* (Alemania)
Creador Hermann Huppen (Bélgica, n. 1938)
Género Ciencia ficción
Adaptación Serie televisiva (2002)



Otros libros de Hermann
Bernard Prince
Comanche
¡Eh, Nic! ¿Sueñas?
Sarajevo-Tango
Las torres de Bois-Maury

A finales del siglo XX, las tensiones raciales en Estados Unidos han provocado un impensable conflicto nuclear. En plenas ruinas ocasionadas por la bomba, y en una América carente de cualquier infraestructura u autoridad centralizada, no se puede confiar en nada ni en nadie. Es la supervivencia del más fuerte en un mundo devastado y en decadencia en el que todo se decide en función de los apetitos antagonistas de las comunidades supervivientes. Dos individuos forman entonces una alianza para tratar de sobrevivir.

«Por un lado está Jeremiah, en parte boy scout, en parte Tintín, y por otro Kurdy, un pequeño aunque agradable rufián. Juntos representan el Bien y el Mal. En realidad son las dos caras de la misma persona...» Así presentaba el autor de *Jeremiah* a los dos héroes de una serie originalmente inspirada en la novela postapocalíptica *Ravage*, del escritor francés René Barjavel.

Arrojados a las calles de un país que de repente ha retrocedido varios siglos, el idealista Jeremiah y el cínico amoral Kurdy Malloy escriben una especie de balada americana tan atractiva como caótica: una nueva, original y violenta versión de la aventura de los pioneros norteamericanos. No hay que rascar demasiado bajo la superficie de *Jeremiah* para detectar los entornos y situaciones familiares del más típico western.

La historia del autor está estrechamente unida al género del western desde que, antes de *Jeremiah* —la primera de sus series, para la cual trazó la línea argumental—, Hermann produjera *Western Comanche* como tira cómica, también muy popular, con guión del belga Michel Greg. *Jeremiah*, a lo largo de sus numerosos episodios (casi treinta), muestra el poder gráfico y la auténtica dimensión física de sus dibujos, con la acción como elemento esencial por encima de cualquier otro. Se trata de un cómic de gran atractivo y efectividad, en el mejor sentido de la palabra. **NF**

Las Falanges del Orden Negro 1979

Pierre Christin   Enki Bilal

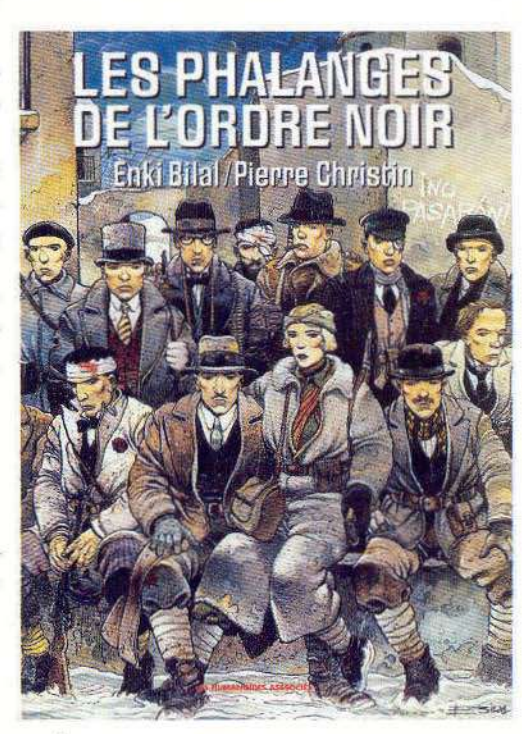
Ambientada en la década de 1970, *Las Falanges del Orden Negro* es una meditación agridulce sobre la camaradería y el envejecimiento. La historia versa sobre un grupo de extrema izquierda que luchó contra Franco en la Guerra Civil española, y que vuelve a unirse cuando una veterana banda de fascistas —las Falanges del Orden Negro— inicia una campaña de terror.

Cuando el periodista inglés Pritchard ve los informes sobre la matanza cometida en un pueblo, reconoce a los agresores como miembros de las Falanges del Orden Negro. No obstante, su editor le dice que se trata de «una vieja historia que ya no importa a nadie». Entonces, Pritchard llama a sus antiguos camaradas, que se hallan dispersos por todo el planeta y que han alcanzado puestos de influencia en sus respectivos campos, aunque la vida civil no ha colmado sus aspiraciones. Responden a la llamada no solo por razones idealistas, sino porque una vez pensaron que estaban cambiando el mundo para mejorarlo, y la aparición de las Falanges del Orden Negro les proporciona otra oportunidad para cumplir su sueño.

Al final del libro se cumplen sus peores temores: ni ellos, ni el Orden Negro contra el que han luchado hasta la muerte, son ya relevantes. Sus sacrificios, ahora y en la década de 1930, no importan a nadie; el mundo sigue su curso, y todo permanece igual.

El escritor Pierre Christin y el artista Enki Bilal son muy aficionados a crear thrillers políticos, y esta no es una excepción. Bilal es soberbio en su caracterización de la vejez. Su facilidad para las complexiones y posturas transmite la voluntad de los viejos caballos de guerra en su acometida final, mientras que su amor por el detalle y su meticulosidad en los fondos infunde vida a las localizaciones. *Las Falanges del Orden Negro* no duda en plantear las grandes cuestiones sobre la edad y el altruismo, o en ofrecer respuestas incómodas. **FJ**

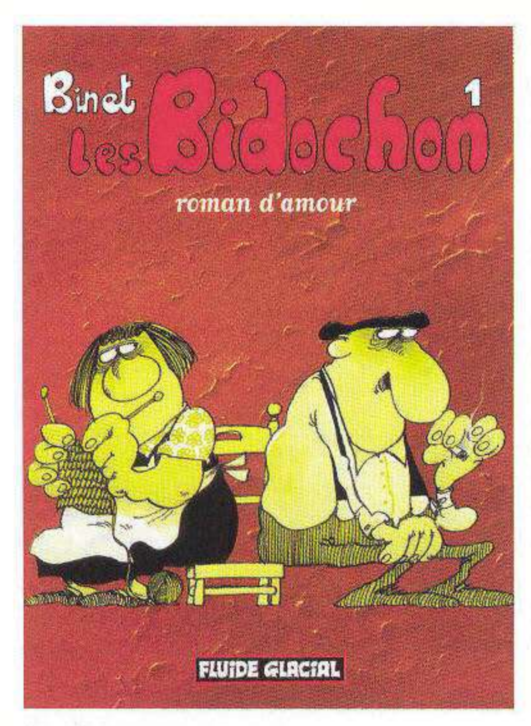
Título original *Les Phalanges de l'ordre Noir*
Primera edición Casterman (Francia)
Creadores Christin (Francia, n. 1938); Bilal (Serbia, n. 1951)
Género Aventuras



Otros libros de Christin y Bilal
El navío de piedra
La ciudad de las aguas turbulentas
La Crosière des Oubliés
Partida de caza
Townscapes

Los Bidochon 1979

Christian Binet



«Lo siento, no te había reconocido. En la agencia de citas dijeron que eras guapo, joven, rico e inteligente.»

Otros libros de Christian Binet

Les Impondérables
Kador
Monsieur le Ministre
Poupon la Peste

Título original *Les Bidochon*
Primera edición Audie-Fluide Glacial (Francia)
Creador Francia (n. 1947)
Género Humor, sátira

En *Les Bidochon* [Los Bidochon] cobran vida Robert y Raymonde Bidochon, los personajes de Christian Bidet. Los Bidochon iniciaron su carrera como actores secundarios en una saga que fue publicada por primera vez en *Fluide Glacial*, en 1977, y estaba dedicada a su perro, el filósofo Kador, el cual se encontraba a una considerable distancia intelectual de sus amos. La obtusa pareja consiguió protagonizar su propia serie dos años más tarde, y adquirió suficiente notoriedad por sus (inexistentes) hazañas como para protagonizar además una obra de teatro en 1989 y una película en 1996.

Bidet plantea un tono absurdo, ya que omite cualquier elemento decorativo y lo sustituye por etiquetas y flechas, mientras se mofa ocasionalmente de sus lectores al evocar la magnificencia de paisajes invisibles. El humor prevalece gracias a la exuberancia gráfica de las líneas con las que los grotescos cuerpos de estos personajes de mediana edad quedan resaltados. Los diálogos alcanzan las más sublimes cotas de la escatología y la crudeza en boca del colérico Robert y de la malhumorada Raymonde.

Pero el inmenso éxito de la serie, que ha durado décadas, es también atribuible a su acerada crítica social. Bidet derriba todos los pilares del modo de vida pequeñoburgués al que aspiran los Bidochon, desde la propiedad hasta el cuidado del cuerpo mediante productos de belleza. En el proceso, la retórica consumista del estatus y la prosperidad queda desmontada por la pareja menos glamurosa jamás dibujada en un cómic. El resultado es pura genialidad. **AM**

Comanche Moon 1979

«Jaxon»

Primera edición Last Gasp (EE.UU.)
Creador Jack Jackson (EE.UU., 1941-2006)
Género Historia
Premio Nominado al Will Eisner Hall of Fame (2011)

Cynthia Ann Parker era la hija de nueve años de una familia de colonos blancos de las llanuras de Texas, que fue raptada por los comanches en 1836. Rebautizada como Naduah, creció como una de los suyos, llegó a la madurez, se casó con un jefe comanche y crió a sus tres hijos. De paso, rechazó todos los intentos de los comerciantes blancos para separarla de su nueva familia.

Capturada en 1861 por los Rangers de Texas tras una incursión en el campamento, fue devuelta a sus parientes, pero murió de tristeza en 1870. *Comanche Moon* detalla la historia de su primogénito, Quanah, quien liderará a su nación en la lucha contra los blancos y pasará sus últimos años en la reserva india de Oklahoma, trabajando por la reconciliación entre blancos y nativos.

El libro de Jackson es una obra ilustrada sobre una parte de la historia de América tan conocida como relatada. Lo que hace Jackson, no obstante, es explicarla como nunca se había hecho antes: visualmente. Jackson aparece aquí como historiador autodidacta, inmerso en un género que nunca se ha caracterizado por su exactitud histórica. Sin embargo, sus descripciones de edificios, armas, vestimentas e incluso paisajes, deben su reconocida autenticidad a los cientos de pinturas y fotografías del período que consultó para documentarse.

El Viejo Satank de Jackson se inspiró en una fotografía del jefe kiowa Satank. Su versión de la caza del búfalo procede de una pintura de 1919 realizada por el gran «cowboy artist» Charles Russell. El relato de *Comanche Moon* abarca casi un siglo de historia norteamericana, y es un subgénero en sí mismo. **BS**

Ardor 1979

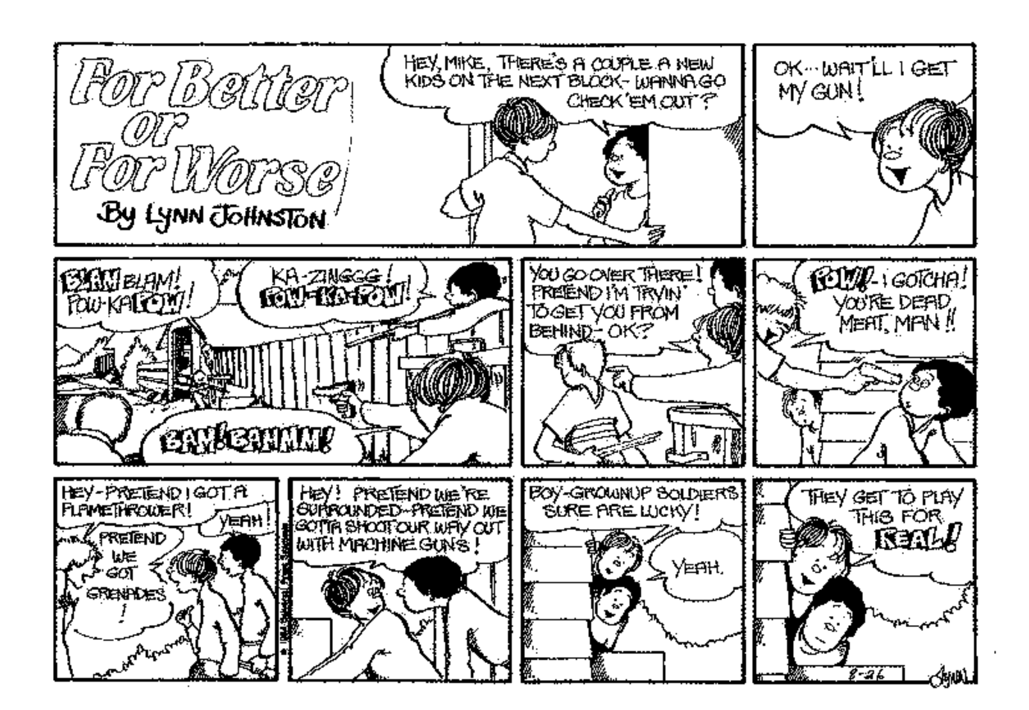
Daniel Varenne Alex Varenne

Título original *Ardeur*
Primera edición Revista *Charlie* (Francia)
Creadores Daniel Varenne (Francia, n. 1937); Alex Varenne (Francia, n. 1939) **Género** Fábula política

En la Europa de finales de la década de 1970, la Guerra Fría estaba aún en la mente de todos, y el riesgo de un nuevo conflicto a escala global era plausible. Es en este particular contexto histórico donde nace la serie *Ardeur* [Ardor]. Los hermanos Varenne pertenecen con a la generación que llegó a la madurez en pleno apogeo de la Guerra Fría, y en *Ardeur* recorren de nuevo la ruta seguida por un aviador francés entre las ruinas de una Europa devastada por la Segunda Guerra Mundial.

Los países de Europa central, que fue durante siglos el escenario perfecto para la resolución de los conflictos continentales, se hallaban realmente en el epicentro de la catástrofe. Un testigo del horror nuclear, Ardeur, desfigurado por graves quemaduras, avanza hacia el oeste para llegar a una Varsovia parcialmente en ruinas, donde le reconstruirán el rostro, y posteriormente a Berlín. Es acompañado a todas partes por el siniestro ballet de los señores de la guerra —las milicias, los corruptos y los aprovechados—, con una sola idea en la cabeza: aprovechar el caos y utilizar a los supervivientes como armas para la construcción de un nuevo orden mundial.

No hace falta decir que *Ardeur* es un relato sombrío. Para añadir aún más poder a esta fábula contemporánea, el artista utiliza un universo gráfico inusual, a base de claroscuros salpicados de grandes superficies en negro. Es también uno de los pocos artistas europeos que, mucho antes de que el cómic japonés lo impusiera, utilizó la trama, una técnica que contribuye en gran medida a crear la singular atmósfera de *Ardeur*. Se trata, sin duda, de una auténtica obra de arte. **NF**



Para bien o para mal 1979

Lynn Johnston

Título original *For Better or For Worse*
Primera edición Universal Press Syndicate (EE.UU.)
Creador Canadá (n. 1947) **Género** Humor
Premio Reuben Award (1985)

Lynn Johnston siempre supo que algún día se convertiría en dibujante de cómics, pero ella misma quedó estupefacta cuando en 1978 envió por correo veinte ejemplos de una tira basada en su propia familia (su marido Rod y sus dos hijos) al Universal Press Syndicate, y recibió a cambio una oferta para un contrato de veinte años. Y así nació *For Better or For Worse* [Para bien o para mal].

Aunque ya tenía en su haber los popularísimos libros *David; We're Pregnant, Hi Mum, Hi Dad* y *Do They Even Grow Up?*, fue la familia Patterson, compuesta por John, su esposa Elly, su hijo Michael, su hija Elizabeth y el bebé, April, la que cambiaría su vida para siempre. Sus escapadas eran absolutamente cómicas, pero también aparecían controversias y pérdidas, como la del viejo perro pastor, Farley, o la de los abuelos.

Y había sexo prematrimonial. Cuando Johnston creó un personaje gay, Lawrence, también dibujó una serie alternativa, en caso de que algún periódico rechazara sus viñetas de contenido homosexual. La familia Patterson vive en la imaginaria ciudad canadiense de Milborough, en Ontario, y durante más de treinta años, en 2.000 periódicos de toda Norteamérica, y en ocho idiomas a lo largo y ancho del mundo, han madurado, superado sus obstáculos y vivido sus alegrías y aspiraciones, captadas por la afilada pluma de una artista astuta y perceptiva. En la estela del episodio final, en agosto de 2008, Johnston volvió a embarcarse en la tira, pero modificándola tal como, en sus propias palabras, «debería haberse hecho» antes. **BS**

Frescas, divertidas y astutas, las viñetas de Johnston tuvieron éxito durante treinta años. ↑



El diario de la señora Weber 1979

Posy Simmonds

Título original *Mrs. Weber's Diary*
Primera edición *The Guardian* (RU) **Creador** Rosemary Elizabeth Simmonds (RU, n. 1945) **Género** Humor, sátira
Premio Humorista gráfico del año (1980 y 1981)

Posy Simmonds, la mediana entre cinco hermanos, procedía de una alegre familia de granjeros al oeste de Londres. En su casa se disfrutaba del humor y la sátira de los antiguos números de la revista *Punch*, de los libros de la era victoriana, de los manuales agrícolas, de los anuarios *Giles* y de los cómics americanos de la década de 1950. De jovencita empezó a dibujar sus propias tiras con ambas manos, ya que era ambidiestra. Estudió historia a principios de los años sesenta en París, y después arte y diseño en Londres. Se convirtió en ilustradora profesional en 1968, y en mayo de 1977 recibió el encargo de una tira cómica para el diario *The Guardian*. El resultado fue una serie semanal titulada inicialmente *The Silent Three*, inspirada en una sociedad secreta fundada por la joven Wendy y sus compañeras Trish y Jo.

En su creación aleatoria de personajes británicos, el modelo era a menudo el perfil liberal del matrimonio formado por Wendy y George Weber, y su familia de seis. Al dibujarlos, se sentía como si realmente los conociera: Wendy era una escritora de literatura infantil, y George, un catedrático de estudios liberales en una politécnica. La tira *Mrs. Weber's Diary* [El diario de la señora Weber] se convirtió durante sus seis años de vida en una serie de instantáneas sobre todo lo británico, lo viejo y lo nuevo.

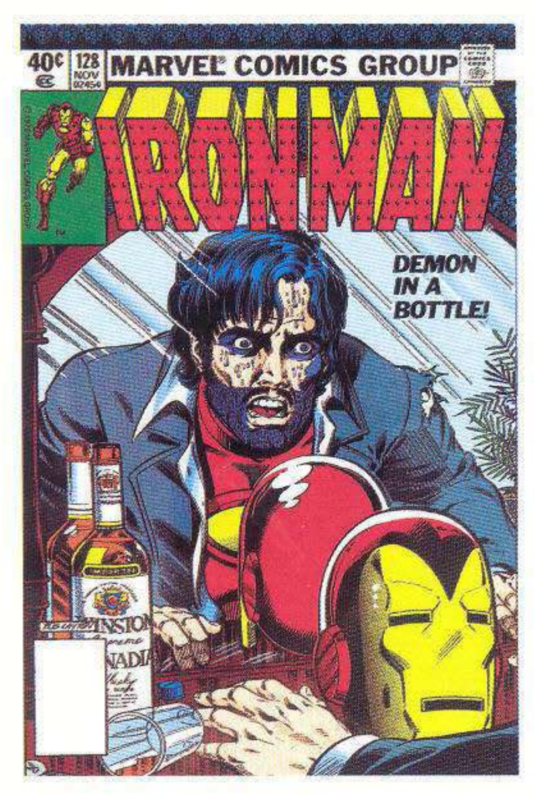
Su estilo visual fue madurando, asesorada en parte por su marido, el diseñador gráfico Richard Hollis. Tras dos bellas novelas gráficas, *Gemma Bovery* y *Tamara Drewe* (2005-2006, con versión cinematográfica), pronto aparecerá una tercera. **HvO**

↑ La tira es una fiesta visual y verbal, un acertado análisis de la moral y las costumbres.

Iron Man

Iron Man, el demonio en una botella 1979

David Michelinie   John Romita, Jr.



«¡Lo vi venir, pero no pude reaccionar a tiempo! ¡Nunca debí tomar aquel martini...!»

Otras lecturas

Iron Man (n. 103-107) de B. Mantlo, K. Pollard, y G. Tuska
El sorprendente hombre araña (n. 96-98) de S. Lee y G. Kane

Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Michelinie (EE.UU., n. 1948); Romita, Jr. (EE.UU., n. 1956)
Género Superhéroes

Iron Man (y su alter ego, Tony Stark) es el superhéroe sibarita de Marvel. Pero a diferencia del playboy Bruce Wayne, Tony Stark siempre ha perseguido una carrera como inventor, científico e industrial, un punto de apoyo en la industria militar estadounidense. Stark está obsesionado por la consecución de metas, y ha concebido un nuevo y extraordinario sistema de armamento mientras se pluriemplea como superhéroe.

Persiguiendo un estilo de vida de celebridad, junto a un incesante desfile de glamurosas chicas, siempre tiene tiempo para una copa de más. El apetito dionisíaco de Stark solo se ve superado por su valor en la batalla. Pero el argumento de «El demonio en una botella», de 1979, acababa con esta imagen del personaje para presentar a un Tony Stark mucho más atribulado.

El tema del alcoholismo se desarrolla de forma lenta. En el capítulo 120 de *Iron Man*, los lectores presencian a un Stark lamentando haber tomado su cuarto martini durante una batalla con el Sub Mariner. En la entrega 128, el argumento original de «El demonio en una botella», encontramos a un Stark sin afeitar observando su máscara de Iron Man como Hamlet contempla la calavera de Yorick. Se ha convertido en un alcohólico.

Esta página inicial es una de las imágenes más sutiles y desconcertantes del género de superhéroes. Michelinie, Layton y el equipo editorial de Marvel merecen cierta consideración por este guión provocador y desafiante. La crítica prestó escasa atención al tema, quizá por tratarse de Iron Man. De haberle sucedido a Superman o a Batman, el impacto hubiera sido mayor. **RR**

El vagabundo de Tokio 1979

Takashi Fukutani

Título original *Dokushin Apato Dokudami-so*
Primera edición Hobunsha (Japón)
Creador Japón (1952-2000)
Género Drama

En 1968 Japón se convirtió en la segunda potencia económica mundial, y este milagro económico de posguerra continuó durante al menos dos décadas. En plena burbuja económica de la década de 1980, se dijo que los terrenos que rodeaban el Palacio Imperial, situado en el centro de Tokio, valían más que el estado de California. Japón, un paradigma de riqueza, y un modelo a seguir, gobernaba el mundo.

Pero, a la sombra de los rascacielos del distrito financiero de Shinjuku, el *shitamachi*, los barrios bajos dejados de lado por este desfile hacia la prosperidad, aún existen. Durante quince años, Takashi Fukutani, en *Dokushin Apato Dokudami-so* [El vagabundo de Tokio], ha ido desgranando la historia de estos ciudadanos desahuciados siguiendo los pasos de Yoshio Hori, un joven que, como muchos otros, ha emigrado a la capital en busca de una vida mejor.

En un mundo de humildes trabajadores, policías corruptos, sórdidos bares y transvertidos, Hori hace equilibrios para llegar a fin de mes. Perezoso, obseso sexual y no excesivamente listo, busca el amor y el placer en los lugares menos apropiados. Sus planes para conseguir dinero siempre fallan. Pero ello no le impide ayudar a un vecino con graves problemas. Hori es demasiado bueno.

La parte gráfica no es especialmente brillante: algo pasada de moda, pero eficiente y perfecta en la captación de las expresiones faciales. Las historias de Fukutani, aunque de calidad irregular, son un canto a la vida y a la ternura para aquellos que, incluso en las peores situaciones, conservan la esperanza en días mejores. **XG**

El chico de Kampung 1979

«Lat»

Título original *Kampung Boy*
Primera edición Berita (Malasia)
Creador Mohammad Nor Khalid (Malasia, n. 1951)
Género Humor, autobiografía

Kampung Boy [El chico de Kampung] recoge los recuerdos de infancia de un chico, de la aldea de Malasia en la que creció y de la familia y amigos que le rodearon. Empezando con su nacimiento y continuando con su salida de la escuela secundaria, Lat ilustra de forma deliciosa a su padre, a los hermanos Meor, a sus profesores y a sus compañeros.

La carrera de Lat se inició a la edad de trece años, cuando sus tiras cómicas fueron publicadas en los periódicos de la vecina Singapur. «La idea es conseguir que la gente sonría y se sienta partícipe», afirmaba en una entrevista. Fiel a su palabra, *Kampung Boy* es una invitación al lector para que viva la realidad de la población en las que creció el autor y de las costumbres de sus habitantes: la estricta disciplina de su profesor de Corán, Tuan Syed; la pesca después de la escuela, una boda en una aldea vecina, o los juegos, como el del escondite.

Las ilustraciones de Lat reflejan una sensibilidad llena de humor y diversión. El ritmo de este cómic es magistral, e interconecta una serie de acontecimientos que aparecen unidos tan solo por los personajes y las localizaciones. Su capacidad para llenar la página, ilustrando a la vez la acción y la quietud, añade un elemento más al humor y a la nostalgia. Su educación fue islámica y estricta, pero no solamente islámica, como pone de manifiesto el argumento de *Kampung Boy*. Se trata de una sencilla historia sobre una época y un lugar sencillos, pero no sobre una mentalidad sencilla. *Kampung Boy* fue incluido en la lista de honor del Outstanding International Book en 2007. **K-MC**

Arte moderno 1980

Joost Swarte

Título original *Modern Art*
Primera edición Real Free Press Foundation (Países Bajos)
Creador Jozef Willibrord Swarte (Países Bajos, n. 1947)
Género Sátira **Premio** Stripschapprijs (1998)

Joos Swarte se adentró en el mundo del arte a finales de 1970, cuando 60.000 copias de su folleto de seis páginas *The true Story of Mr. P.* fueron repartidas puerta a puerta por el museo de arte moderno de la ciudad de Eindhoven, sede además de Philips, el gigante holandés de la electrónica. Era una tira al estilo «bigfoot», en la que se parodiaba el capitalismo de bombilla de la empresa.

En la década de 1950, Swarte se enamoró del cómic belga *Suske en Wiske* que Vandersteen escribía en flamenco. Cuando Swarte abandonó sus estudios de diseño industrial en 1970, ya había explorado el mundo de los *comix* (cómics estadounidenses calificados como «X») y a los viejos creadores del género. Se convirtió en un maestro de los ángulos, las perspectivas, los tipos y el color. Cuando empezó a escribir e ilustrar libros para la Real Free Press de Amsterdam —para su serie de clásicos estadounidenses (incluso hizo su propia versión de *Krazy Kat*)— fue llamado por Bernard Holtrop, un dibujante neerlandés expatriado en París, para ilustrar un cómic en la publicación francesa *Charlie*, con Fred Fallo como protagonista.

A ello siguieron más tiras en francés, algunas de ellas inspiradas en el estilo *art déco* de la década de 1950, con Jopo de Pojo, un extraño joven con un gran copete, mezcla de Tintín, Mickey Mouse y los superhéroes. En 1980 se lanzó, en cuatro idiomas y en tapa dura, *Modern Art* [Arte moderno], un libro retro que contenía dichas tiras. En 1977 escogió el título *De Klare Lijn*, la *ligne claire* [línea clara], para ilustrar un folleto sobre autores de cómics en la estela del maestro belga Hergé. **HvO**

El Incal 1980

Alejandro Jodorowsky «Moebius»

Título original *The Incal*
Primera edición *Métal Hurlant* (Francia)
Creadores Jodorowsky (Chile, n. 1929); Jean Giraud (Francia, n. 1938) **Género** Drama

El director de cine Alejandro Jodorowsky conoció a Jean *Moebius* Giraud en el 1975, cuando ambos trabajaban en el malogrado filme *Dune*. Jodorowsky se sintió tan inspirado por su colaboración que ideó una serie de cómics épicos que mostrasen la ilimitada imaginación del artista. Cuando apareció el primer episodio de *El Incal*, Moebius era ya el artista de ciencia ficción más influyente del mundo, y esta tira se convirtió en su obra más ambiciosa.

El Incal es un cristal sensitivo que cae en manos de un investigador privado llamado John DiFool. La serie es en esencia una caza en la que ejércitos, razas, criaturas y civilizaciones luchan por recuperarlo. Se trata de una historia de desconcertante complejidad que aparece dividida en seis partes (serializadas en cinco volúmenes en Francia, y en tres en Estados Unidos), y cargada de numerosas secuelas.

El alucinante guión de Jodorowsky llenó la historia de una sucesión de extrañas creaciones, que incluían una rata reina; el Metabarón, el Pope de los Tecnos —Deepo, un loro de cemento—, un luchador por la libertad con cabeza de lobo y, finalmente, Dios. Con fuentes de inspiración tan diversas como Mickey Spillane, Phillip K. Dick y el tarot, *El Incal* era en realidad un *film noir* de ciencia ficción metafísica en formato papel.

La serie tardó casi diez años en completarse, y en ella Moebius expresó su visión única del futuro. El mundo de *El Incal*, con sus metrópolis atestadas, sus razas alienígenas y sus dimensiones oníricas, adquiría unas dimensiones que solo un visionario podía imaginar. **DAR**

El Incal **fue la plataforma ideal para que Moebius mostrara su talento.** ➔


JE DOIS... ME... SOUVENIR...

Nemesis el brujo 1980

✎ Pat Mills ✎ Kevin O'Neill

Título original *Nemesis the Warlock*
Primera edición *2000 AD* (RU)
Creadores Mills (RU, n. 1949); O'Neill (RU, n. 1953)
Género Ciencia ficción, fantasía

El artista Kevin O'Neill manifestó que consideraba *Nemesis the Warlock* [Nemesis el brujo] «el punto de partida» de su carrera. Esta gran fantasía barroca, escrita por Pat Mills y serializada por primera vez en las páginas del semanario británico de ciencia ficción *2000 AD*.

La mayoría de los episodios de *Nemesis the Warlock* tienen una extensión de solo cuatro páginas, pero cada viñeta rebosa de dibujos angulosos rígidamente detallados, rostros deformes, naves espaciales semiorgánicas, arquitectura gótica y escabrosos paisajes alienígenas. Al mismo tiempo, guionista y dibujante se sumergen en una subversiva dinámica de comedia negra que acerca el cómic al humor de los antiguos maestros de la más sudorosa fealdad, como el británico Ken Reid o el americano Basil Wolverton.

Los primeros episodios de *Nemesis* definen rápidamente los temas dominantes de la historia: la intolerancia, el prejuicio, el miedo a los otros y el horror del conformismo. El lector topa con los humanos del Termight Empire, decidido a exterminar al resto de especies alienígenas y dirigido por el nigromante semiespectral Torquemada. Al otro lado está Credo, el movimiento de resistencia encabezado por Nemesis, el «Señor de las moscas» que «espera en el borde de tus sueños».

Al cabo de tres años, en 1983, O'Neill abandonó el proyecto para iniciar otras singladuras, volviendo raramente al personaje. Aunque otros artistas de talento han dibujado para la saga *Nemesis*, la versión de O'Neill sigue siendo única. Recibió el Premio Eagle Award a la Mejor Novela Gráfica en 1983. **AL**

La trilogía de Nikopol 1980

✎✎ Enki Bilal

Título original *La trilogie Nikopol*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creador Francia (n. 1951)
Género Ciencia ficción

París, 2023. La capital francesa ha quedado devastada por dos guerras nucleares y permanece bajo el yugo de un régimen de corte fascista, por lo que se encuentra en un estado lamentable. La tensión aumenta cuando un enorme vehículo extraterrestre en forma de pirámide aterriza en el astropuerto. Los habitantes de la nave son los antiguos dioses egipcios, que se enzarzarán en delicadas negociaciones con las autoridades para obtener enormes cantidades de combustible, que necesitan para regresar al espacio. Pero el implacable dictador francés, J. F. Choublanc, utiliza dichas negociaciones para sacar ventaja de cara a las inminentes elecciones.

En este entorno incierto, uno de los ocupantes de la pirámide, el dios halcón Horus, que se halla en mortal conflicto con las otras deidades, escapa hacia la ciudad. Y cuando una cápsula espacial que contiene el cuerpo de un soldado renegado, Alcide Nikopol, conservado durante años criogénicamente, cae a la Tierra, Horus se apropia del cuerpo para urdir una venganza de incalculables consecuencias.

La poderosa obra de Enki Bilal fue muy aclamada en el momento de su aparición, convirtiéndose en un hito en la historia del cómic francés. El vocabulario gráfico es impresionante, y su consistente imaginación se inspira en la historia del totalitarismo en Europa. El mensaje social de *La trilogía de Nikopol* y la estilización gráfica convirtió a Bilal en uno de los creadores más influyentes del mundo del cómic. La historia ha sido transformada en el videojuego *Nikopol: Secretos de los Inmortales*, y en el filme *Inmortal* (*Immortel/Ad Vitam*, 2004). **NF**

Pasajeros del viento 1980

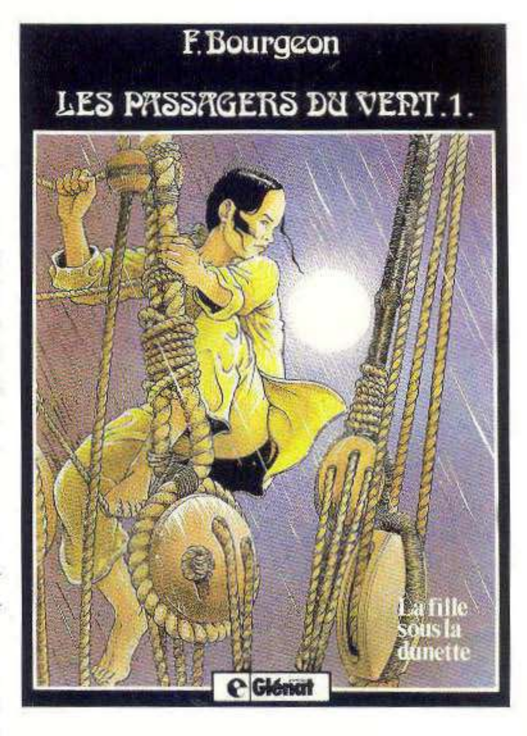
François Bourgeon

Título original *Les Passagers du Vent*
Primera edición Glénat (Francia)
Creador Francia (n. 1945)
Género Historia

Este relato épico de François Bourgeon, ambientado en la primera década del siglo XIX, narra las picarescas aventuras de Isabeau de Marnaye, una joven noble y rebelde cuyas esperanzas e ideales no se adaptan a su ambiente, un rasgo típico de las heroínas de Bourgeon. Deseando escapar de su anodino destino aristocrático, se enrola en un barco de guerra francés y salva a uno de sus marineros, Hoel, quien traba amistad con ella y se convierte en su amante.

Hoel es capturado por los ingleses y rescatado con ayuda de una pareja inglesa que espera un niño; luego todos huyen a África en un barco de esclavos. Allí tienen ocasión de contemplar los horrores del tráfico esclavista «triangular»: barcos europeos llevan bienes manufacturados para comerciar con los traficantes de la costa oeste de África, transportando a los esclavos a América para intercambiarlos por azúcar, café y tabaco.

Además de un gran relato de aventuras, la serie *Pasajeros del viento* es también una compleja historia sobre la madurez sexual, con los protagonistas enamorándose y desenamorándose, lo cual añade una dimensión extra a la historia. El estilo de Bourgeon es detallado y realista —con sus esmeradas investigaciones—, y su formación artística en la confección de vidrieras contribuye a sus magníficos resultados cromáticos. Bourgeon completó su ciclo original de cinco volúmenes en 1984, y produjo una versión, *La Niña Bois-Caïman*, en 2009. Esta la ambientó en Luisiana durante la guerra de Secesión, y narra las aventuras de la descendiente de Isa mientras investiga sobre su antepasada. **FJ**



«Si no hiciera cómics, escribiría, haría películas u obras de teatro, pero siempre estaría creando.»

François Bourgeon

Otros libros de François Bourgeon

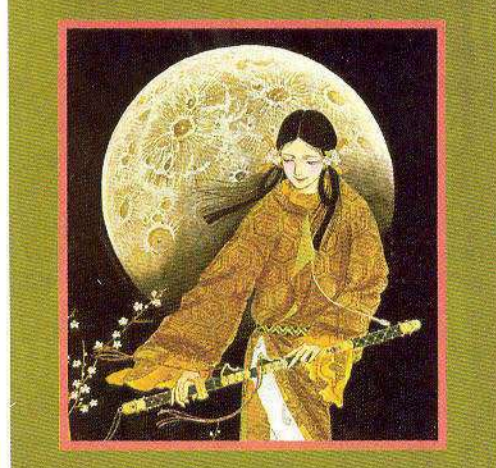
La Niña de Bois-Caïman, partes 1 y 2
El hechizo del bosque de las brumas

Emperador del país del sol naciente 1980

Ryoko Yamagishi

Título original *Hi Izuru Tokoro no Tenshi*
Primera edición Hakusensha (Japón)
Creador Japón (n. 1947)
Género Historia, drama





Otros libros de Ryoko Yamagishi

Arabesque [Arabesco]
Banshee [Hada]
Shiroi Heya no Futari [Nuestra habitación blanca]
Sphinx [Esfinge]

Hi Izuru Tokoro no Tenshi [Emperador del país del sol naciente] narra la historia ficticia del príncipe Shotoku, famoso por su labor política en el Japón de los siglos VI y VII, y que contribuye en gran medida a la centralización del gobierno de la nación. Shotoku era el segundo hijo del emperador Yomei, por lo que, según la ley de primogenitura, se convierte en político al no poder acceder al trono.

El príncipe recibió muchos títulos, pero en la serie adopta el de su infancia, Umayado no Oji. El libro ilustra diez años de su vida, que comprenden el paso de la niñez a la juventud. La trama se basa en figuras y acontecimientos históricos, pero la imaginación de la autora va más allá de los hechos probados. Se trata de una historia única fruto de interpretaciones subjetivas que se apoyan en la acción de personajes secundarios. Según la leyenda, el príncipe Shotoku era un hombre de talento, hasta el extremo de que podía escuchar a diez personas al mismo tiempo. Según la innovadora interpretación de la leyenda por parte de la autora, cabe deducir que el príncipe era mentalista, y Yamagishi lanza algunas hipótesis sobre probables desenlaces alternativos, con un estilo gráfico detallado que pone al servicio de la exactitud histórica.

«Si todos mis deseos se cumplen, esta flecha alcanzará su objetivo.»

Pese a los esfuerzos de Yamagishi, las escenas de mayor impacto son precisamente las más pobres en decorados, y en las que aparecen temas tabú, como la homosexualidad y el incesto. De hecho, Yamagishi maneja todos los temas clásicos del manga *shojo* (para chicas), ya sea el amor no correspondido, el rechazo o los celos, con una facilidad casi poética. Estos son los principales atractivos del cómic, por el que su autora fue merecedora del Premio Kodansha en 1983. **TS**

La casa Ikkoku 1980

Rumiko Takahashi

Maison Ikkoku [La casa Ikkoku], que apareció originalmente en la revista *Big Comic Spirits*, es una de las diversas series de manga producidas a buen ritmo por la artista y escritora Rumiko Takahashi. Con *Maison Ikkoku*, Takahashi quiso alejarse de su cómic de fantasía *Lamu (Urusei Yatsura)*, para ocuparse del amor en el mundo real, pero sin olvidar su vertiente humorística.

Aunque puede suponerse que fue escrito para una audiencia femenina, el cómic estaba dirigido en realidad a lectores entre veinte y treinta años. *Maison Ikkoku* es una especie de versión japonesa de las *Historias de San Francisco* de Armistead Maupin y se centra en las vidas enloquecidas de los residentes de la ciudad de Tokio en la década de 1980, basadas en las propias experiencias de la autora. El punto central es el romance entre Yusaku Godai, un estudiante pobre, y la propietaria de la casa, la entristecida Kyoko, que acaba de perder a su marido.

«¡Sé que algún día aprobarás un examen! ¡Sigue intentándolo!»

Yusaku es un muchacho simpático, pero los otros huéspedes se aprovechan de él. El rico y agradable Mitaka también ha puesto su atención en Kyoko, y la desinformación o la falta de sincronización hacen que Yusaku y Kyoko se pasen gran parte de los quince volúmenes de la serie pensando que el otro no siente interés, está mintiendo o ha encontrado a otra persona.

El ritmo del guión es trepidante, y sus diálogos, precisos, pese a una trama poco realista. Su parecido con el mundo real es equivalente al de la farsa francesa, pero resulta realmente divertido. Los grafismos son menos esquemáticos que los de la mayoría de los mangas, con una sofisticación y limpieza visual muy atractivas para el lector occidental. **FJ**

Título original *Maison Ikkoku*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1957) **Género** Romántico
Adaptación Serie anime de TV (1986-1988)

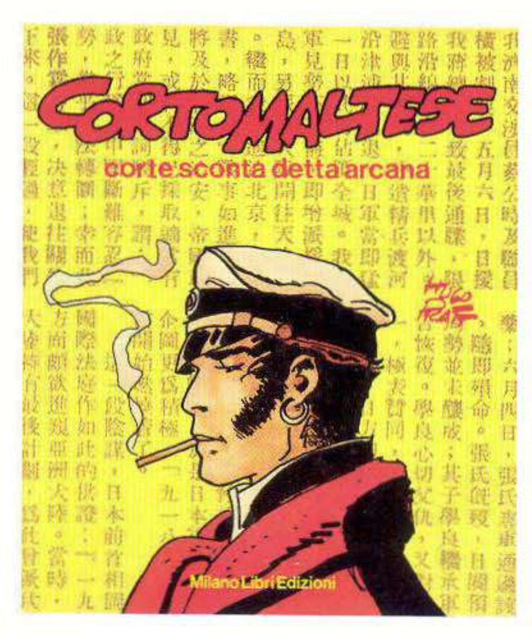


Otros libros de Rumiko Takahashi

Sengoku Otogizoshi InuYasha [InuYasha, un cuento feudal]
The One Pound Gospel
Ranma 1-2

Corto Maltés en Siberia 1980

Hugo Pratt



«Ya sabe, mi madre era una gitana de Gibraltar, una famosa bruja que conocía bien a sus demonios. Mi padre era galés, sobrino de un viejo hechicero que vivía en Tintagel, la patria de Merlín...»

Otros libros de Hugo Pratt
Corto Maltés, la balada del mar salado
Jesuita Joe
El Sargento Kirk con Héctor Oesterheld
Los escorpiones del desierto

Título original *Corte Sconta Detta Arcana*
Primera edición Linus (Italia)
Creador Italia (1927-1995)
Género Aventuras

En Hong Kong, al final de la Primera Guerra Mundial, el marinero Corto Maltés es reclutado por la sociedad secreta de los Linternas Rojas. Su misión es tratar de capturar el tren acorazado del almirante Kolchak, en la frontera entre Manchuria y Siberia. Kolchak era el líder de los rusos blancos en su lucha contra los bolcheviques, que se habían hecho con el poder en Rusia dos años antes.

Tras diversas aventuras en el mar Amarillo, en Shanghai y en una aeronave, Corto Maltés encuentra finalmente el famoso tren viajando por las vías del ferrocarril Transiberiano. Pero Corto Maltés no es el único que anda en su busca. Gracias a su legendaria carga, el tren de Kolchak atrae a todo tipo de gente, deseosa de poner sus manos en el tesoro del zar, incluidos los señores de la guerra chinos, las tropas aliadas, los bandidos manchúes, las tríadas y los mercenarios.

La gran extensión (más de cien páginas) de *Corto Maltés en Siberia* convierte este cómic, probablemente, en la más épica de las aventuras del héroe de Pratt. También es la que incluye más personajes imponentes: el feroz Ungern, inspirado en el personaje histórico, quien se cree una reencarnación de Gengis Kan; la asombrosa duquesa Marina Seminova, arquetipo de la mujer de carácter fuerte tan querida por Pratt, y el loco Rasputín, el malvado álter ego con el que Corto Maltés tiene que luchar en la mayoría de sus aventuras.

La parte gráfica nos presenta al mejor Pratt. Nunca hasta entonces se había mostrado Pratt tan fluido y dinámico. Su combinación de realismo histórico e imagen onírica ofrece como resultado una obra maestra. **NF**

Condado de Bloom 1980

Berkeley Breathed

Título original *Bloom County*
Primera edición *The Washington Post* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1957) **Género** Humor, sátira
Premio Pulitzer (1987)

Cuando *Bloom County* [Condado de Bloom] apareció por vez primera en 1980, su autor necesitó tiempo para ajustar la fórmula. Los personajes iban y venían con cierta rapidez: *Major* Bloom, míster Limekiller y Otis Oracle fueron algunos de los descartados. Incluso Opus, el encantador pingüino adicto a los arenques, desapareció en 1981 para volver al año siguiente.

En el momento en que Berkeley Breathed encontró la mezcla perfecta, el reportero de diez años Milo Bloom, el abogado Steve Dallas y el veterano de guerra atado a una silla de ruedas y adicto a *Star Trek* Cutter John, entre otros, su visión irreverente y provinciana de los bastiones políticos y culturales encontró resonancia. Breathed quiso crear una tira que se ocupara de tópicos políticos de forma humorística, porque pensaba que el cómic necesitaba «un pequeño puntapié en el culo».

Pero la empresa no fue fácil, y el dibujante se ganó las iras de Garry Trudeau, de *Doonesbury*, por tomar prestados demasiados elementos de sus propias sátiras. Y ambas tiras aparecieron durante años en los diarios nacionales, una vez que *Bloom County* ocupara el lugar de *Doonesbury* en *The Washington Post*, y Trudeau se llevara su tira a otras tribunas. Breathed se ocupaba de cualquier tema, desde la autocomplacencia de los evangelistas televisivos hasta las políticas antidroga del gobierno, la censura o el apartheid. Cuando desapareció en agosto de 1989, ya se había publicado en 1.200 diarios de todo el mundo. No es un mal balance, para alguien que empezó retocando las fotografías del periódico estudiantil de la Universidad de Texas. **BS**

La vida en el infierno

Matt Groening

Título original *Life in Hell*
Primera edición *Los Angeles Reader* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1954) **Género** Humor
Premio Reuben Award

Cuando *La vida en el infierno* se publicó por primera vez en 1980, Matt Groening era maquetador y transportista para el diario en el que apareció la colección. Tras su despido a causa de reestructuraciones internas, se llevó la tira al diario rival, *L. A. Weekly*. Para entonces ya publicaba por su cuenta, y sus colecciones llamaron la atención del productor de la televisión local James L. Brooks; las conversaciones desembocaron en *Los Simpson*.

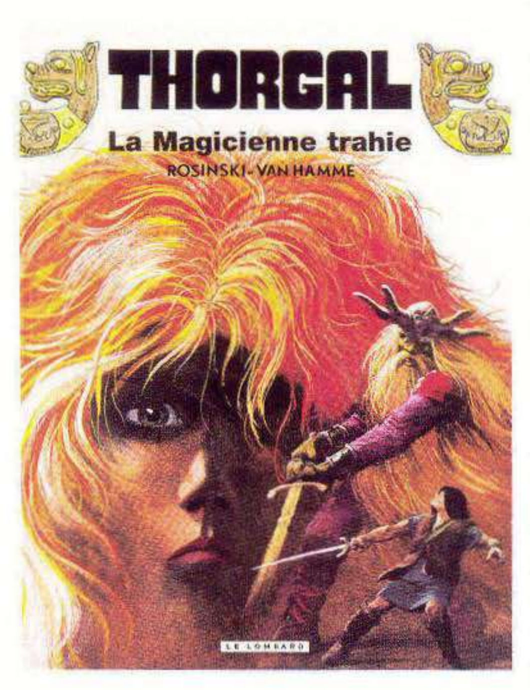
En sus primeras etapas, *La vida en el infierno* era el coto vedado de Binky, un conejo, porque Groening, aún inseguro de sus habilidades gráficas, consideraba que era más fácil de dibujar. Binky pronto recibió la compañía de Sheba, su novia, y un hijo de una anterior relación, Bongo. A ellos se unieron una pareja de seres humanos, Akbar y Jeff, dedicados en principio a promocionar una serie de negocios poco convencionales, como un Tofu hut, aunque pronto acabarían enzarzándose en discusiones sobre su relación.

Los puntos fuertes de Groening son la inteligencia de sus guiones y su habilidad para tratar temas cotidianos retomando sus propias experiencias como base de la trama. Una de las secuencias más memorables de «La escuela es un infierno» recrea el diario de Groening de quinto curso. Otros temas son las sugerencias sobre el nicho de mercado de la revista, y las negativas de Bongo frente a la abrumadora evidencia. La tira mantuvo un excelente nivel durante quince años, y continuó publicándose pese al éxito de *Los Simpson*, que favorecieron su divulgación. Fiel a su promesa de 1980, en 2007 el título se transformó en *La vida es hermosa*. **FP**

Thorgal. La maga traicionada 1980

Jean Van Hamme   Grzegorz Rosiński

Título original *Thorgal: La Magicienne Trahie*
Primera edición Le Lombard (Bélgica)
Creadores Van Hamme (Bélgica, n. 1939); Rosiński (Polonia, n. 1941) **Género** Fantasía



Otras obras de la serie *Thorgal*
Más allá de las sombras
Los arqueros
El hijo de las estrellas
Los ojos de Tanatloc
La isla de los mares helados

Thorgal es una serie excepcionalmente bien ejecutada, en el mejor sentido de la palabra. Fue cuidadosamente diseñada y posee un amplio elenco de personajes que van siendo introducidos en apasionantes escenarios. Además, cada episodio es satisfactorio por derecho propio, aunque queda subordinado a la trama global.

Jan Van Hamme sabe cómo incluir una acción trepidante junto al desarrollo de los personajes sin verbalizar en exceso. Los dibujos de Grzegorz Rosiński son la perfecta combinación: limpios y detallados, son una reminiscencia de grandes aventuras como *El príncipe valiente*, pero con una línea más dinámica y una menor atracción por los enormes panoramas.

La serie, que hace honor al género de ficción, ofrece una continuidad en su estructura y en el elenco de personajes, pero con la garantía de que, por muchos datos que se revelen en cada episodio, siempre habrá alguna sorpresa en el horizonte.

El héroe, Thorgal Aegirsson, es rescatado de niño por un clan de vikingos, y al crecer se convierte en un extraordinario arquero, aunque muchos de sus compañeros piensan que muestra demasiada ternura. Posteriormente se averigua que Thorgal es, en realidad, una criatura de los avanzados viajeros espaciales que llegaron a la Tierra en busca de fuentes alternativas de energía. Los volúmenes posteriores hablan de su infancia, de su matrimonio y de las aventuras de sus propios hijos.

A Thorgal le encantaría llevar una plácida vida junto a su compañera, Aaricia, su hijo Jala y su hija Louve. Pero los dioses le han deparado todo tipo de misiones. Sus hijos desarrollan poderes sobrenaturales, y finalmente Thorgal, tras perder la memoria, ejerce durante un tiempo como capitán pirata, es «casado» con su gran enemiga, Kriss de Valnor, y toda su familia es esclavizada y llevada a Bizancio. Van Hamme desarrolla hasta el límite esta apasionante fantasía histórica. **FJ**

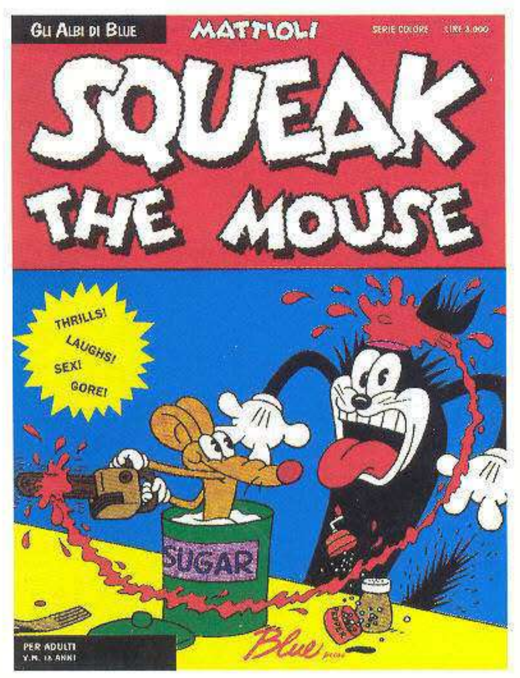
La calidad del texto y los dibujos dan vida a Thorgal. ➡



OUF! JUSQU'ICI, TOUT VA BIEN. JE VAIS POUVOIR LES...
...SURPRENDRE...
ENFIN UN ADVERSAIRE... JE COMMENÇAIS À M'ANKYLOSER. DÉFENDS-TOI, PETIT HOMME!...
CLAING
JE N'AI AUCUNE CHANCE DE VAINCRE CE MONSTRE EN COMBAT CLASSIQUE...

Squeak the Mouse 1980

«Mattioli»



Primera edición Revista *Frigidaire* (Italia)
Creador Massimo Mattioli (Italia, n. 1943)
Género Humor, sátira
Premio Romics d'Oro (2009)

Una especie de versión en rayos X de *Tom y Jerry* y *Loony Tunes*, *Squeak the Mouse* recrea la tempestuosa y violenta lucha entre un gato y un ratón en sus intentos por asesinarse mutuamente de manera creativa. En cada episodio de este cómic mudo, el ratón es el más sanguinario, pues caza al gato y mata a sus amigos felinos.

En contraste con el sencillo diseño de los personajes característico de Mattioli, las situaciones descritas son estrictamente para adultos: no se trata de la clásica y lúdica interacción entre perros y gatos, sino más bien de una mezcla anticonformista de encuentros sexuales y violencia en estado puro. El resultado es una crítica satírica muy cercana al *Itchy & Scratchy Show* de *Los Simpson*.

El ingrediente más sorprendente de la obra es su estilo visual, en el que la inventiva surrealista de Mattioli empuja a los personajes a extraños desenlaces, con un ritmo rápido y sincopado.

Tras debutar en el tradicional semanario *Il Vittorioso* en 1965, Mattioli trabajó en Londres para revistas como *Penthouse* o *Mayfair*, y creó *M the Magician* para la revista de cómics francesa *Pif*. En 1973 inició su aclamado *Pinky*, una serie de gags surrealistas para el semanario católico *Il Giornalino*. Tras conocer a Stefano Tamburini —creador de *Rankxerox* y mentor del mundo del cómic en la década de 1970—, fundó *Cannibale* en 1977 con Pazienza, Scòzzari y Liberatore, que se convirtió en la revista de referencia para el cómic italiano de vanguardia. En ella empezó a crear sensibilidades ocultas y estereotipos del cómic infantil, convirtiéndose en uno de los artistas de culto en Italia. **MS**

«Squeak the Mouse *podría describirse como* Tom y Jerry *en* Viernes, 13*; puro terror pornográfico animal.*»

Revista *Frames Per Second*

Otros libros de Mattioli

Friske the Frog
Joe Galaxy
M the Magician
Pinky
Superwest

Domu 1980

Katsuhiro Otomo

Primera edición Futabasha (Japón)
Creador Japón (n. 1954)
Género Fantasía
Premio Nihon SF Taisho Award (1983)

A principios de la década de 1980, Katsuhiro Otomo empezó a trabajar en una cautivadora historia que combinaba la trama detectivesca, el thriller, la fantasía y una perturbadora crónica sobre la urbanidad japonesa. Eso sucedía unos dos años antes del lanzamiento de *Akira*, la obra de arte unánimemente aplaudida que mantuvo al autor ocupado hasta los inicios de la década posterior.

Lo que llama la atención inmediatamente sobre *Domu* es su sofisticada construcción, debida a un tratamiento sorprendentemente cinematográfico y maduro del argumento. Y es sorprendente porque se trata de un autor cuya trayectoria en el mundo del manga era relativamente breve. La historia de *Domu* se inicia en una amplia mansión que puede parecer normal a primera vista, pero que acaba convirtiéndose en escenario de una serie de sospechosos crímenes, suicidios y accidentes inexplicables.

El ritmo y el tono narrativo cambian cuando aparecen dos nuevas víctimas: el policía que investiga los sucesos, y un adolescente que vive en la mansión y se degüella con un cúter delante de un testigo. A partir de ahí, *Domu* cambia radicalmente. Al final, Otomo se desentiende de la solución del misterio, y la identidad del culpable se desvela con relativa rapidez. No hay intentos de sugerir un final racional para la historia, sino de explorar los oscuros abismos de los cuales emergen los caracteres infantiles.

Domu es una aventura casi animista, impresionante en su vertiente gráfica e imaginativa. En definitiva, se trata de un hito en la carrera creativa de Otomo. **NF**

Anarcoma 1980

«Nazario»

Primera edición La Cúpula (España)
Creador Nazario Luque Vera (España, n. 1944)
Género Humor para adultos
Influido por Tom of Finland

Anarcoma fue publicado en una serie de revistas como *Rampa*, *El Víbora* y otros títulos internacionales desde 1980, pero esta es el primer libro recopilatorio. El título responde al nombre de su protagonista, una prostituta transexual y detective que opera en las esquinas más sórdidas de Las Ramblas de Barcelona. La historia va desgranando sus aventuras en numerosos enfrentamientos con canallas, peligros, trampas inverosímiles y drogas.

El nombre genérico de «Anarcoma» es una fusión de las palabras *anarco* y *carcoma*, lo cual refleja la nueva libertad sexual que sacudía los cimientos de la España posterior a la muerte de Franco. Esa libertad incluía una actitud más laxa hacia la sexualidad, y hacia la homosexualidad en particular. En muchos aspectos, su autor, Nazario, fue un precursor del movimiento contracultural conocido como «La Movida» y asociado principalmente a Madrid.

El argumento está lleno de giros, paralelismos narrativos y cortes en cada viñeta. En ellas aparece una extraña máquina desarrollada por el profesor Onliyú, un MacGuffin de barrio, aunque nadie sabe para qué sirve. El estilo de Nazario es detallista, rico en texturas y colores, y sus personajes tienen un perfil rotundo. El cantante Marc Almond, de Soft Cell, compuso una canción para *Anarcoma* en 2007: «Una aguja raspa el pavimento/Dejando una raya roja de pintura/Los marineros estallan en sudor/Para ellos es una santa». La protagonista ha sido comparada incluso con Modesty Blaise, Lauren Bacall y Humphrey Bogart, una combinación de la que surge una saga pornográfica, ruda y divertida. **PM**

Jack sobrevive 1980

Jerry Moriarty

Título original *Jack Survives*
Primera edición Raw Books & Graphics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1938) **Género** Autobiografía
Mención Artista del expresionismo abstracto

Jack Survives [Jack sobrevive] de Jerry Moriarty ayudó a su autor a identificarse con su padre, al que había perdido en 1953. Jerry recibió el tipo de educación que su padre, Jack, nunca consiguió, y creció como un artista y profesor de arte radical y solitario, a años luz del modesto salario, la vida familiar y los valores conservadores de su padre. Al cumplir Jerry cuarenta años, que era la edad que tenía su progenitor cuando convivió con él siendo un niño, empezó a recrear las vicisitudes cotidianas que recordaba de aquella época en forma de cómic y a imaginar cómo habría reaccionado el «Jack» que hay en su interior —lo que el llama «mi mejor yo».

Sus historias ilustradas, confeccionadas a base de pinceladas superpuestas en blanco y negro, y escritas con un minimalismo lírico, fueron descubiertas por Art Spiegelman en 1979, por aquel entonces compañero de docencia en la New York's School of Visual Arts. Este y Françoise Mouly las presentaron en su revista *RAW* en 1980, y recopilaron muchas de ellas en 1984.

No fue hasta la edición en 2009 de *The complete Jack Survives* cuando se remasterizaron cada una de las viñetas, dibujos y pinturas para dejar ver toda la variedad de tonos y capas internas, junto con las tiernas fotografías familiares y sus comentarios. «Mi padre se ha convertido casi en un mito para mí, así que Jack se vuelve cada vez más emotivo conforme me voy identificando con él.» Jerry sigue sobreviviendo, no ya en el personaje de Jack, sino en el de otro avatar, Sally, quien representa sus experiencias de adolescencia en secuencias pictóricas de gran formato. **PG**

Bateadores 1981

Mitsuru Adachi

Título original *Touch*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1951) **Género** Drama
Premio Shogakukan Manga Award (1983)

Bateadores de Mitsuru Adachi fue un soplo de aire fresco en la escena del cómic deportivo japonés cuando apareció por primera vez en *Weekly Shonen Sunday*, en 1981. Aunque el tema del béisbol no era nuevo —existía un buen número de títulos de éxito, como *Kyojin no Hoshi*— era la forma de concebir el tema lo que lo hacía tan refrescante. A diferencia de títulos anteriores, *Bateadores* no se centraba en rudos y masculinos amantes del béisbol. Se trataba, en realidad, de un drama emocional.

En un principio, la trama giraba en torno al eterno triángulo amoroso formado por los hermanos gemelos Tatsuya y Kazuya Uesugi y su amiga de la infancia, Minami Asakura. Si Tatsuya, el personaje central, es un gandul, Kazuya es una de las figuras del equipo de béisbol de su escuela, y está enamorado de Minami, la mánager del equipo.

La tensión que se crea entre los tres personajes es cada vez más difícil de disimular, y es entonces cuando la historia adquiere un giro inesperado: Kazuya muere en un accidente de coche. El drama impulsa a su hermano a unirse al equipo de béisbol de la escuela y a mantener la promesa del fallecido de llevar al equipo al campeonato nacional. Y lo hace por simple amor hacia su hermano y Minami, nunca por su afición al deporte en sí. Este es, sin duda, un detalle que lo diferencia del resto.

Quizá lo que convierte *Bateadores* en una obra de arte es la escena de la muerte de Kazuya. Su prolongada descripción duró semanas, y la escasez de diálogos y la abundancia de onomatopeyas llevaron a los lectores a un intenso viaje por la devastación de Tatsuya y Minami. **TS**

Partida de caza 1981

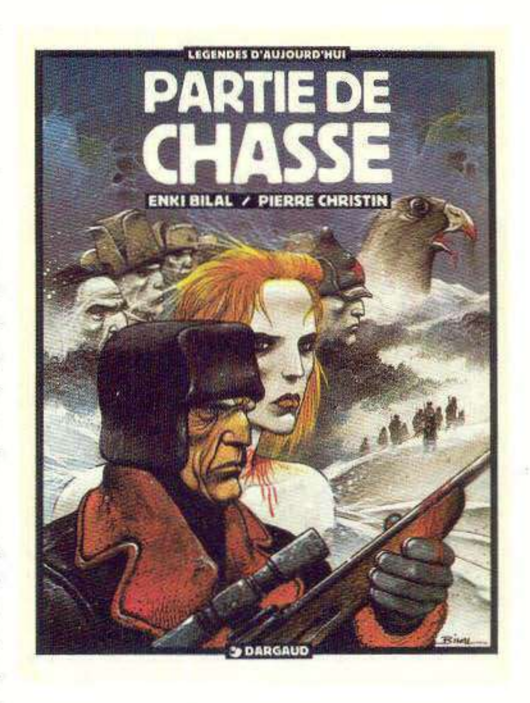
Pierre Christin Enki Bilal

Título original *Partie de chasse*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creadores Christin (Francia, n. 1938); Bilal (Francia, n. 1951) **Género** Drama

Estamos a principios de la década de 1980. Una docena de influyentes líderes de los países del bloque soviético se encuentran en algún lugar de Polonia para tomar parte en una partida de caza organizada por su amigo común y mentor, el general Vasili Aleksandrovič Čevčenko, que se siente incapaz de emitir sonidos después de sufrir un ataque de afasia. Un joven comunista francés será invitado como intérprete y estará presente en esta reunión informal de selectos líderes.

Lo que en principio podría parecer una tradicional reunión de viejos camaradas de armas para cazar osos, resultará ser cualquier cosa menos inocente. ¿Cómo podría serlo cuando tantos hombres poderosos han sido convocados, y más tratándose como se trata de hombres que han luchado por sobrevivir en un régimen totalitario? En esta reunión de dinosaurios del sistema soviético, el joven idealista se da cuenta (demasiado tarde) de que su presencia aparentemente fortuita no es fruto de la casualidad. Es un simple instrumento —a pesar de sí mismo, y en circunstancias sangrientas— de unos planes que no comprende. Brutal; sí pero es de esta forma como se imparten las lecciones de «socialismo real» en el mundo silencioso situado al otro lado del Telón de Acero.

Partida de caza es una visión cáustica y cínica del comunismo soviético, y una cruel y amarga reflexión sobre el acceso al poder y las sangrientas medidas tomadas para conservarlo. La magistral interpretación gráfica de Enki Bilal añade sentido épico al guión de Pierre Christin. *Partida de caza* es uno de los mejores análisis políticos realizados en formato de cómic. **NF**



«No lo entiendo. Se suponía que hoy no iba a suceder nada.»

Janos Molnar

Otras lecturas

Las Falanges del orden negro de Pierre Christin y Enki Bilal
La ciudad que no existía de Pierre Christin y Enki Bilal
Valerian, agente espacial de Pierre Christin y J.-C. Mézières

Adelante, Bouzid 1981

«Slim»

Título original *Zid ya Bouzid*
Primera edición SNED Éditions (Argelia)
Creador Menouar Merabtène (Argelia, n. 1945)
Género Humor



Otros libros de Slim

Zid ya Bouzid 2
Zid ya Bouzid 3
Le Monde Merveilleux des Barbus
Walou à l'horizon

El álbum de cómics *Zid ya Bouzid* [Adelante, Bouzid] fue publicado por primera vez en 1981 por SNED Éditions, en Argelia, estado islámico de antigua tradicción y productor de petróleo. Su éxito fue enorme e inmediato, y pronto fue distribuido en todas las librerías del país.

El cómic narra las aventuras de Bouzid El Bessebsi, un personaje creado por Slim que ha aparecido en las tiras de los periódicos nacionales desde 1969. Bouzid, su prometida Zina y su amigo Mohand representan las esperanzas y desilusiones del sueño socialista argelino. Hay muchas razones por las que sentirse atraído por el protagonista del cómic: es un héroe popular norteafricano que, con su fez, su bastón y su mostacho, encarna todas las virtudes del Magreb liberado del yugo colonial. Sus abundantes recursos y su sinceridad solo pueden compararse con su patriotismo y su idealismo. En los primeros capítulos, Bouzid, en su lucha contra los «especuladores» y los «enemigos de la revolución», es declaradamente socialista. Pero en las esquinas, en los graffitis de las paredes, en los pensamientos de la gente, una nueva sociedad está naciendo: no es una sociedad abierta y de color de rosa; la policía política y la propaganda política controlan la situación.

«Este cómic va dedicado a todos aquellos que nunca han puesto el pie en un tren.»

Pero el personaje de Bouzid es optimista: alegre y más lúcido que la mayoría, por supuesto, pero optimista. Y así permaneció hasta finales de la década de 1980 y los inicios de la guerra civil. Después de tres álbumes de *Zid ya Bouzid*, Slim inició una nueva vida. Siempre se había sentido inspirado por el dibujante francés Gotlib, así que su siguiente trabajo fue para *Boîte à Chique*, una crítica seca y despiadada de la sociedad, publicado en el semanario *Révolution Africaine*. **RA**

Zanardi 1981

Andrea Pazienza

Este ciclo de relatos cortos narra la vida cotidiana de un grupo de chicos malos, estudiantes de instituto de diecisiete y dieciocho años: Zanardi, Colasanti y Petrilli. En el primer episodio, con la intención de recabar información sobre el domicilio de uno de los profesores, Colasanti ayuda a Zanardi a chantajear a un compañero homosexual y retraído, sodomizándolo mientras Zanardi toma fotos con una cámara robada.

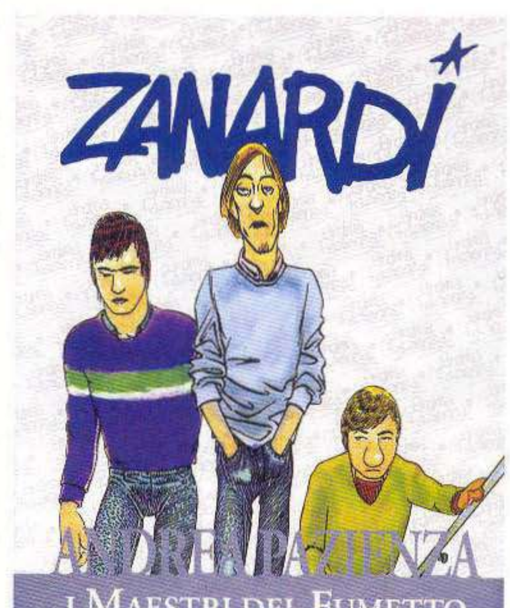
Zanardi es el líder del grupo; es un chico alto y bien vestido, cruel y distante, y posee una mente imperturbable. Colasanti es apuesto y atlético, chapero ocasional, y ayudante de Zanardi en sus fechorías, aunque con serias lagunas culturales. Petrilli es el miembro más educado del grupo, el eterno perdedor, que a menudo acaba siendo humillado por sus amigos. En los siguientes episodios, los adolescentes se dedican al tráfico de drogas, al secuestro, la extorsión y la venganza.

«La paciencia [en italiano: pazienza*] tiene sus límites; ¡Pazienza no los tiene!»*

El ambiente es el típico de la vida de adolescente, y la trama se desarrolla en una reconocible ciudad italiana. La rebelión y la desilusión son concebidas como un trágico vaivén entre los deseos y el profundo vacío existencial, enfrentados a la violencia y la desesperación. Los dibujos y el diseño de página revelan un increíble talento que mezcla las sensibilidades del cómic y la pintura, desde el arte del Renacimiento hasta el posmodernismo italiano, de Moebius a Carl Barks.

El estilo de Andrea Pazienza es una mezcla de realismo y expresividad. Pazienza caracteriza visualmente la intensidad de Zanardi con una nariz aguileña, como si fuera un esbelto y joven depredador. El autor, conocido por sus muchas obras satíricas y sus relatos cortos, se convirtió en un icono del cómic italiano. **MS**

Título original *Zanardi*
Primera edición Revista *Frigidaire* (Italia)
Creador Italia (1956-1988) **Género** Drama
Mención Centro Fumetto Andrea Pazienza

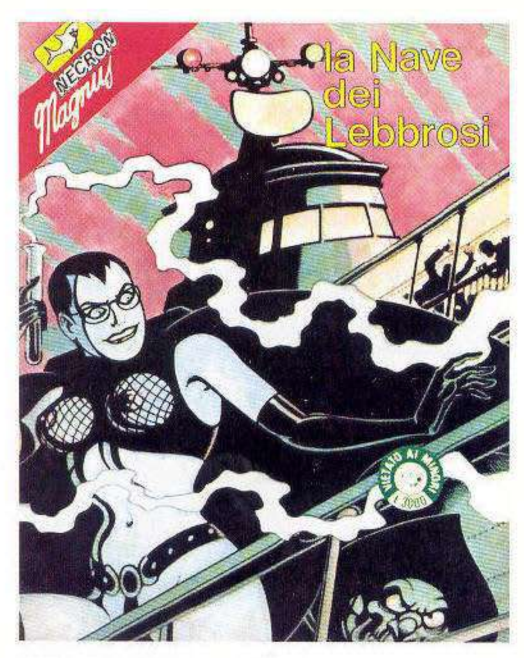


Otros libros de Andrea Pazienza

Aficionados
Le Straordinarie Avventure Pentothal
Perchè Pippo Sembra uno Sballato

Necrón 1981

Mirka Martini «Magnus«



«¡Cuando estoy bebida no me importa demasiado que me penetre! ¡Es repulsivo! ¡Su piel es caliente y húmeda! ¡Puaj! ... ¡Lo usaré, y luego lo mataré!»

Otros libros de Magnus
110 píldoras
Alan Ford con Max Bunker
Criminal con Max Bunker
Satanik con Max Bunker
Tex Willer con Claudio Nizzi

Título original *Necron*
Primera edición Edifumetto (Italia)
Creadores Martini (Italia, 1942-1999); Roberto Raviola (Italia, 1939-1996) **Género** Terror, humor

El título lo dice todo. O casi todo. La doctora Frieda Boher es una destacada bióloga que trabaja en el Instituto de Investigación Histológica de Berlín Occidental (estamos a principios de la década de 1980, y la división del mundo en dos bloques opuestos ideológicamente es aún un tema candente), pero también es una necrófila. Frieda, guiada por la lascivia, recupera parte de varios cadáveres robados en el transcurso de su trabajo para construir un esclavo zombie de fuerza hercúlea e inagotable vitalidad, enteramente dedicado a satisfacer su perversión sexual.

Como una moderna heredera (aunque depravada) del doctor Frankenstein, la criatura de Frieda se desvía ligeramente del objetivo inicial. Necrón, el gigante al que Frieda ha insuflado vida, está ciertamente a la altura de sus expectativas sexuales, pero tiene dos defectos muy importantes: es caníbal, y terriblemente sentimental, retos que habrá que capear para bien (y especialmente para mal) en desternillantes aventuras llenas de violencia, depravación y excesos de todo tipo.

Necrón, que fue concebido en Italia fuera de los canales del cómic «decente», acepta sus orígenes populares con un entusiasmo contagioso. Esta creación de Magnus, enfrentada a todas las normas de la decencia, entre el gore y la grotesca hipersexualidad, puede ser descrita como la perfecta culminación del humor basura y del mal gusto. El paralelismo con *eroguro*, muy presente en el manga japonés, es obvio: ambos comparten el mismo amor por la provocación, la extrema teatralidad, y el examen discretamente irónico de las pasiones humanas. **NF**

Capitán Tsubasa 1981

Yoichi Takahashi

Título original *Kyaputen Tsubasa*
Primera edición Shueisha (Japón)
Creador Japón (n. 1960)
Género Infantil

Fue necesaria una buena dosis de ambición para que, en 1981, Shueisha lanzara en Japón su *Capitán Tsubasa*, ambientado en el mundo del fútbol, cuando los corazones de los jóvenes japoneses se inclinaban por el béisbol, una de las muchas influencias estadounidenses en el país. Pero la obra maestra de Yoichi Takahashi fue un éxito en cuanto apareció en el *Weekly Shōnen Jump*.

Japón no tenía una liga profesional de fútbol, y el deporte era prácticamente desconocido. Takahashi centra su argumento en la escuela elemental, donde un alumno, Tsubasa Oozora, no sólo sueña con convertirse en el mejor jugador de fútbol del mundo, sino con ganar también la Copa del Mundo para Japón. Los lectores inmediatamente conectaron con la increíble habilidad de Tsubasa, con sus exagerados movimientos que solían llevar al equipo a victorias milagrosas. El sello de Tsubasa, el llamado «Flying Drive Shoot», con el que la bola es empujada hacia la red con tal fuerza que se lleva por el camino a los defensores rivales, causó sensación.

Los temas del cómic, la amistad, el trabajo en equipo y la rivalidad, desataron la futbolmanía entre los jóvenes japoneses. Fue tal su influencia, que cuando se inauguró finalmente la Liga japonesa en 1993, muchos lo achacaron al cómic de Takahashi. De hecho, algunos de los mejores jugadores de fútbol en Japón crecieron leyendo las aventuras de *Capitán Tsubasa*, incluyendo a Keisuke Honda, que se inspira en algunos movimientos de Kojiro Hyuga, o al español Fernando Torres, fan del portero Wakabayashi, quien dijo que «este cómic debería ser una lectura esencial para los aspirantes a futbolista». **TS**

If... 1981

Steve Bell

Primera edición *The Guardian* (RU)
Creador RU (n. 1951)
Género Sátira, humor
Premio Caricaturista del año (1993)

La sátira ha formado parte de los libros de cómics desde que el caricaturista James Gillray resaltara los absurdos de la alta sociedad británica del siglo XVIII en *Punch*. Steve Bell, un izquierdista declarado, se siente feliz de continuar con la tradición. Antes de *If...* [Si...] ya se había sumergido en las aguas turbulentas de la sátira editorial con *Maggie's Farm*, una mordaz e implacable tira semanal contra el gobierno conservador de Margaret Thatcher, publicada en las revistas *Time Out* y *City Limits*, y que fue condenada por obscena en la mismísima Cámara de los Lores.

El título es un homenaje al poema de Rudyard Kipling de 1895, en el que se expresan las máximas a seguir en la vida cotidiana. *If...* inició su singladura en *The Guardian* en 1981, y fue utilizada para que los lectores cuestionaran cualquier tema relacionado con la política, desde la superficialidad de sus representantes hasta su intrincada burocracia y sus políticas económicas y sociales; y desde la guerra de las Malvinas hasta la de Afganistán.

If... se convirtió en la principal plataforma de sátira política en Reino Unido. Las víctimas incluyeron a Henry Kissinger, representado como un pavo con fuerte acento alemán, al ayatolá Jomeini de Irán, envuelto en una túnica manchada de sangre, y a un George W. Bush de aspecto simiesco. En una conferencia del Partido Laborista celebrada en la década de 1990, Bell fue el primero en notar un tic psicótico en el ojo de Blair, que se convirtió en su seña de identidad. Cuando había sátira de por medio, Bell no se andaba con paños calientes. «Es tu obligación hacerlo, si puedes», dijo una vez en referencia a su trabajo, que no es otro que deshinchar egos inflamados. **BS**

Nova-2 1981

Luis García Mozos

Primera edición *Tótem* (España); *Heavy Metal* (EE.UU.)
Creador España (n. 1946)
Género Drama
Premio Warren Award (1982)

Durante la década de 1970, Luis García Mozos se ganó su reputación como uno de los grandes radicales del cómic. Mientras creaba tiras exquisitamente dibujadas para la revista *Warren* en Estados Unidos, y *Pilote* en Francia, también confeccionaba historias apasionadamente políticas para una serie de publicaciones de extrema izquierda, y participaba en fiestas con Salvador Dalí. García Mozos empezó a trabajar en su obra maestra, *Nova-2*, en 1980, pero lo que comenzó como un relato de ciencia ficción, cambió al enterarse del asesinato de John Lennon.

La historia se interrumpió repentinamente en la página 9, y la primera parte se convirtió en una meditación sobre la esperanza y la desesperación. En el nuevo argumento, un deprimido dibujante de cómics compra un arma, pero no consigue suicidarse. La segunda parte rastrea su infancia en la España de la Guerra Civil, y su etapa final en manos de un psicoanalista, todo ello salpicado con referencias y citas de Allen Ginsberg, Diego Velázquez, los Beatles y Alex Raymond. Se trata de un *tour de force* visual que mezcla la delicadeza de la pluma con la suntuosidad del grafito, y que convirtió *Nova-2* en uno de los cómics más realistas de la historia. Para García Mozos, su obra representaba la tristeza por la desaparición de la contracultura de la década de 1960, y su desilusión ante el marxismo. En un intento de comercializar él mismo su trabajo, viajó a Nueva York, donde fue publicado con gran éxito en la revista *Heavy Metal*. La segunda parte apareció en la publicación española *Rambla*, tras lo cual García Mozos se centró en la pintura. **DAR**

Cowboy Henk 1981

«Kamagurka» «Herr Seele»

Título original *Cowboy Henk*
Primera edición Periódico *De Morgen* (Bélgica)
Creadores Luc Zeebroek (Bélgica, n. 1956); Peter van Heirseele (Bélgica, n. 1959) **Género** Humor

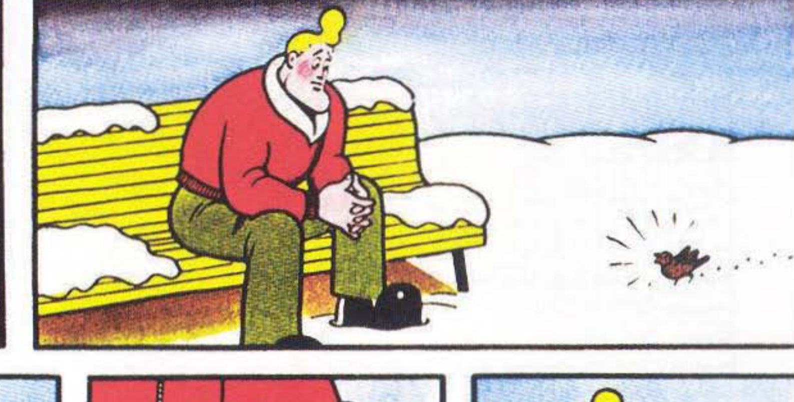
Cowboy Henk tiene unos voluminosos pectorales así como un característico flequillo amarillo (un guiño a *Tintín*), un amplio guardarropa (aunque suele preferir una camiseta blanca y unos tejanos), y unos inverosímiles zapatos negros de punta redonda. Su prominente mandíbula está a la altura del cowboy británico *Desperate Dan*. Henk lleva una vida diferente, coloreada con la poesía del surrealismo y del absurdo.

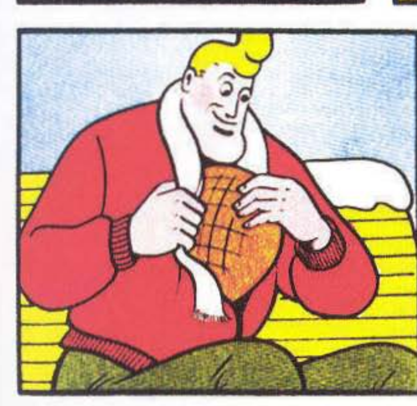
En *Cowboy Henk*, aparte de algunos personajes secundarios —como el vecino Freddy, objeto de las bromas pesadas de Henk—, el resto carece de nombre y raramente aparece a lo largo de las tiras. En la mejor tradición del absurdo, cada aventura conserva su propia lógica interna. El bonachón Henk se comporta como si el lector no existiera. Por eso se quita tranquilamente los pantalones para defecar en un nido, aunque luego guiña el ojo como si compartiese la broma. En uno de los episodios, Henk rescata a un pez que se está «ahogando», y le hace el boca a boca, es decir, lo asfixia.

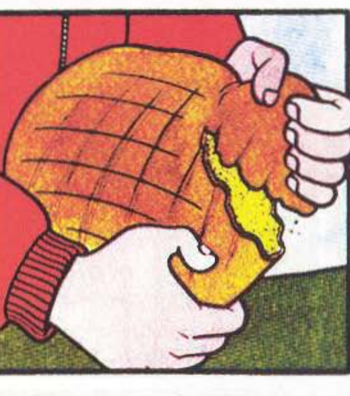
En otra de las tiras se ciega con un cuchillo porque conoce a la perfección la parte de la ciudad por la que deambula. Sonriendo, sigue paseando por la acera con un bastón blanco de ciego que nadie sabe de dónde ha salido. Y pese a la abundante sangre que mana de sus ojos, en la siguiente viñeta todo vuelve a la normalidad. Kamagurka y Herr Seele adaptaron su tira para la televisión, y *Cowboy Henk* aún aparece en el semanario de humor flamenco *Humo*. Hay una enorme escultura de su cabeza en la ciudad de Kortrijk, en Bélgica. Recibió el Premio Guezenprijs (Kamagurka, 1985). **LC**

Cowboy Henk **destila un sentido del humor brusco, divertido y a veces surrealista.** ➡

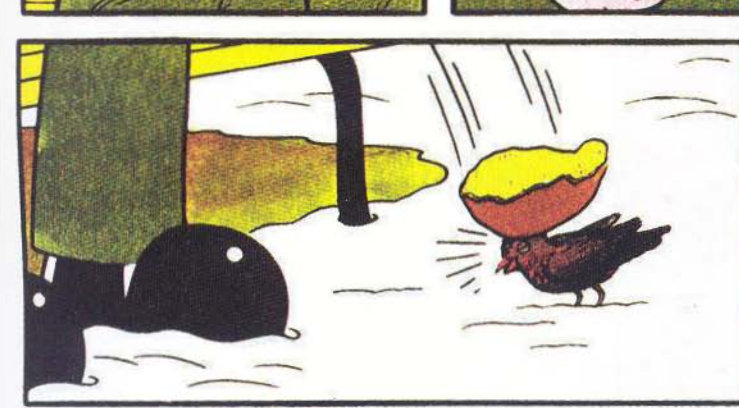

COWBOY
HENK

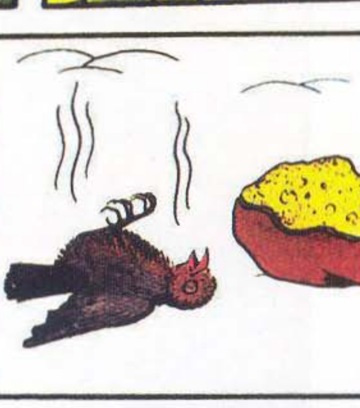


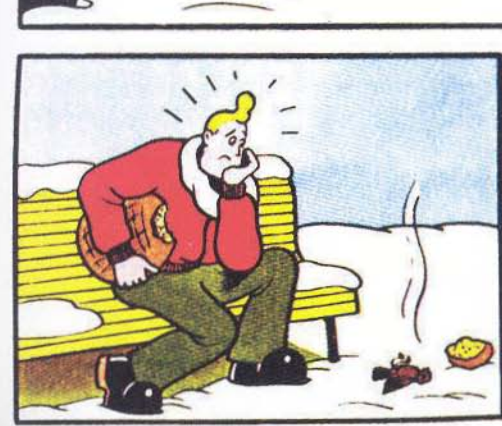










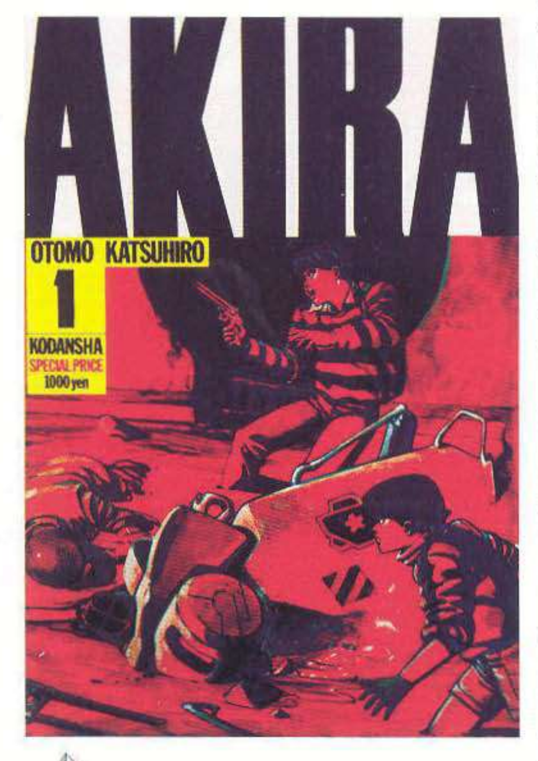



KAMA
& SEELE

Akira 1982

Katsuhiro Otomo

Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1954)
Género Ciencia ficción
Premio Kodansha Manga Award (1984)



Otras lecturas

Battle Royale de Koushun Takami y Masayuki Taguchi
Domu de Katsuhiro Otomo
Dragon Head de Minetaro Mochizuki
Nausicaä del valle del Viento de Hayao Miyazaki

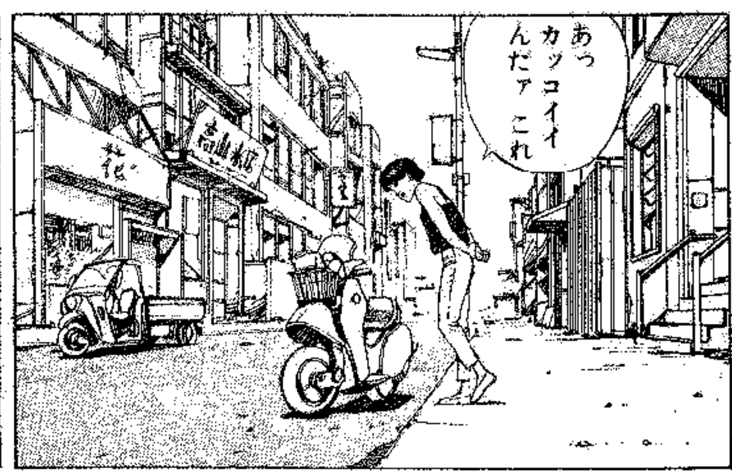
Con sus sorprendentes 2.182 páginas, *Akira* es una apasionante mezcla de rebelión juvenil, ciencia ficción, romance, acción y miedo al Apocalipsis.

Kaneda es un rebelde de quince años, líder de una banda de moteros que se pasan las horas de ocio, después de salir de la escuela, recorriendo las autopistas de Neo Tokio en el año 2030. Su mejor amigo y compañero, Tetsuo, queda herido al dar un brusco viraje en su intento por evitar a un niño que yacía en un tramo abandonado de la carretera. Después ingresa en el ejército. Cuando regresa, se ha transformado en un joven más violento y amargado, con crecientes poderes psíquicos. El choque entre Kaneda y Tetsuo se produce en el contexto de feroces luchas políticas entre el gobierno, el ejército y un movimiento de resistencia clandestino. Todos van en busca de Akira, el niño que hace treinta años destruyó Tokio, y puede volver a hacerlo.

Akira es una obra maestra del drama de acción, y contiene algunas de las mejores secuencias jamás dibujadas. Katsuhiro Otomo consigue un ritmo narrativo trepidante, una especie de gran montaña rusa en una ciudad que se está viendo desmoronada por golpes de Estado, duelos psíquicos, épicas batallas, la destrucción parcial de la Luna y la aniquilación de Neo Tokio.

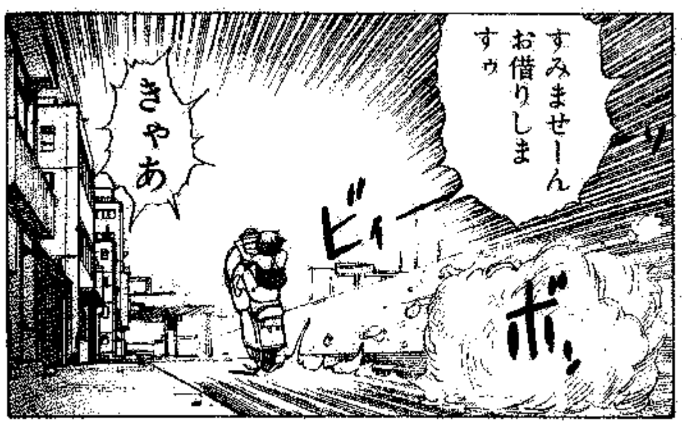
Las ilustraciones en blanco y negro son muy detalladas, y su estilo es mucho más occidentalizado que el de la mayoría de los manga: utiliza líneas de velocidad y dinámicos ángulos de cámara para transmitir una rapidez de vértigo, en una línea narrativa muy cinematográfica. *Akira* es un híbrido de las sensibilidades occidental y japonesa, en sus contenidos y en el estilo visual, y se ha convertido en un fenómeno cultural. Inspirándose en filmes como *Salvaje* y *Bonnie and Clyde*, *Akira* es seguramente el libro que abrió las puertas del mercado occidental al manga japonés. Generó también videojuegos y un filme dirigido en 1988 por el propio Otomo. **BD**

La maestría en el dibujo de Otomo capta perfectamente la vida en Neo Tokio. ➡


あっ
カッコイイんだァ　これ


鍵が付いてるとこなんか最高ォ


ちょっと
あんた何してるんです　それは
……


すみませーん
お借りしますゥ
ボッ
ビィ
きゃあ

Biff 1982

Mick Kidd   Chris Garratt

Título original *Biff*
Primera edición Pavement Press (RU)
Creadores Kidd (RU, n. 1944); Garratt (RU, n. 1944)
Género Humor, parodia **Influido por** *Eagle (cómic)*

THE ESSENTIAL BIFF

I WISH I WAS DEEP INSTEAD OF JUST MACHO!

CHRIS GARRATT & MICK KIDD

Otras lecturas

Ars Brevis de Mick Kidd y Chris Garratt
Best of Biff de Mick Kidd y Chris Garratt
File Under Biff de Mick Kidd y Chris Garratt
The Bart Dickon Omnibus de Borin Van Loon
The Caterer de Steve Aylett

Esta tragicomedia anclada en la ironía fue creada por Mick Kidd y Chris Garratt, que fueron descritos por el historietista británico Steve Bell como «dos viejos chiflados de Leicestershire, enzarzados desde la infancia en una comedia de largo recorrido». *Biff* empezó siendo autoeditada en viñetas individuales y en formato postal, y luego pasó a titularse *Biff Quarterly* antes de evolucionar hacia la multiviñeta publicada semanalmente en *The Guardian* durante veinte años, a partir de 1985. El uso aparentemente arbitrario del título *Biff* —extraído de *Biffo the Bear* que se encuentra en el libro de cómics infantiles británico *The Beano*—, fue en realidad una decisión consciente. Los personajes viven sus vidas en una niebla de semiótica y teoría. Tratan de impresionar constantemente, o manipular verbalmente a sus amigos y colegas. Las «clases charlatanas» declaran su seducción por el lenguaje, aunque son incapaces de percibir su propia estupidez e ineptitud.

«De repente estoy embriagado por la joie de vivre, *y al momento me arrellano en el sofá con el mando y los snacks en la mano.»*

Visualmente, parece que hayan sido canibalizados por los cómics de las décadas de 1950 y 1960, y su aspecto es similar al de los cómics situacionistas de la prensa marginal francesa. Los diálogos giran en torno al existencialismo o el posmodernismo. Popes de los medios, profesores universitarios, artistas, poetas, escritores, críticos, gurús de la publicidad, filósofos de medio mandil y evadidos del círculo vicioso desaparecen en una pantalla de humo hecha de palabras, mientras que los diletantes superficiales intentan manejar las cuestiones culturales del día. Las tiras de *Biff* siguen apareciendo en la prensa británica: *History Today*, *fRoots* y *Prospect*. **LC**

Las túnicas azules
Cara Negra 1982

Raoul Cauvin «Lambil»

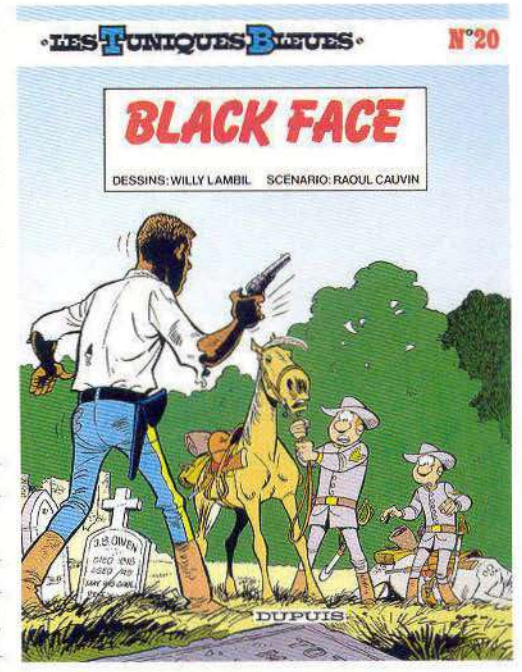
En 1969 Raoul Cauvin y Louis Salvérius publicaron una serie en la revista belga *Spirou* sobre un grupo de amigos en la base norteamericana de Fort Bow. Tras la muerte de Salvérius en 1972, Willy Lambotte, conocido como Lambil, se hizo cargo de las ilustraciones. Los relatos cortos se convirtieron entonces en largas aventuras, adoptando finalmente el formato de 48 páginas de la serie *Les Tuniques Bleues* [Las túnicas azules].

La serie se inicia durante la guerra de Secesión, y está protagonizada por dos soldados yanquis, el sargento Cornelius M. Chesterfield y el cabo Blutch. Son dos polos opuestos: el primero lucha solo por conseguir gloria y honor, y por su país, todo lo contrario que el segundo, aunque ambos están unidos por una inquebrantable amistad. Todas las historias giran en torno a acontecimientos históricos, creando así una apasionante y verosímil mezcla de realidad y ficción.

«¡En West Point nos enseñan que la artillería [precede] a la caballería! / Pues bien, aquí ... ¡primero carga la caballería!»

Aunque las aventuras de Blutch y Chesterfield siempre son ficticias, tratan sobre temas serios, como la esclavitud o el racismo que provocaron la guerra. El número 20, *Black Face* [Cara Negra] (publicado en *Spirou* en 1982, sigue los pasos de un rebelde, así llamado por el color de su piel. Para un líder afroamericano que viaja por las plantaciones, el abolicionista yanqui no es precisamente el perfecto liberador. Para él, los yanquis no son mejores que los confederados, puesto que también le obligan a sacar brillo a las botas del oficial, a cavar letrinas y a enterrar los cadáveres. Esta estúpida guerra no es la suya, y huye de ella. ¿Y qué recomienda a sus hermanos? Alzarse contra el opresor y agarrar la libertad con ambas manos. **CM**

Título original *Les Tuniques Bleues, Black Face*
Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creadores Cauvin (Bélgica, n. 1938); Willy Lambotte (Bélgica, n. 1936) **Género** Western, humor



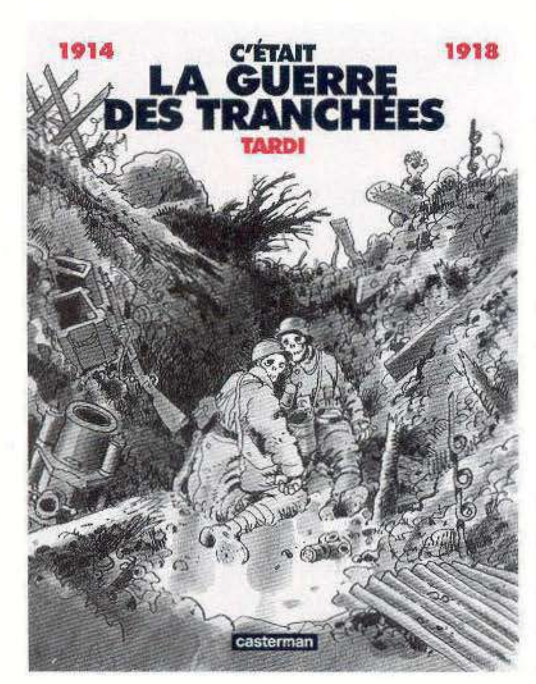
Otros libros de Las túnicas blancas

Arabesque
Baby Blue
Bull Run
Drummer Boy
Miss Walker

La guerra de las trincheras 1982

Jacques Tardi

Título original *C'était la guerre des tranchées*
Primera edición Casterman (Bélgica)
Creador Francia (n. 1946)
Género Bélico



Otras lecturas

Adiós Brindavoine y la flor en el fusil de Jacques Tardi
Le trou d'obus de Jacques Tardi
Maus de Art Spiegelman
¡Puta guerra! de Jacques Tardi
Up Front de Bill Mauldin

Por cuestiones relacionadas con sus protagonistas, la Primera Guerra Mundial aparece mencionada en los libros de Tardi anteriores a *La guerra de las trincheras*. Incluso la más cínica de sus heroínas, Adèle Blanc-Sec, se ve afectada por ella, aunque periféricamente. Pero aquí el artista —hijo de soldado— da un paso decisivo. Ya no ve la guerra como un observador, sino que se sumerge en las rutinas de la guerra y sus horrores.

Son muchos los historiadores que han debatido las causas de la Gran Guerra, pero Tardi está más preocupado por los métodos de supervivencia de los soldados de ambos bandos, por cómo vivían, luchaban y sobrevivían en las trincheras. El artista se pregunta cómo es posible soportar tanto sufrimiento.

«Y tú, inglés, fuiste enviado como aliado y amigo, pero estoy seguro de que te arrepientes.»

No hay respuestas simples para tales cuestiones. En un esfuerzo por captar lo insondable y lo indescriptible, Tardi retrata la vida cotidiana de un simple soldado, moviéndose de un personaje a otro cuando el primero muere —y muchos lo hacen— en un esfuerzo por mantenerse lo más cerca posible de los soldados de primera línea. Muestra el barro, los cadáveres en descomposición, los restos humanos, las ratas, los gritos de los moribundos, el frío penetrante, las agonías que duran toda una noche, los primeros y aterradores tanques, y las nubes de gas mostaza.

Con absoluta brusquedad y precisión, el artista no obvia nada: describe la realidad acumulando detalles dolorosos. Aparte de *¡Puta guerra!*, la obra de 2008 en la que Tardi volvía al tema, las novelas gráficas nunca han tratado la cuestión con tanta intensidad. Como dijo Art Spiegelman, «es un libro infernal». **NF**

Tardi retrata la desolación provocada por la guerra. ➡

BINET sortit de l'abri. FAUCHEUX ?... il n'était jamais revenu de sa mission de reconnaissance au trou d'obus. Il était mort, c'est sûr ! Mais ça, BINET, ça l'empêchait de dormir.

CHARROI était de veille au parapet.

BINET ! Qu'est-ce que tu fiches ici ?

Je peux pas fermer l'œil... si tu veux, je prends ta garde.

T'es l'drôle d'oiseau, toi ! ...avec cette pluie.

C'était bien vrai que la pluie n'ajoutait pas beaucoup de charme à cette nuit glaciale d'octobre, passée dehors et par temps de guerre...

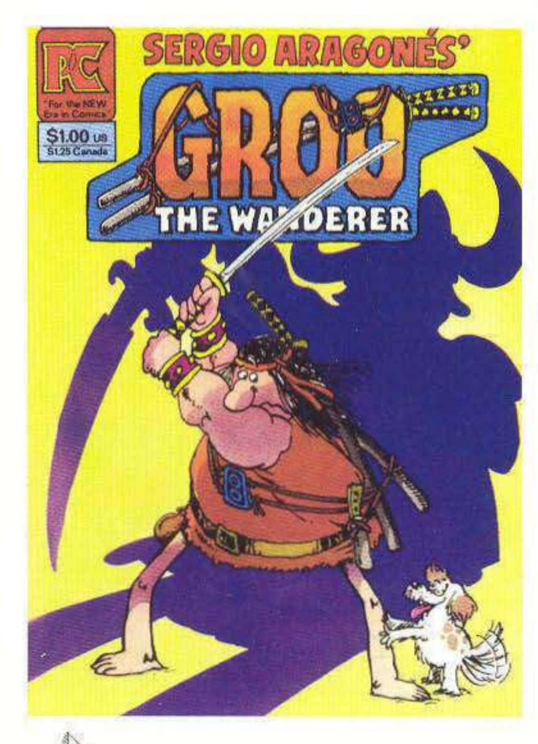
Trop content, CHARROI était rentré dans l'abri... et BINET était resté, mais pas pour compter les gouttes, encore moins pour la garde. Il franchit le rebord de la tranchée...



Groo el Errante 1982

Sergio Aragonés y Mark Evanier

Primera edición Eclipse Comics (EE.UU.)
Creadores Aragonés (España, n. 1937); Evanier (EE.UU., n.1952) **Género** Humor
Premio Reuben Award (1996)



Otros libros de *Groo*

Groo y Rufferto: tal para cual
Groo infierno
Groo Mightier than the Sword
La muerte de Groo
La vida de Groo

El personaje que da título a *Groo el Errante* es un maestro de la espada, quizá el mejor del mundo. También posee, desgraciadamente para mucha gente, una inteligencia más bien escasa, hasta el punto de que es capaz de olvidar contra quién está luchando y destruir a sus aliados al mismo tiempo que pelea contra sus enemigos. Haría bien en hacer caso a su fiel y sufrido compañero, Rufferto, si los perros pudieran hablar, claro. El Sabio y el Juglar se topan con él por accidente (a no ser que puedan ayudarlo), así como su archienemigo Taranto (sirvieron juntos en el ejército, pero ahora solo piensa en matarlo), y las brujas Arba y Dakarba. Groo prefiere pasar más tiempo con la bella guerrera Chakall, pero ella se las arregla para mantenerse alejada. Groo

«¡Lo lamentarás! ¡Groo está de vuelta! ¡La gente siempre lamenta la vuelta de Groo!»

Mark Evanier

va de ciudad en ciudad llevado por la necesidad de comer y luchar. Si no fuera tan buen espadachín, sería expulsado de todas partes, dada su tendencia a sembrar el caos.

La serie *Groo* ha sido escrita y dibujada por Sergio Aragonés, asistido en el guión por Mark Evanier, y en el color y los textos a mano por Stan Sakai y Tom Luth. Aragonés es un historietista soberbio. La serie está repleta de chistes repetitivos relacionados con su aversión a ser llamado «mendigo» (aunque en realidad no sabe lo que esta palabra significa), y con su nula capacidad para permanecer en un barco sin hacer que este se hunda. Evanier bromea con el hecho de que cada entrega de *Groo* es más de lo mismo, pero la habilidad de Aragonés para explicar los mismos chistes con diferentes inflexiones garantiza la diversión. **NFI**

Torpedo 1936 1982

Enrique Sánchez Abulí Jordi Bernet

Torpedo 1936 se publicó por vez primera en la edición española de la revista *Creepy*. Fue creado por el guionista español Enrique Sánchez Abulí para el editor y agente artístico Josep Toutain, y fue este quien decidió que Alex Coth, una verdadera leyenda del cómic, se encargara de las ilustraciones. Tras dibujar los dos primeros episodios, Coth abandonó el proyecto y fue sustituido por Jordi Bernet. Así nació un tándem magistral.

La historia se ambienta en Nueva York bajo la Gran Depresión. El antihéroe Luca Torelli ha abandonado su Sicilia natal tras asesinar a un capo de la mafia en una *vendetta*. Torelli será conocido como Torpedo, un sicario sin escrúpulos respetado por sus colegas y temido por sus enemigos. Su única compañía es Rascal, un inepto.

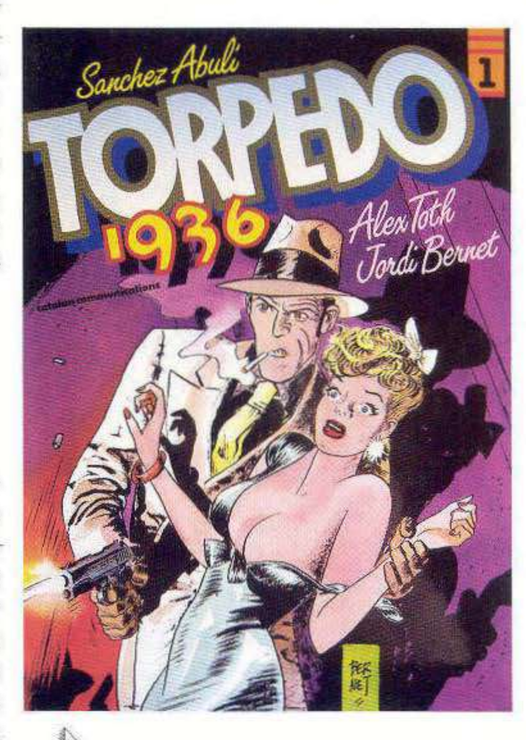
«Le di una imagen de cierta excéntrica elegancia, al fin y al cabo un poco ridícula...»

Jordi Bernet

Torpedo 1936 ha sido calificado como «el Padrino» de los cómics. Los grotescos y drásticos guiones de Abulí, salpicados con una buena dosis de cínicos diálogos, violencia y sexo, desvelan el rostro más criminal de la ciudad de Nueva York. La ciudad y sus personajes son descritos de forma magistral; el estilo expresionista de Bernet presta gran atención al detallismo descriptivo del período, y se deja influir por maestros de la talla de Frank Robbins, así como por los clásicos del cine negro.

En 1999 un procedimiento judicial sobre los derechos de la serie puso fin a la saga, reeditada en quince álbumes. *Torpedo* protagonizó sus propios cómics en España e Italia, e incluso hubo una versión dramática. Se pensó también en una serie televisiva, pero solo se llegó a rodar un episodio piloto de media hora. También se archivaron los planes para un largometraje. **AMo**

Primera edición Toutain (España)
Creadores Abulí (España, n. 1945); Bernet (España, n. 1944) **Género** Policíaco, Humor
Premio Angulema: Mejor Cómic Extranjero (1986)

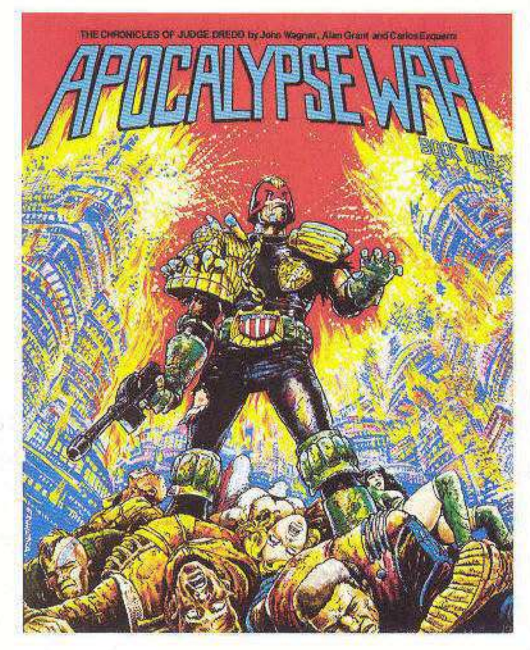


Otros libros de Jordi Bernet
Clara de Noche con Carlos Trillo
Kraken con Antonio Segura
Retour con Enrique Sánchez Abulí
Sarvane con Antonio Segura
El hombre de Atlanta con Claudio Nizzi

Juez Dredd
La guerra del Apocalipsis 1982

John Wagner y Alan Grant Carlos Ezquerra

Título original *Judge Dredd. The Apocalypse War*
Primera edición IPC Magazines (RU)
Creadores Wagner (RU, n. 1949); Grant (RU, n. 1949); Ezquerra (España, n. 1947) **Género** Ciencia ficción



«¿Condenar a mi ciudad a la esclavitud bajo los soviéticos? ¡NUNCA!»

Otras lecturas
Judge Dredd: The Pit de John Wagner y varios
The Last American de John Wagner, Alan Grant, y Mike McMahon

En 1982 los guionistas John Wagner y Alan Grant decidieron que el hogar del juez Dredd, Mega-City One, había crecido demasiado. Entonces provocaron una guerra en su ciudad de ficción a fin de reducir la gran metrópolis mundial de Dredd a un tamaño más manejable. Así nació *Judge Dredd. The Apocalypse War* [Juez Dredd. La guerra del Apocalipsis].

Previamente, Mega-City One ha sido subyugada por el juez soviético Orlok (*Black Mania* en la historia), utilizando un agente psicoactivo en el suministro de agua. La rival soviética, East-Meg One, lanza un ataque nuclear sobre Mega-City One, que destruye sus defensas láser y mata a cientos de millones de personas. Se inicia la invasión. Dredd y sus hombres, en inferioridad numérica, no tienen otro remedio que adoptar la guerra de guerrillas para frenar el avance soviético, donde sea y como sea. Ha empezado la guerra del Apocalipsis.

Wagner y Grant, que se divirtieron enormemente dinamitando su propia creación, confeccionaron una clásica historia bélica con una narrativa trepidante en la que los acontecimientos a gran y a pequeña escala se equilibran de forma pocas veces lograda en el género. Será el día más largo para Mega-City One, donde el lector presencia con exactitud de qué está hecho el juez Dredd. La historia es increíblemente brutal, y muestra a las claras que es la población civil la principal víctima de todas las guerras. Más de la mitad de Mega-City One y la totalidad de East-Meg One quedan destruidas, dejando atrás 900 millones de víctimas.

Carlos Ezquerra, el creador visual de Dredd, dibuja con la confianza y la estilización que le han hecho famoso entre los fans. Experto en el dibujo bélico, la aspereza de su estilo ofrece a la destrucción su aspecto más sombrío.

«The Apocalypse War», uno de los episodios de la historia del juez Dredd, ha ejercido su influencia sobre la serie durante más de 25 años. **BD**

El mariscal soviético Kazan lanza el ataque sobre Mega-City One. ➡


ANYONE ELSE BUT DREDD AND YOUR BLUFF MIGHT HAVE WORKED, WAR MARSHAL.
DREDD WILL GET HIS REWARD — ALONG WITH THE REST OF THEM.
THE MEGA-CITY SILOS HAVE BEEN WIPED OUT. ONLY 2% OF THEIR SKUNK STATIONS REMAIN — AND THEY WILL BE ELIMINATED WITHIN THE HOUR.
IT IS TIME.
LET THE INVASION BEGIN!
NEXT PROG: THE DARKEST HOUR!

CINEM

DAMN CRAPPY MACHINE..!

?

HEY LUBA--! HOW ABOUT THAT ENDING?! C'MON!

--ROBERT MITCHUM GETS HIS BUTT ACQUAINTED WITH SALT THANKS TO LILLIAN GISH AND HER SHOTGUN, SO THE KIDS LIVE HAPPILY EVER AFTER!

OK, MOVIE'S OVER! GOOD DAY, FOLKS!

TSK

MOAN...

AFTER THE THEATER IS CLEARED (OF ALL SIX PEOPLE)--

SIGH... I KNEW MY POOR OLD PROJECTOR'D DIE ON ME SOONER OR LATER, MARTÍN. DAMN... ANOTHER BILL! LOOKS LIKE I'M GOING TO HAVE TO PUT OFF REPLACING THAT OLD WATER HEATER FROM THE BATH-HOUSE FOR A WHILE ...AGAIN!

I COULD FIX THE PRONJECTOR, SEÑORA LUBA! I COULD!

NO NO, MARTÍN! IT'S A VERY DELICATE MACHINE. ONLY AN EXPERT CAN REPAIR IT-- WHAT'VE YOU GOT THERE?



Palomar 1982

Gilbert Hernández

Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1957)
Género Drama **Premio** Kirby Award para la mejor serie en blanco y negro (1986)

Love and Rockets fue una obra maestra del cómic publicada en forma de panfleto entre los años 1982 y 1996 por tres hermanos: Gilbert, Jaime y Mario Hernández. Fue tal su impacto en el mundo del cómic alternativo, que un fan se definía por la pregunta: «¿A cuál prefieres, a Gilbert, o a su hermano Jaime?».

«Los Bros Hernández» son de origen mexicano. Crecieron en el sur de California, donde su madre los familiarizó desde temprana edad con sus cómics favoritos. Cuando los hermanos, con alrededor de veinte años, fueron contratados por Fantagraphics Books, *Love and Rockets* se convertiría en el oasis donde refugiarse ante la obsesión del cómic comercial por los superhéroes.

Palomar, recopilado por Fantagraphics en un magnífico volumen y creado por Gilbert *Beto* Hernández, es un buen ejemplo de su acercamiento al medio. El nombre procede de la pequeña población latinoamericana en la que se desarrolla la acción. El cómic es más conocido, sin embargo, por su personaje central, Luba, una mujer fuerte de origen indio. Sus enormes pechos y sus cabellos asalvajados la hacen objeto del deseo sexual de todos los hombres de Palomar. Madre soltera, Luba trabaja duro como operadora de la sala de cine local. Y aunque desea mantener su independencia, no puede evitar pensar en que algún hombre pueda entrar en su vida.

Las historias de *Palomar* están llenas de tópicos urbanos, amores cruzados y violencia ocasional, y añaden un generoso toque de realismo mágico latino al mundo del cómic. **EL**

Nausicaä 1982

Hayao Miyazaki

Título original *Kaze no tani no Naushikā*
Primera edición Tokuma Shoten (Japón)
Creador Japón (n. 1941)
Género Ciencia ficción, fantasía

Nausicaä del valle del Viento de Hayao Miyazaki fue publicado por primera vez en 1982 en la revista *Animage*. Aunque permaneció inacabado durante doce años, Miyazaki hizo un filme de anime en 1984 con el que obtuvo un gran éxito, lo que le permitió fundar su propia empresa, Studio Ghibli.

La trama de *Nausicaä* se sitúa en un mundo postapocalíptico, transcurrido un milenio desde la guerra de los Siete Días de Fuego. La mayor parte del territorio está cubierta de bosques venenosos infestados de insectos gigantes, y cualquier conocimiento sobre cómo utilizar las naves y armas que han sobrevivido a la catástrofe ha desaparecido. Nausicaä ha nacido en un mundo preindustrial, prácticamente feudal.

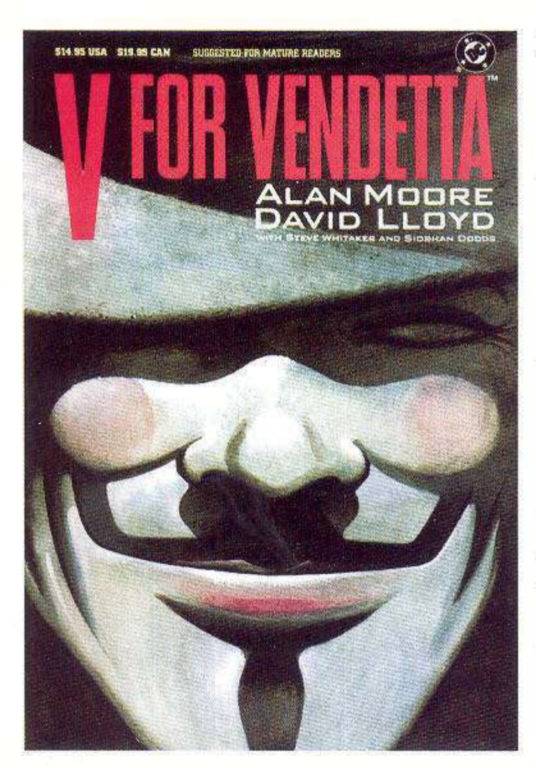
Nausicaä es la princesa de un pequeño reino rural, y siente profunda compasión por todas las formas de vida. Es también una hábil piloto y soldado, y se ve inmersa contra su voluntad en una guerra entre los dos imperios dominantes. Ayudada por las inverosímiles alianzas que consigue forjar gracias a su humanidad y su valentía, intenta convencer a todas las naciones para que vivan en paz y armonía con su entorno.

El estilo en tonos sepia, característico de Miyazaki, es delicado, preciso y detallado, similar al de su amigo Moebius. Su increíble dinamismo y el rico despliegue de personajes, temas y tramas entrelazadas garantiza que el mensaje, aunque valioso, sea sutil. Miyazaki explora los conflictos, la política y la religión, y consigue realizar un relato épico lleno de acción, protagonizada por una heroína intemporal dotada de valores humanos. **SB**

← Una página de la historieta *Act of Contrition*.

V de Vendetta 1982

Alan Moore David Lloyd



«¿Tienes intención de matarme? No hay carne ni sangre bajo este manto. Solo soy una idea.»

Otras lecturas

DMZ de Brian Wood y Ricardo Burcielli
From Hell de Alan Moore y Eddie Campbell
The League of Extraordinary Gentlemen de Alan Moore y Kevin O'Neill

Título original *V for Vendetta*
Primera edición Quality Communications (RU)
Creadores Moore (RU, n. 1953); Lloyd (RU, n. 1950)
Género Fábula política **Adaptación** Película (2006)

V de Vendetta se centra en una batalla de ideas. Explora el significado de la anarquía y el principio de aceptar la responsabilidad de cada uno sobre la propia vida y la del mundo; también se analiza el fascismo, con su rechazo de dicha responsabilidad.

Tras un invierno nuclear, Inglaterra es gobernada por el partido fascista Norsefire. Evey Hammond, de dieciséis años, es rescatada de la violación y la muerte a manos de la policía, o «Fingermen», por una misteriosa figura enmascarada, un personaje de vodevil vestido como Guy Fawkes, conocido simplemente como «V», y cuyo primer acto público es la voladura del Parlamento. Pero esto es solo el principio, y V se embarca en una campaña para sembrar el caos. Al principio, V es un irresistible héroe romántico, pero pronto se hace evidente que posee una cara oscura. Se ha convertido en un ser abocado a la venganza, sin identidad, definiéndose a sí mismo como una simple idea. Su *vendetta* se dirige a la totalidad del Estado, y pretende sustituir el fascismo por la anarquía. La presencia de Evey parece accidental, pero su rescate no lo es; también desempeña su papel.

Densamente escrita, con una multitud de personajes y tramas entrelazadas, *V de Vendetta* es un tratado sobre los principios de la anarquía. Ilustrado por David Lloyd en un estilo sombrío, con amplias zonas en negro y, en la edición de DC, en tonos apagados, el libro respira un aire realista y muy inglés, un decorado perfecto para la naturaleza teatral de V. El libro causó un considerable impacto, y muchos manifestantes han lucido desde entonces la máscara de Guy Fawkes. **BD**

Panorama infernal 1982

Hideshi Hino

Título original *Jigoku hen*
Primera edición Hibari Shobo (Japón)
Creador Japón (n. 1946)
Género Terror

Un pintor desconocido explica, dirigiéndose directamente al lector, que crea «sangrientas pinturas infernales» en la oscuridad de su estudio. Él mismo se inflige cortes y bebe ácido hidroclorhídrico para poder producir la cantidad de sangre necesaria para sus lienzos. Acaba de empezar uno titulado *Panorama infernal*.

El pintor habla de sus obras previas, y muestra una guillotina en el tejado de su casa, un río de sangre al lado de una vía ferroviaria, un crematorio donde son enterrados los cadáveres de los guillotinados, y un cementerio de prisioneros ejecutados salpicado de cabezas de animales empaladas. Hay pinturas de su familia: su hijo, Krazy Boy, que roba globos oculares de los cerdos del matadero; su hija, también artista, Krazy Girl, y su esposa, que sirve zombies en una taberna.

El pintor, al igual que su autor, habría nacido en 1946 en una familia japonesa que residía en Manchuria, región ocupada a la sazón por los japoneses. La familia regresa a Japón como refugiada, y la madre del pintor enloquece durante el viaje de vuelta. Vivirán en un país cuya población se ha visto afectada psíquicamente por el bombardeo de Hiroshima, y la infancia del pintor es una mezcla de muertes de pequeñas criaturas en sus manos y de los maltratos por parte de sus padres, hasta que descubre que sus deseos, como incendiar casas o descarrilar trenes, pueden cumplirse.

Sangre, sudor, lágrimas y otros fluidos circulan por las páginas de este grotesco relato de Hideshi Hino, cuyos personajes son lo suficientemente realistas como para provocar el desconcierto en el lector. **NFI**

Starstruck 1982

Elaine Lee Mike Kaluta

Primera edición *Ilustración+Comix Internacional*
Creadores Lee (EE.UU., fecha desconocida); Kaluta (EE.UU., n. 1947)
Género Ciencia ficción, fantasía

La década de 1980 fue un período de exploración en el mundo del cómic americano, y en medio de aquel estallido de creatividad, no había nada tan extraño como *Starstruck*. La serie inició su andadura en 1980 como una obra off-Broadway escrita por la actriz Elaine Lee, y con diseño de vestuario de Mike Kaluta. La pareja amplió la historia para una edición de *Ilustración+Comix Internacional* y, más adelante, de *Heavy Metal*, que daría lugar a una miniserie de Epic Comics/Marvel Comics en 1985.

La serie de cómics de *Starstruck* es una compleja ópera espacial con un amplio elenco de personajes mayoritariamente femeninos. Lee despliega esta inacabable historia a través de múltiples narradores y diversos soportes narrativos, como diarios, pensamientos, recuerdos y una acción explosiva. Destacan los aventureros Captain Galatia 9 y Brucilla the Muscle, la intrigante Mary Medea, y numerosas droides de placer conocidas como «Erotica Ann». El estilo narrativo de Lee es inteligente, sexual, profano e insultantemente divertido. En aquella época, Kaluta era muy admirado por las bellas fantasías que llenaban su obra, pero aquí demostró ser igual de hábil en el terreno de la ciencia ficción, pues creó una elegante visión *art nouveau* del futuro. Y es que en *Starstruck* aparece compilado un perfecto universo cerrado en sí mismo y con una complejidad raramente vista en un cómic.

En 1990 apareció una versión extendida en *Dark House Comics*. En 2010, *IDW* lanzó la serie completa en color, más una novela gráfica que incluía las aventuras de las Galactic Girl Guides en 2011. **DR**

RAYMOND BRIGGS

When the Wind Blows



Cuando el viento sopla 1982

Raymond Briggs

Título original *When the Wind Blows*
Primera edición Hamish Hamilton (RU)
Creador RU (n. 1934) **Género** Fábula política
Adaptación Película (1986)

Cuando el viento sopla es una disección clínica sobre la generación de armas nucleares que dominó la escena política y social en la segunda mitad del siglo XX. Raymond Briggs saca a la palestra el horror de una guerra nuclear y sus efectos sobre una pareja de jubilados ingleses, Jim y Hilda Bloggs. Esta circunstancia proporciona al libro un aire agradable y provinciano, aunque la fría furia de Briggs salta en cada una de las páginas. El autor se muestra particularmente corrosivo en su crítica dirigida a denunciar el inútil mecanismo ideado por el gobierno en caso de guerra nuclear.

La primera parte del libro yuxtapone la vida cotidiana de los Bloggs con la vasta maquinaria de guerra. Las secuencias de luminosas y bucólicas viñetas se ven interrumpidas por los estallidos a doble página que muestran misiles nucleares, submarinos y bomberos en azules y grises oscuros. Jim sigue escrupulosamente las directrices oficiales dadas por el gobierno, demostrando así el famoso «espíritu del Blitz» que les permitirá sobrevivir.

Las ocho páginas que describen la inevitable guerra nuclear son extraordinarias: un estallido a doble página, casi completamente blanco, seguido de otras que repiten la viñeta de Jim y Hilda en su refugio, cada vez más difusa y distorsionada visualmente. Después del estallido de la bomba, la paleta cambia hacia las tonalidades lúgubres del invierno nuclear, y la radiación es sugerida mediante apagados púrpuras, verdes y azules. Jim y Hilda tratan de sobrevivir con dignidad, sin perder nunca la fe, aunque sus vidas se han visto irremediablemente arruinadas por una despiadada maquinaria militar. **SB**

Taxista 1982

«Martí»

Primera edición La Cúpula (España)
Creador Martí Riera y Ferrer (España, n. 1955)
Género Policíaco

Taxista retrata a un soltero ultraconservador de mediana edad, conocido con el alias de Taxista Cuatroplazas, que trabaja como taxista-sabueso. El protagonista conduce su vehículo en una ciudad no identificada que podría ser Barcelona, y es un amante de la ley y el orden cuyas aventuras urbanas le llevan desde el centro hasta los suburbios. La obra del autor, Martí Riera y Ferrer, conocido por su nombre de pluma, Martí, está influida por el *Dick Tracy* de Chester Gould. La mayoría de las páginas acaban con un final al borde del abismo, y los rostros feos y deformes de *Taxista* son el complemento perfecto para la galería de villanos que Gould creó para su tira detectivesca. Pero Martí llega incluso a superarlo en términos de violencia y atrocidad.

Taxista es un revelador retrato de las miserias humanas de la España de principios de la década de 1980, una época en que nuevos problemas económicos y sociales surgían después de la muerte del general Franco.

Taxista, que apareció periódicamente en la revista mensual *El Víbora*, fue recopilado en dos volúmenes por su editorial, La Cúpula. En el año 2004 fue reeditado en un solo volumen por Glénat. Martí abandonó prácticamente los cómics desde principios de la década de 1990.

Taxista fue publicado en inglés por Catalan Communications en 1987, con un prefacio de Art Spiegelman. Reapareció en 2007 en la historia de un solo capítulo *Calvario Hills*, para la colección Ignatz de Fantagraphics, que a su vez lanzó el primer volumen de una edición en tapa dura en 2011. **AMo**

Martin Mystère 1982

✎ Alfredo Castelli ✎ Giancarlo Alessandrini

Título original *Martin Mystère*
Primera edición Sergio Bonelli (Italia)
Creadores Castelli (Italia, n. 1947); Alessandrini (Italia,n. 1950) **Género** Aventuras

Martin Mystère es profesor de arqueología y aventurero. También es una figura pública relacionada con el periodismo de divulgación científica, inspirada en escritores como Erich von Däniken. Es de origen neoyorquino y pasó los primeros años de su vida en Italia, donde tienen lugar algunas de sus aventuras. Mystère es un hombre maduro que suele ir acompañado por su novia, y posterior esposa, Diana Lombarda, y un asistente de la especie neandertal llamado Java.

Mystère también se interesa por el arte, la ciencia, la antropología, la ciencia ficción y la parapsicología. Mystère investiga las ocultas relaciones entre los inescrutables agentes «Hombres de negro» y la búsqueda del Santo Grial por parte de los nazis. Hay además una amplia trama secundaria centrada en teorías conspirativas, y en investigaciones bien documentadas que apuntan hacia una historia alternativa de la civilización.

En la estela de aventuras como *Doc Savage*, esta serie fue punta de lanza de la renovación llevada a cabo por el editor Sergio Bonelli a principios de la década de 1980. *Martin Mystère* fue decisivo en el lanzamiento de una nueva era de géneros modernos que incluían el terror —*Dylan Dog*—, y la ciencia ficción ciberpunk, como *Nathan Never*, a medio camino entre el western tradicional y las series post-western, como *Tex* y *Ken Parker*.

Alfredo Castelli, antiguo editor de *Il Corriere dei Ragazzi*, es un apasionado estudioso de los cómics, y muchos episodios de *Martin Mystère* hacen referencia a la historia de este género. En 2003 *Martin Mystère* fue adaptado como serie de animación. **MS**

El clic 1982

✎✎ «Milo»

Título original *Il gioco*
Primera edición Tattilo (Italia)
Creador Maurilo Manara (Italia, n. 1945)
Género Humor para adultos

Entre los cómics eróticos más famosos jamás producidos, *El clic* narra la historia de una joven, fría y atractiva de nombre Claudia Cristiani, que está casada con un hombre rico. Es raptada por un científico que le implantará un dispositivo de control remoto en su cerebro, y que provocará en ella una pasión sexual irrefrenable cada vez que este se activa. En sus aventuras, Cristiani vivirá situaciones embarazosas cada vez que alguien intenta hacerse con el control del diabólico dispositivo, y que también provoca en ella deseos ocasionales de venganza hacia su cínico esposo.

El clic fue publicado originalmente en *Playmen*, una revista para adultos de Tattilo Editrice. Pero la primera entrega se convirtió en best-seller cuando fue publicada en forma de libro por Edizioni Nuova Frontiera en 1984, e inspiró nuevas entregas en 1991, 1994 y 2001.

Tras años de trabajo en el mundo del cómic erótico comercial, como las historias satíricas de *Jolanda de Almaviva* para la revista *Telerompo*, Mauricio *Milo* Manara desarrolla en *El clic* un método más irónico de tratar los deseos sexuales de la clase media. La belleza de sus mujeres es legendaria, gracias a la habilidad para captar su tórrida esbeltez. Son cuerpos perfectos repletos de detalles sexualmente atractivos, como los sensuales labios, la perfección de los cabellos y los gestos provocativos.

La versión cinematográfica francesa de *El clic*, rodada en 1985 y titulada *Le déclic*, tuvo a Florence Guérin como protagonista. En 1997 se hizo una adaptación para la televisión inglesa, *Click*, convertida en serie de siete episodios de noventa minutos. **MS**

Los pioneros de la aventura humana 1982

François Boucq

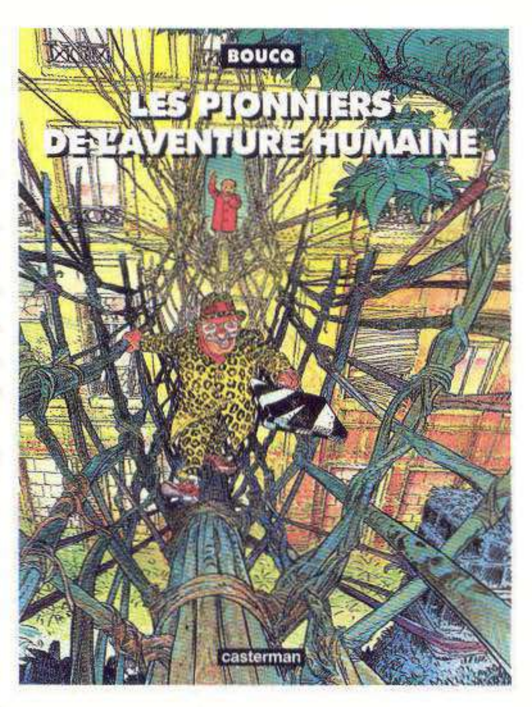
Título original *Les pionniers de l'aventure humaine*
Primera edición Casterman (Bélgica)
Creador Francia (n. 1955)
Género Humor, fantasía

Los pioneros de la aventura humana es una antología de relatos cortos de signo satírico y grotesco. Se inicia con un comando japonés de la Segunda Guerra Mundial irrumpiendo brutalmente en un tranquilo apartamento francés en la actualidad, ocupado por una madre y sus cuatro hijos. Y finaliza con una pareja de amantes que, en el grandioso marco de las cataratas del Niágara, ya se imaginan abriendo un kiosco de comida rápida para sellar su amor.

Otras historias se ocupan de un escultor de carne cocida que se enzarza en un doloroso enfrentamiento con Leonardo da Vinci, y una banda de neandertales que escapan por los pelos del ataque de un terodáctilo acompañados de Jérôme Moucherot, un vendedor de seguros a domicilio ataviado con una piel de leopardo.

Las historias de *Los pioneros de la aventura humana* no comparten un argumento común de héroes recurrentes, aunque el personaje de Moucherot, que aparece en el relato «Tigre de Bengala», reaparecerá en los cómics de François Boucq. Pero todas las historias comparten una poderosa afinidad con lo surrealista y absurdo, en la que el autor se recrea a base de una inspiración poco frecuente y muy personal.

Boucq es un ilustrador de enorme talento que se mueve por estilos diferentes con asombrosa facilidad, lo cual explica parte de su éxito. Sus trazos enérgicos y realistas pueden parecer excesivos, pero Boucq los utiliza con meticulosa precisión para introducir un delicioso componente cómico, combinado con situaciones incongruentes y anacrónicas, como aquellas en las que los grandes mamíferos africanos se convierten en protagonistas. **NF**



«Al atardecer solo queda la estructura, impúdica, como si las criaturas que la erigieron quisieran gritarle al mundo su existencia.»

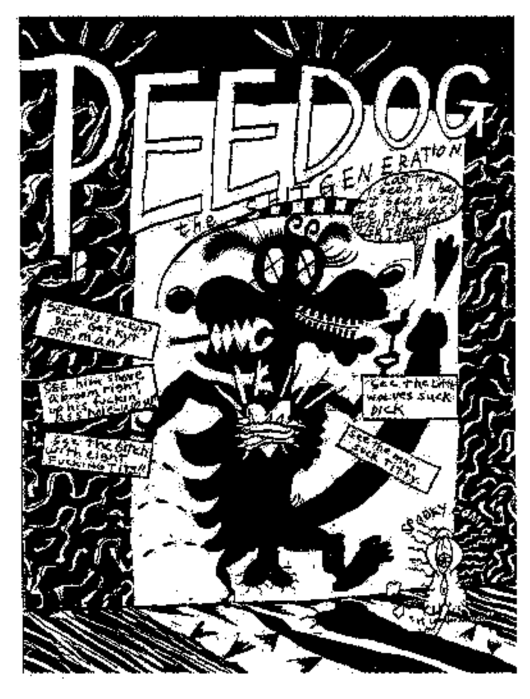
Otros libros de François Boucq

Billy Budd, KGB (Bouche du diable) con Jerome Charyn
Bouncer con Alejandro Jodorowsky
Moon Face (Face de lune) con Alejandro Jodorowsky
La mujer del mago con Jerome Charyn

El perro que mea 1982

«The Shit Generation»

Título original *Pee Dog*
Primera edición Spooky Comics (EE.UU.)
Creadores Gary Panter (EE.UU., n. 1950); Jay Condom (EE.UU., fecha desconocida) **Género** Humor para adultos



Otras lecturas
Jimbo in Purgatory de Gary Panter
Pee Dog vs. Poop Dog de The Shit Generation
Pixie Meat de Gary Panter, Tom Dehaven, y Charles Burns
The Asshole de Gary Panter

El artista Gary Panter formó parte de la escena punk de Los Ángeles durante la década de 1970, cuando realizó algunos dibujos para la revista *Slash*, así como algunas portadas de álbumes musicales. Su estilo grunge se desarrolló cuando unió sus fuerzas a las de Jay *Condom* Cotton y formaron el colectivo llamado The Shit Generation. Se embarcaron entonces en una serie de proyectos que incluían un álbum con su música y dos entregas de *Pee Dog* [El perro que mea], un animal divertido, escatológico, grotesco y a menudo pornográfico. Este cómic rozaba los límites de la blasfemia espoleada por el ácido. En suma, la obra de un genio demente.

Panter decía de *Pee Dog*: «Nos pasamos un par de noches dibujando juntos y a buen ritmo las dieciséis páginas del cómic. Fue realmente duro. Había que ser infantil, estúpido, sucio y blasfemo. Pero para Jay y para mí, también era algo espiritual».

«Mira el río de Pee. Es sucio porque lo acepta todo.»

Para proteger sus auténticas identidades de cualquier ataque, inventaron diferentes seudónimos: Panter adoptó el de Jocko *Levant* Brainiac 5, y Condom el de Eddie Nukes. Bajo estos álter egos, desarrollaron una compleja mitología. «No éramos nosotros. Los imaginábamos como una pareja de nudistas conduciendo su cadillac por el desierto, tomando ácido y vendiendo o comerciando con viejos cómics porno.»

El resultado de esta fantasía apareció en obras como *Pee Dog II: The Captain's Final Log*. En definitiva *Pee Dog* es un cómic épico, casero y de corte punk rock, mezcla elementos como *La última cena* de Leonardo da Vinci, el Mr. Spock de *Star Trek*, y un caballo antropomórfico llamado Quick Draw McGraw que sirvió de modelo a la última obra de Panter, titulada *Jimbo In Purgatory*. **EP**

Locas 1982

Jaime Hernández

Locas es la contribución de Jaime Hernández a *Love and Rockets*, antología junto a sus hermanos Gilbert y Mario. Fue publicada en 1982 y se convirtió en paradigma del cómic alternativo estadounidense de la década.

Locas se inicia incorporando un potente elemento de ciencia ficción, que detalla las aventuras de la mecánica de cohetes Maggie Chascarrillo. La dinámica narrativa cambia entonces para centrarse en un distrito ficticio de Los Ángeles, Huerta (o Hoppers), inspirado en Oxnard, la ciudad natal de los hermanos Hernández. La historia relata las vidas entrelazadas de una gama de personajes de la escena punk californiana, una cultura de bandas y de wrestling en el marco de la comunidad mexicano-estadounidense. Pero es el intenso y vacilante romance entre Chascarrillo y su mejor amigo, Hopey Glass, la columna vertebral de la historia. *Locas* intercala viñetas independientes con largos despliegues narrativos, así como flashbacks y fantasías, para relacionar la continuidad épica de las vidas de sus personajes desde la infancia. Todo ello se ve salpicado de humor, realismo mágico y una astuta observación social de los matices de clase, raza, género y sexualidad.

«... Estaba bailando, y esos tipos, pellizcándome el culo.»

El rudo grafismo en blanco y negro y la economía de medios en la aplicación de la línea se inscribe en la tradición estadounidense, desde el drama adolescente *Archie* de Dan DeCarlo, hasta el mundo de los superhéroes de Jack Kirby, pasando por *Peanuts* de Charles M. Schulz. La riqueza de registros y caracterización en *Locas* lo convierte en una joya del cómic alternativo. Jaime deja a un lado la experimentación formal en favor de una claridad visual, que capta perfectamente la evolución de sus inolvidables personajes. **MG**

Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1959)
Género Alternativo
Influido por Dan DeCarlo, Charles M. Schulz





Otras lecturas

Love and Rockets de Jaime y Gilbert Hernández
Palomar de Gilbert Hernández
Penny Century de Jaime Hernández
Sloth de Gilbert Hernández
Whoa Nellie! de Jaime Hernández

Carmen Cru 1982

Jean-Marc Lelong

Primera edición Fluide Glacial/Éditions Audie (Francia)
Creador Francia (1949-2004)
Género Humor
Adaptación Teatro (1985)

Un encuentro con una anciana mujer inspiró a Jean-Marc Lelong la creación de su personaje: Carmen Cru. Se trata de una diminuta e imprevisible dama, permanentemente malhumorada y de rostro ulceroso, que mantiene oculto tras un gran gorro impermeable.

Carmen Cru se pasa el tiempo recorriendo la ciudad en bicicleta, dispuesta a aprovecharse de la ayuda de vecinos y transeúntes, y a los que obliga a atender sus peticiones. Corta el suministro eléctrico del edificio cada vez que sale de su apartamento, y sus sufridos vecinos tienen que cargar con su bicicleta arriba y abajo mientras Cru les denuncia por acoso cada vez que llaman a su puerta. En realidad, es una persona que ha acabado harta del mundo, desconfía de la humanidad en general y, en su estilo lacónico y cómicamente comprensible, retrata a la perfección la vejez, mientras sus estupefactas amistades proporcionan una satírica visión de la reacción de las jóvenes generaciones.

La tira apareció por vez primera en la revista francesa *Fluide Glacial* en 1982, antes de ser publicada en una serie de álbumes, e incluso sirvió para inspirar una obra de teatro que recorrió Francia entre 1985 y 1989. Cada entrega aparece en blanco y negro, con escasos detalles de fondo, y las historias se centran sistemáticamente en la figura de Cru y sus reacciones de cascarrabias ante la gente con la que se cruza.

El estilo de Lelong confiere a *Carmen Cru* una inolvidable visión de rasgos ceñudos y arrugas, y un impermeable demasiado holgado, pero son sus malhumorados diálogos los que hacen de esta serie un clásico del cómic. **CMac**

El equipo de ... béisbol 1982

Hyun-se Lee

Título original *Gongpoeui waeingudan*
Primera edición Koryoka (Corea)
Creador Corea del Sur (n. 1956)
Género Drama

Solo el ganador se lleva el premio, y todos los demás enrojecen de ira. El desesperado afán de éxito a cualquier precio era el sentimiento de autoironía predominante en Corea del Sur en la década de 1980. Los cómics de mayor éxito de la era llegaron hasta el extremo para recrear este sentimiento. *Gongpoeui waeingudan* [El equipo de mercenarios de béisbol] está protagonizado por una banda de perdedores. Pero gracias a un entrenador infernal, que los lleva a ridículos niveles de dureza, vuelven a la liga para conseguir cifras récord de victorias.

Un grupo de jugadores de élite bien gestionados domina la liga de béisbol profesional. Para alguien calificado de alcohólico, de orígenes étnicos escasamente valorados, y considerado un perdedor, no hay forma de volver a ella, algo que acarreará todo tipo de consecuencias; un jugador puede separarse de su familia o perder a su único amor para conseguir el éxito. Pero cuando un jugador topa con un entrenador que le sugiere venganza —sumergiéndolo en un programa de entrenamientos que incluye ser golpeado diariamente o escalar acantilados con la única ayuda de sus manos—, todo puede mejorar. En *Gongpoeui waeingudan* el deseo de convertirse en ganador es tan fuerte, que un pitcher puede cortarse el dedo anular para que la bola adquiera un efecto impredecible. Todos estos factores convierten la historia en un doloroso relato que se ve realzado por un grafismo nervioso y potente.

Gongpoeui waeingudan es un hito en la historia del *manhwa* coreano. Fue una obra pionera que elevó el cómic a la categoría de ficción para adultos. **NK**

La búsqueda del pájaro del tiempo 1982

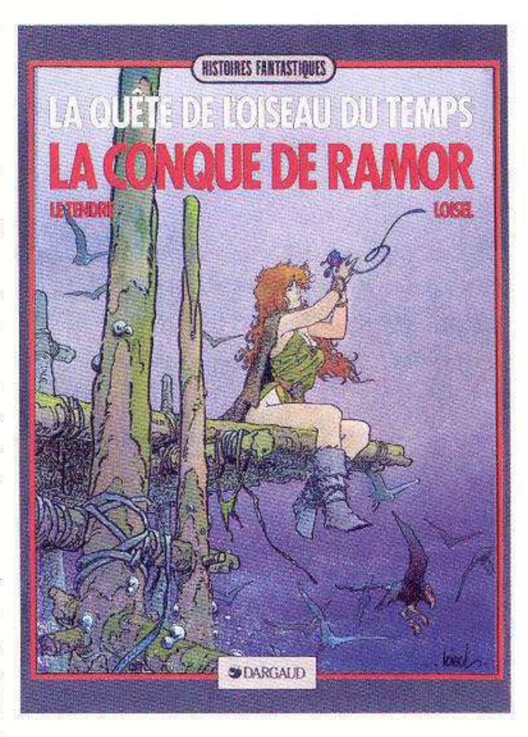
Serge Le Tendre Régis Loisel

Título original *La quête de l'oiseau du temps*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creadores Le Tendre (Francia, n. 1946); Loisel (Francia, n.1951) **Género** Fantasía

La serie de fantasía *La búsqueda del pájaro del tiempo*, de Régis Loisel y Serge Le Tendre, se inició en 1975, con una breve aparición en la malograda revista *Imagine*. Ambos creadores eran muy jóvenes, y cuando reapareció siete años más tarde, en *Charlie Mensuel*, habían evolucionado. Le Tendre ya había escrito para muchos géneros, y Loisel había refinado su encantador y travieso estilo, con exuberantes heroínas de cabellos enmarañados, para transformarlo en una fuente de inspiración para futuros narradores.

La búsqueda del pájaro del tiempo tiene lugar en un mundo de fantasía, Akbar, amenazado por un dios vengativo, Ramor. En un esfuerzo por oponerse a él, una poderosa hechicera, Mara, envía a su hija Pelisse para que convenza a un antiguo amante, Bragon, de que se embarque con ella en busca del legendario pájaro del tiempo. Lo que diferencia a esta serie del resto es el desarrollo de los personajes individuales: Mara y Bragon deben asimilar el hecho de que están envejeciendo, y el ciclo queda teñido de incertidumbre y melancolía. El desarrollo de la trama por parte de Le Tendre sorprende una y otra vez a sus admiradores.

Sin embargo, es la vertiente gráfica la que ha deparado el mayor número de fans a la serie. Loisel crea un mundo de detalles poblado con incontables criaturas exóticas, homínidos de aspecto alienígena, pájaros gigantes y paisajes extraños y espectaculares. *La búsqueda del pájaro del tiempo* está muy lejos de las típicas aventuras de exploración, con personajes tan ricos y variados como los propios escenarios. **FJ**

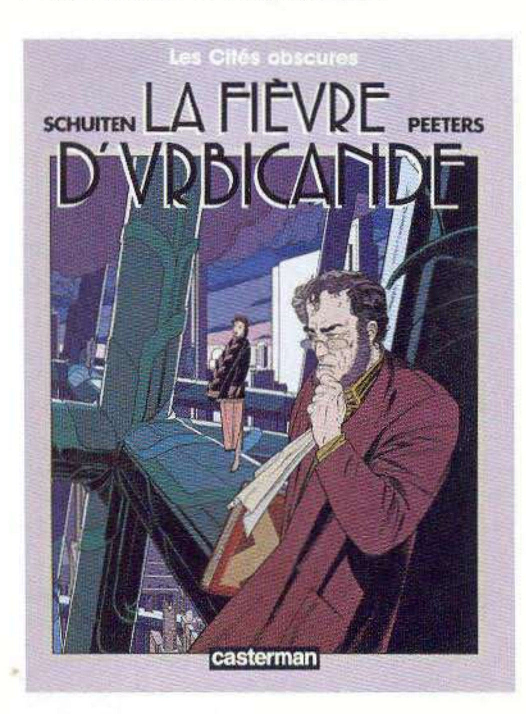


«¡Pero, basta! El tiempo apremia. Debes ser rápido. Mara espera nuestro regreso...»

Otras lecturas
Aquablue de Thierry Cailleteau y Olivier Vatine
Elfquest de Richard Pini y Wendy Pini
Thorgal de Jean Van Hamme y Grzegorz Rosiński
Valérian y Laureline de Pierre Christin y Jean-Claude Mézières

La fiebre de Urbicanda 1983

Benoît Peeters · François Schuiten



«Aunque al observador ocasional no parezca llamarle la atención, se trata de una estructura cúbica totalmente hueca...»

Otros libros de Benoît Peeters y François Schuiten

Plagiat!
Recuerdos del eterno presente
La ruta de Armilia
Las murallas de Samaris
La frontera invisible

Título original *La fièvre d'Urbicande*
Primera edición Casterman (Bélgica)
Creadores Peeters (Francia, n. 1956); Schuiten (Bélgica, n. 1956) **Género** Fantasía, ciencia ficción

Amado y respetado por su carácter visionario de sus creaciones arquitectónicas, construidas en la ciudad de Urbicanda, Robick se siente intrigado por un extraño objeto que encuentra en una obra. Se trata de una estructura hueca en forma de cubo, con afiladas aristas hechas de un metal desconocido, imposible de cortar o rayar con ninguna herramienta conocida. Incluso en Urbicanda, famosa entre las ciudades del Fantástico por sus maravillas y sus revolucionarias innovaciones, tal artefacto está fuera de lugar. ¿Cómo explicar su naturaleza y función, si es que las tiene?

La sorpresa de Robick se convierte en fascinación cuando se percata de que el misterioso objeto está creciendo y expandiéndose a la vez. Resolver el misterio de esta extraña estructura se convierte en una obsesión compulsiva e inútil. Robick continúa con su búsqueda antes de desesperarse, mientras el objeto sigue creciendo inexorablemente, hasta alcanzar proporciones gigantescas y superar en tamaño a la propia ciudad.

Benoît Peeters y François Schuiten eran amigos desde la infancia, y empezaron a dibujar ciudades imaginarias de 1982 para *Las murallas de Samaris*. Pero es *La fiebre de Urbicanda* la que inauguró la serie *Las ciudades oscuras*, un mundo paralelo en el que una red de ciudades de ensueño con nombres extrañamente familiares parecen evocar las metrópolis de nuestro mundo.

Esta es una innovadora creación, tanto desde el punto de vista gráfico como narrativo. El cómic obtuvo el premio al mejor álbum en el Salón del Cómic de Angulema de 1985. **NF**

Adolf 1983

Osamu Tezuka

Título original *Adorufu ni tsügu*
Primera edición Bungeishunju (Japón)
Creador Japón (1928-1989)
Género Bélico

Ambientada especialmente en Alemania y Japón durante la Segunda Guerra Mundial, esta es la primera de una serie de cinco entregas que narran la historia de tres hombres llamados Adolf: uno histórico, Adolf Hitler, y dos ficticios, Adolf Kamil y Adolf Kaufmann. Kamil es un judío que vive en Kobe, en Japón, y Kaufmann, mitad japonés, mitad alemán, es su mejor amigo.

Sohei Toge, un periodista japonés enviado a Berlín para cubrir los Juegos Olímpicos de 1936, descubre que su hermano menor, Isao, ha sido asesinado. Cuando se entera de que las evidencias de la estancia de la víctima en Alemania han sido borradas, se decide a investigar. Empieza por buscar un documento que cree que su hermano ha enviado a Japón.

Allí, el padre de Kaufmann recibe la orden de recuperar el documento, una supuesta prueba de que Hitler tenía antepasados judíos. Kaufmann prosigue su amistad con Kamil, negándose a ceder a la presión de su escuela para que reniegue de los judíos. No obstante, tras la muerte de su padre, Kaufmann descubre que ha sido enviado a Alemania para unirse a las Juventudes Hitlerianas, pese a las protestas suyas y de su madre. La historia sigue el crecimiento de Kamil y Kaufmann conforme sus vidas se ven afectadas por Hitler y por la persecución de Sohei en busca del asesino de su hermano.

Osamu Tezuka pasó su juventud cerca de Kobe. Su estilo y su acercamiento al tema son de un realismo asombroso. Casi desaparecen las exageraciones típicas del manga, y la descripción de los personajes son convincentes. Tezuka ganó el Premio Kodansha de manga de 1986. **NFI**

Jefe de sección Kosaku Shima 1983

Kenshi Hirokane

Título original *Kacho Kosaku Shima*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1947)
Género Fábula política

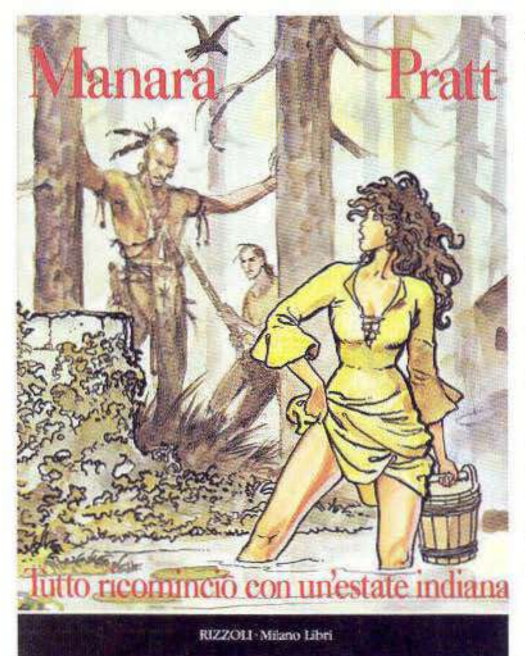
Manga es más un formato de presentación que una norma narrativa, y hay muchas variedades. Sigue siendo difícil para los lectores occidentales apreciar en su plenitud la trascendencia cultural que *Kacho Kosaku Shima* [Jefe de sección Kosaku Shima] ejerce en Japón. Su equivalente estadounidense sería el personaje de John Carter en el show televisivo *ER*. Pero las diferencias son numerosas, y la principal es que el personaje cuyo nombre da título a la historia es el centro del argumento, y no parte de un elenco general.

La serie lleva publicándose desde que apareció en la revista semanal *Moningu* [Mañana]. El argumento de la serie es típicamente japonés. Incluso a principios del siglo XXI, la gente puede permanecer durante toda su carrera laboral en la misma empresa. El resultado es un relato sobre la toma de decisiones, la política o las relaciones, los tópicos más familiares para la audiencia del manga.

Kosaku Shima trabaja como asalariado para Hatsushiba Goyo, una compañía que al parecer estuvo radicada en Matsushita, donde su creador, Kenshi Hirokane, había trabajado antes de convertirse en un profesional del cómic. Shima va abriéndose camino en la empresa hasta llegar a la cumbre del escalafón, convirtiéndose en 2008 en jefe de la compañía. El título del manga cambió para reflejar esta evolución, y cada segmento de la historia recibe uno diferente en función del grado laboral del protagonista. Fue tal el impacto que *The Economist* cubrió la promoción de Shima a la presidencia de la empresa: ya se habían vendido más de treinta millones de volúmenes de la historia. **MW**

Verano indio 1983

Hugo Pratt «Milo»



«Quédate tranquila, chica. Pronto te sentirás mejor ... y vosotros dos, echadme una mano.»

Otras lecturas

El Gaucho de Hugo Pratt con Milo Manara
Ernie Pike de Héctor Oesterheld y Hugo Pratt
El hombre de papel de Milo Manara
Viaje a Tulum de Milo Manara y Federico Fellini
Wheeling de Hugo Pratt

Título original *Tutto ricominciò con un'estate*
Primera edición Milano Libri Editore (Italia)
Creadores Pratt (Italia, 1927-1995); Maurilio Manara (Italia, n. 1945) **Género** Drama, western

Verano indio está ambientado en la Nueva Inglaterra de principios del siglo XVII. En este territorio del Nuevo Mundo, los colonos europeos y los pueblos indígenas han aprendido a convivir en una delicada paz armada. Cuando dos indios raptan a una joven blanca, este delicado equilibrio se desmorona. Un colono, Abner Lewis, presencia el ataque y ejecuta a los raptores. En busca de venganza, las tribus indígenas locales acuden a la granja de Lewis, donde la mujer raptada ha hallado refugio. Se dirigen entonces a New Canaan, una población fortificada habitada por puritanos, y gobernada con puño de hierro por un fanático religioso obsesionado con el pecado, el reverendo Pilgrim Black.

La acción de *Verano indio* refleja la fiereza de la lucha con excepcional habilidad, explicando de paso la historia de la maldición que afecta a la totalidad de la familia. Todos quedan condenados al ostracismo a causa de la conducta impura de la madre, Abigail. Como pecadora que ha dado a luz a un hijo ilegítimo, es una afrenta a la moralidad, y una de sus mejillas se verá desfigurada por la letra «L», de «Lilith», grabada a fuego.

Hugo Pratt es un apasionado de este período de la historia americana, en el que las culturas nativas y occidentales se mezclaron a menudo antes del triunfo del modelo europeo. Su historia es un clásico en el que el amigo de Pratt, Mauricio *Milo* Manara responde con un virtuoso vocabulario gráfico que refleja la dimensión erótica que ya aparece en sus álbumes en solitario. La rivalidad entre los dos colaboradores, ambos consagrados ya entonces, contribuyó sin duda a su éxito. **NF**

Unos bollos de cuidado 1983

Alison Bechdel

Título original *Dykes to Watch Out For*
Primera edición *Woman News* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1960)
Género Humor para adultos

Antes de *The L World*, estaba *Unos bollos de cuidado*. Pero ningún intento por relacionar esta última con su prima televisiva, mucho más glamurosa, hace honor a esta innovadora tira de Alison Bechdel, una visión única de la vida lésbica en Estados Unidos. Lanzada inicialmente en pequeñas publicaciones de inclinación feminista o gay, la tira se convirtió en un fenómeno.

Unos bollos de cuidado recoge la vida en una pequeña comunidad gay en el corazón de Estados Unidos y ofrece una visión antropológica de las mujeres que deben atender a sus amantes, a sus compañeros de trabajo y a sus hijos, todo ello relacionado con la cadena de noticias por cable MSNBC.

Bechdel describió el cómic con una novela semivictoriana por entregas. Aunque es discutible que los presidentes George W. Bush y Bill Clinton sean personajes del drama, como las lesbianas del título, desde el sida hasta el matrimonio gay, los derechos de los transexuales, la guerra de Irak y el auge de los grandes comercios de distribución, los lectores descubren la visión femenina de todos los temas candentes de Estados Unidos, presentados de forma atractiva con las características ondulaciones de la pluma de Bechdel. Los personajes, la neurótica Mo, la astuta Sydney, la intransigente Sparrow y la irascible Clarice, son mujeres inteligentes y seguras de sí mismas, y su disección de los temas de moda es una delicia. Pero la línea narrativa no se detiene en la política: hay un romance tras otro, matrimonios en cadena y embarazos en serie. Las protagonistas no se ajustan al estereotipo lesbiano, y sus aventuras mantienen el interés. **EL**

El puño de la Estrella del Norte 1983

«Buronson» Tetsuo Hara

Título original *Hokuto no Ken*
Primera edición Shueisha (Japón)
Creadores Sho Fumimura (Japón, n. 1947); Hara (Japón, n. 1961) **Género** Ciencia ficción

El puño de la Estrella del Norte está ambientado en un mundo destruido por una guerra nuclear, donde los escasos supervivientes luchan por el control de los escasos restos de agua y comida que no han sido contaminados. Kenshiro es el heredero de un estilo de arte marcial de efectos letales, que le permite utilizar los meridianos ocultos del cuerpo humano para matar a la gente desde su interior, con resultados a menudo sangrientos.

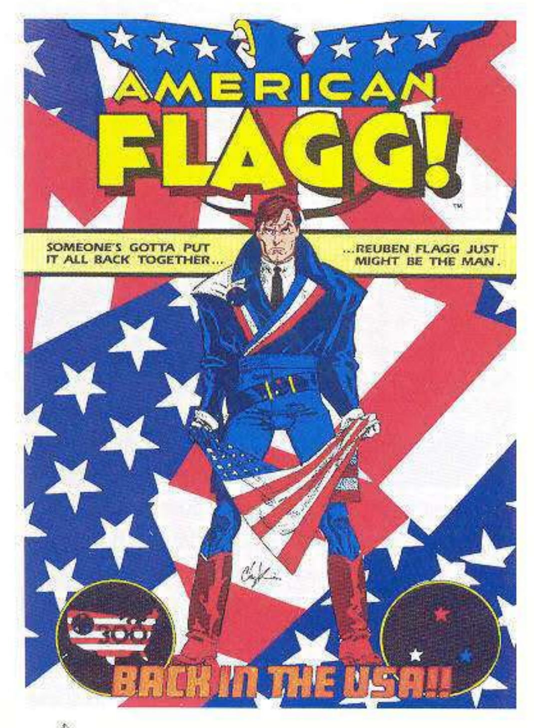
Kenshiro va vagando por la tierra yerma buscando a su novia, que le fue arrebatada por un rival en las artes marciales, ayudando de paso a los débiles a luchar contra los impulsos depredadores de las tribus y clanes que los amenazan. Conforme la humanidad vuelve a agruparse, surge un imperio corrupto contra el que deberán luchar Kenshiro y sus compañeros. Uno de ellos es secuestrado por una banda de guerreros procedentes de un territorio donde solo los grandes luchadores pueden sobrevivir. Y por mucho que Kenshiro quiera evitarlo, siempre hay alguien que necesita sus violentos métodos de ayuda.

El mundo que Buronson (Sho Fumimura) logra crear es de una gran simpleza moral, aunque la serie se dirige a sus jóvenes lectores de género masculino enfatizando en los estilos de lucha y en el machismo. También aparecen conflictos emocionales, como cuando Kenshiro se enfrenta a su familia y a los viejos compañeros de lucha, pero siempre en el contexto de las artes marciales. El arte de Tetsuo Hara es más funcional que elegante, con poderosas musculaturas, que hicieron de este cómic una lectura muy popular. **FJ**

American Flagg! 1983

Howard Chaykin

Primera edición First Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1950)
Género Ciencia ficción, sátira
Influido por Robert Fawcett, Al Parker



Otros libros de Howard Chaykin
American Flagg: Volumen 1 (nos 1-7)
American Flagg: Volumen 2 (nos 8-14)
Blackhawk, Book 1: «Blood and Iron»
City of Tomorrow
Howard Chaykin's Black Kiss

American Flagg! de Howard Chaykin es una mezcla de sátira política y arte sin compromisos, y se convirtió en uno de los cómics más influyentes de la década de 1980. En 2008 el artista comentó hasta qué punto se parecía la realidad a sus predicciones en *American Flagg!*: «Si hubiera sabido que aún iba a ser peor, me habría pegado un tiro para compensar».

El héroe de Chaykin, Reuben Flagg, se mueve en una distopia del futuro, hacia el año 2031. Para entonces, la sociedad occidental aún está intentando recuperarse de los desastrosos acontecimientos de 1996, conocidos como «El año del Domino», en el que África se anexionó Europa, y el gobierno de Estados Unidos tuvo que trasladarse a Marte, donde la vida es más segura que en la Tierra. El cometido de mantener a raya la anarquía corre a cargo de Plex Corporation, y de Flagg, una exestrella del porno de Chicago, ahora agente (Plexus Ranger) de Plex. Flagg lucha por restablecer la ley y el orden, y acaba convirtiéndose en presidente de la República Independiente de Illinois, desgajada de Estados Unidos.

> «American Flagg! *es la obra de referencia de Howard Chaykin.*»
>
> **Erik Larsen, editor de Image Comics**

Chaykin escribió e ilustró *American Flagg!* en los primeros veintisiete números. Steven Grant y J. M. DeMatteis lo sustituyeron sucesivamente. En 1988 First Comics persuadió a Chaykin para que volviera y diera un giro a la historia. El resultado fueron doce entregas más de *Amerikan* (sic) *Flagg!*, en las que la acción se traslada a la Rusia soviética en el año 2032. Los fans no se sintieron muy impresionados por el retorno de Chaykin. Para la mayoría, el auténtico *American Flagg!* ya estaba editado. La obra de Haykin ha se ha visto infuenciada por Robert Fawcett y Al Parker. **RR**

Théo cabeza de muerto 1983

Pascal Doury

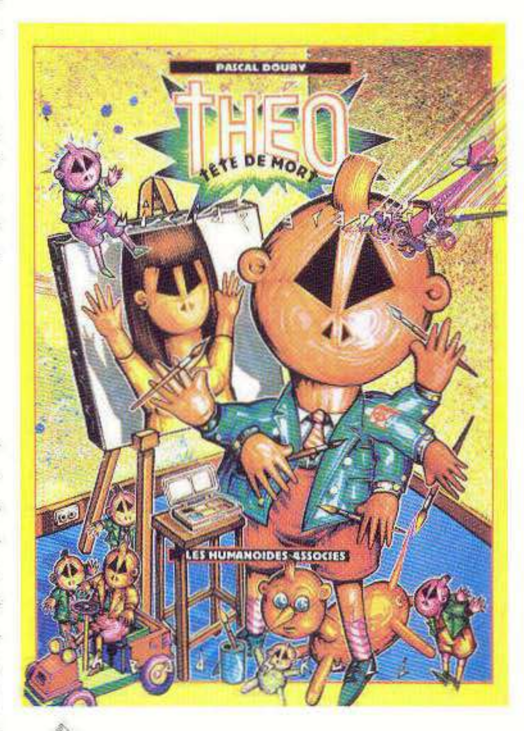
La colección *Théo tête de mort* [Théo cabeza de muerto] de Pascal Doury contiene algunas de las ilustraciones más intensas y perturbadoras que puedan encontrarse en un cómic. El estilo es una mezcla de arte marginal y kitsch, con dibujos en esgrafiado meticulosamente elaborados que describen un mundo de individuos anárquicos y psicóticos, con sus genitales frecuentemente expuestos y en estado de erección.

Es sábado por la noche, y Théo conduce hasta la casa de su novia, donde la recogerá para llevarla al cine. De camino, un individuo que conduce una moto, y tiene tres brazos y un peinado a lo punk, seduce a la chica. Ella salta del coche y se encarama a la moto. Théo, después de perder a su novia, sigue conduciendo, presencia un suicidio y vuelve a casa. El protagonista se atormenta mirando por una pequeña ventana desde donde observa a su vecino en pleno acto sexual. El vecino lleva puesta una camiseta, tiene los pantalones bajados hasta la altura de los tobillos y posee dos penes en erección. Ella está completamente desnuda, con la excepción de unos zapatos de tacón y medias cortas. Tiene dos pares de brazos y manos de distinto tamaño. En una sostiene un tubo de crema, y con la otra aplica el producto en su vagina. Los flashes eléctricos y las líneas de movimiento de sus brazos añaden una frenética excitación a la violencia sexual que está a punto de iniciarse. Las siguientes páginas contienen algunas de las imágenes de mayor contenido sexual del mundo del cómic.

«La "violencia" de cualquier imagen tiene lugar en la cabeza. No depende de cómo la veas.» **Bruno Richard, dibujante**

La adicción de Doury a la heroína duró doce años, hasta 1991, y es probable que en este libro se hallase bajo la influencia de las drogas. **LC**

Título original *Théo tête de mort*
Primera edición Les Humanoïdes Associés (Francia)
Creador Francia (1956-2001)
Género Humor para adultos



Otras lecturas

Elles Sont de Sortie de Pascal Doury y Bruno Richard
Pornographie Catholique de Pascal Doury
The Bogeyman de Rory Hayes
The Checkered Demon de S. Clay Wilson
The Mystery of Wolverine Woo-Bait de Joe Coleman

Correo aéreo 1983

Attilio Micheluzzi

Título original *Air Mail*
Primera edición Bernardi (Italia)
Creador Italia (1930-1990)
Género Aventuras

Atilio Micheluzzi era aún muy joven cuando se enroló en el ejército, aunque ya tenía un pintoresco pasado, incluido su trabajo como arquitecto para la familia real libia, antes de convertirse en ilustrador ya cumplidos los cuarenta. Su pasado sirvió de inspiración para glamurosas aventuras como *Petra Chérie* —protagonizada por una mujer piloto en la Primera Guerra Mundial—, y su interés por la historia le ayudó a describir todo tipo de períodos. Había presenciado desde pequeño los vuelos de su padre, piloto profesional, y el mundo de los duelos aéreos entre biplanos es una de sus grandes especialidades como ilustrador, así como el trazo rotundo y autoritario. Muchos de sus mejores trabajos, que incluyen *Air Mail* [Correo aéreo], están protagonizados por pilotos.

La obra de Micheluzzi se ha visto influida, tanto en sus textos como en el aspecto gráfico, por grandes artistas de la aventura, como Hugo Pratt y Milton Caniff.

Sus malos son a menudo caricaturas sobre fondos abocetados, pero sus protagonistas adquieren rasgos más concretos, con un amor por el detalle no demasiado frecuente en el mundo del cómic. Su admiración por Moebius se traduce en el tratamiento de la línea y los espacios vacíos, tanto en blanco como en negro.

La historia está ambientada en Estados Unidos durante los primeros tiempos de la aviación, y describe las aventuras de un piloto-correo, Clarence *Babel* Man, quien deberá ser temerario para desempeñar su trabajo. Los textos son breves y su caracterización esquemática, pero sus guiones tienen la fuerza de un filme de Hollywood, lleno de «duros» con carisma y chicas ocurrentes. **FJ**

Señor X 1983

Dean Motter   Gilbert y Jaime Hernández

Título original *Mister X* **Primera edición** Vortex Comics (Canadá) **Creadores** Motter (Canadá, fecha desconocida); Gilbert Hernández (EE.UU., n. 1957); Jaime Hernández (EE.UU., n. 1959) **Género** Ciencia ficción

Solo un ilustrador profesional metido a guionista podría idear una trama sobre un arquitecto que intenta proteger a la gente de los terrores psicológicos de una ciudad diseñada por él mismo.

El personaje protagonista que da nombre a *Mister X* [Señor X] de Dean Motter es una enigmática figura que sobrecoge a los lectores, al igual que la arquitectura que ayudó a diseñar sobrecoge a los habitantes de Radiant City. De acuerdo con los planteamientos iniciales de la ciudad se pretendía alterar el modo de vida de los pobladores para mejorarlo, pero el recorte en los gastos durante su construcción y los extraños ángulos creados solo sirvieron para intranquilizar y deshumanizar a la gente.

A veces, el propio Mister X parece tan desconcertado como el lector, y llega a medicarse y trata de controlar sus emociones. Se creará amigos y enemigos entre todos aquellos que intentan dar una explicación a lo sucedido, incluida una camarera deprimida llamada Mercedes.

En manos de los hermanos Hernández, esta muestra de pop art con infiltraciones de expresionismo alemán tiene gran efecto visual. Los paisajes urbanos dominan la trama, y las viñetas provocan la inquietud del lector con sus claroscuros y sus sombras desubicadas. Este estilo fue adoptado luego por artistas como Seth.

Mister X puede ser una cifra más del entramado, pero los diálogos de Motter son simples e intrigantes, con multitud de elementos implícitos y giros argumentales que ponen boca abajo las premisas iniciales del relato. Cuando se revela el origen de Mister X, el lector topa con más enigmas que quedan por resolver. **FJ**

El gato 1983

Philippe Geluck

Título original *Le chat*
Primera edición Rossel (Bélgica)
Creador Bélgica (n. 1954)
Género Animales divertidos

El gato apareció por primera vez en una edición de 1983 de *Temps Libres*, un suplemento del diario belga *Le Soir*. El gato malicioso y parlanchín de Philippe Geluck no ha hecho sino extender su fama desde entonces, y sus tiras semanales han sido recopiladas en más de veintiséis volúmenes por Casterman.

Como criatura antropomórfica, el gato tiene forma humana (bastante corpulenta), es bípedo, lleva ropa y realiza actividades tan cotidianas como leer o conducir. Cada tira está compuesta por una breve sucesión de viñetas o por una sola imagen de gran tamaño. El gato le habla al lector, y realiza comentarios satíricos sobre la vida moderna, a base de gags humorísticos. Estilísticamente, las imágenes son bastante simples, prácticamente sin fondos, escasos movimientos y poco color. El estilo de Geluck es espartano; sus únicos rasgos distintivos son las orejas puntiagudas, y unos simples óvalos como nariz y ojos. El humor y la complejidad de la tira radican en los diálogos, y el contenido cómico varía desde expresiones irónicas de una línea hasta reflexiones sobre su vida como personaje de ficción.

Tal como sucede con otras populares tiras francobelgas, la presencia cultural de *El gato* sobrepasa los límites del cómic. Se ha convertido en juguete, en calendario, en objeto de exposición itinerante, e incluso ha dado su nombre a una plaza en Hotton, en Bélgica. Su estética es básica pero consistente; es un testamento de la resistencia del cómic inteligente, y del poder de seducción que la más simple de las tiras cómicas puede llegar a ejercer. **CM**



«El tiempo es dinero ... [y] te permite conseguir dinero. Pero ¿el dinero te ayuda a conseguir tiempo?»

Otras lecturas
Alerte sur Fangataufa de Philippe Geluck y Devig
El principio de Dilbert: un repaso intenso a jefes, reuniones inútiles, manías de gerente y demás achaques laborales de Scott Adams
El libro de los conejitos suicidas de Andy Riley

Perramus: la isla de Guano 1984

Juan Sasturain   Alberto Breccia

Primera edición Bernardi (Italia)
Creadores Sasturain (Argentina, n. 1945); Breccia (Uruguay, 1919-1993)
Género Fábula política

«Ninguna empresa mítica salvará a los náufragos de la historia; pero el gesto de buscar, y el propio viaje, justifican nuestra rendición y definen su sentido único. Y creo que esto es aplicable a *Perramus*.» Con estas palabras, Juan Sasturain, autor de *Perramus*, definió la obra que el escritor Osvaldo Soriano calificó como «el primer hito literario sobre la dictadura argentina».

Sasturain y el ilustrador Alberto Breccia rinden tributo en esta obra serial al escritor de cómics Héctor Germán Oesterheld, uno de los «desaparecidos» de Argentina. Si *El Eternauta* de Oesterheld presagiaba ya la violencia dictatorial que vendría más adelante, *Perramus* es la memoria distorsionada de la violencia de Estado. Se trata de una representación borgiana del dogma de Breccia: «El estilo es el concepto, es el hombre».

Si *El Eternauta* trafica con el futuro, *Perramus* presenta un fantasma del pasado. Recuenta los esfuerzos de un grupo de resistencia, la Vanguardia de Voluntarios por la Victoria, en su intento por luchar contra la dictadura militar. El héroe angustiado que crea Sasturain, Perramus, quiere olvidar su pasado, y se reinventa a sí mismo adoptando el nombre que encuentra en la etiqueta de un abrigo. La representación lovecraftiana de la narrativa de Breccia utiliza una escala de grises expresionista como método para definir la herida infligida a un país gobernado por la ley marcial.

Perramus, rabiosa y llena de cicatrices, es una historia épica sin parangón, que mezcla política y aventura en su búsqueda de una auténtica identidad para Perramus y, de paso, de una patria. **JMD**

Dragon Ball 1984

Akira Toriyama

Primera edición Shueisha (Japón)
Creador Japón (n. 1955)
Género Acción, fantasía
Influido por Osamu Tezuka, Walt Disney

Cuando *Dragon Ball* de Akira Toriyama apareció en *Weekly Shonen Jump* en 1984, su trama de aventura cautivó instantáneamente al público juvenil. La historia narra las aventuras de un chico y una chica, Son Goku y Bulma, cuando emprenden un viaje en busca de las legendarias bolas de dragón utilizadas para convocar al gran dragón Shenron, capaz de conceder deseos. Conforme se adentran en el viaje, topan con numerosos obstáculos y antagonistas que fuerzan a Goku a entrar en conflicto. Finalmente, su fuerza física y sus ocultos orígenes se ven revelados, y se dispara la acción.

Tras incontables batallas, la fama de la fortaleza de Goku llega a los confines de las galaxias, y atrae la atención de alienígenas cada vez más fuertes, que irán desafiándolo. Conforme aumenta la presión para proteger la Tierra y a sus queridos moradores, Goku debe someterse a un cruel entrenamiento físico con ayuda de los dioses. Goku y sus compañeros introducen toda una serie de técnicas a sus estilos de lucha mientras permanecen juntos para enfrentarse al mal que los amenaza. Mientras, van madurando para convertirse en una unidad cada vez más cohesionada que viajará a otros planetas para salvar a sus habitantes de la extinción, reunir a nuevos camaradas, enamorarse y morir. La llegada inesperada de seres del futuro les advierte de una posible destrucción, e intentan salvar al universo del caos y la desesperación a manos de antagonistas como el emperador Frieza, Cell, una forma de vida, y el monstruo Majin Buu.

Dragon Ball ha sido considerado como uno de los mejores cómics de todos los tiempos. **TS**

La Cosa del Pantano 1984

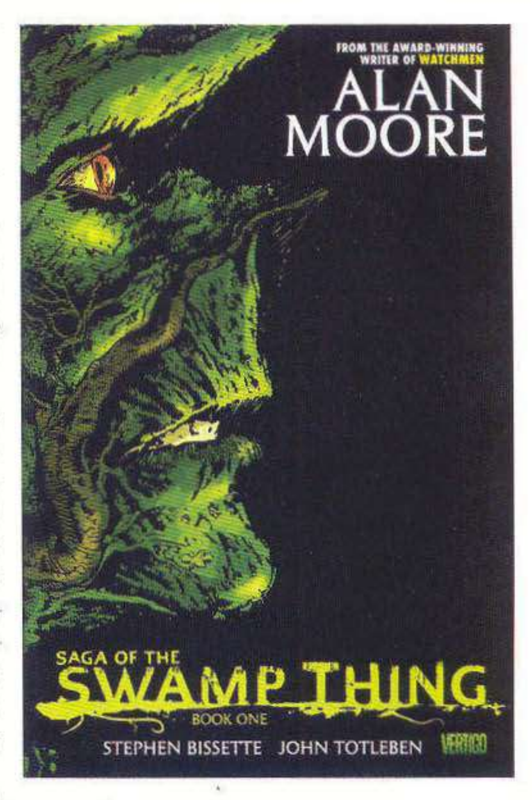
Alan Moore · Stephen Bissette y John Totleben

Título original *Saga of the Swamp Thing*
Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Moore (RU, n. 1953); Bissette (EE.UU., n. 1955); Totleben (EE.UU., n. 1958) **Género** Ciencia ficción

La primera entrega de la *Saga de la Cosa del Pantano* fue escrita por Martin Pasko e ilustrada por Thomas Yeates. Este revival fue obra de varios creadores hasta 1984, cuando el coautor y editor de *La Cosa del Pantano*, Len Wein, llamó al escritor británico Alan Moore para que se encargara del guión.

El equipo formado por Moore, Stephen Bissette y John Totleben remodeló radicalmente el cómic como una mezcla de terror psicológico, romance gótico y aventuras de ciencia ficción. El personaje central pasa de ser un trágico híbrido a convertirse en un dios de las plantas directamente vinculado a todas las formas de vida vegetal, y utiliza sus poderes para hacerse tan grande como una montaña o tan pequeño como la flora interna del ser humano, un novedoso impulso al mundo de la naturaleza, tan ignorado por el antropocentrismo del cómic estadounidense. Las excepciones: Walt Kelly y Greg Irons, a quienes los autores rinden homenaje.

La serie, muy sofisticada, explora temas de tipo filosófico, social y sexual gracias a las interacciones de la Cosa del Pantano con una serie de personajes secundarios bien diseñados, como su amante humana Abby y el mago sin escrúpulos John Constantine. La vertiente gráfica se caracteriza por lo intrincado de las líneas, la sutileza cromática y sus complejos diseños de página. La saga de *La Cosa del Pantano* es importante por sus radicales planteamientos medioambientales, en los que explora temas como la polución, la deforestación y los vertidos tóxicos, y se opone a la concepción instrumentalista de la naturaleza. **MG**



«Las historias dan forma al mundo. Existen al margen de la gente... Los glaciares tienen sus leyendas.»

Otras lecturas
Hellblazer de Jamie Delano y John Ridgway
The Sandman de Neil Gaiman, Sam Kieth, y Mike Dringenberg
La Cosa del Pantano de Len Wein y Bernie Wrightson

La mujer del mago 1984

Jérôme Charyn François Boucq

Título original *La femme du magicien*
Primera edición Casterman (Bélgica)
Creadores Charyn (EE.UU., n. 1937); Boucq (Francia, n. 1955) **Género** Drama, fantasía

CHARYN.BOUCQ LA FEMME DU MAGICIEN

studio (A SUIVRE)

casterman

La encantadora Rita conoció al ilusionista Edmond cuando era niña. Este había sido amante de su madre, y le encantaba asustar a Rita con extraños trucos en su gran mansión de Saratoga Springs, donde vivían. Los tres se convirtieron en estrellas de la magia y dieron la vuelta al mundo con sus actuaciones, pero todo adquirió tintes surrealistas cuando Rita ocupó el lugar de su madre y se casó con Edmond.

En la extraña relación que surge entre Edmond y Rita cabe la atracción, la repulsión y la magia. No obstante, a la muerte de su madre, Rita decide abandonar a Edmond, lo cual supondrá renunciar a la magia y a la fama que ambos compartían. Rita viaja a Nueva York para perderse en el anonimato, y encuentra trabajo

«¡No, Edmond! ¡No puedo! ¡No puedo! Soy tu esposa, pero...»

como camarera en una hamburguesería. Pero es ahí donde resurge su pasado.

Torturada por sus recuerdos y por los oníricos y carnavalescos sucesos de su infancia, a menudo se ve sobrecogida por los violentos impulsos que la acometen. Rita acaba por comprender que haber sido la esposa de un mago le acarreará consecuencias nunca vistas.

El ilustrador francés François Boucq ya se había hecho un nombre en el mundo del humor cuando conoció al novelista estadounidense Jérôme Charyn, presentados por la revista francesa *À Suivre*. Su consiguiente colaboración fue muy fructífera. *La mujer del mago* combina la barroca imaginación de Charyn y el neorrealismo visual de Boucq. Una extraña historia de amor que se sitúa en la frontera entre la realidad y el sueño, y uno de los mayores éxitos del cómic francés de la década de 1980. El dúo produjo también el excelente *Billy Budd, KGB (Bouche du diable)*, publicado por primera vez en 1990. **NF**

Otras lecturas

Billy Budd, KGB (Bouche du diable) de François Boucq y Jérôme Charyn
Bouncer de François Boucq y Alejandro Jodorowsky
Pioneros de la aventura humana de François Boucq

Dos en un balcón 1984

Francis Masse

En una extraña y desecada Venecia, dos hombres intercambian profundos y en ocasiones vergonzosos pensamientos sobre la ciencia y sus últimos avances. Uno de ellos lleva un bombín, y le encanta pontificar; el otro lleva una gorra, e interpreta el papel de una persona ingenua cuyas sorprendidas exclamaciones e inocentes preguntas suscitan nuevas explicaciones por parte de su compañero. Discuten así sobre todo lo que les parece extraño y sorprendente.

Las identidades de ambos y las razones por las que viajan juntos en un balcón son desconocidas, pero es algo que no parece importar, puesto que el lector se centra en la química, la física y la biología contemporánea sobre las que discuten. Las conversaciones incluyen los atractores extraños, el sueño paradójico, la mecánica cuántica y la deriva continental. Van más allá de la ciencia para adentrarse en la pseudofilosofía, las jirafas, los baños gigantescos, las flores carnívoras, las huellas de los vehículos y los rinocerontes.

«Si no avanzas con la suficiente rapidez, ya sabes dónde están los remos...»

El extraño universo de *Les deux du balcón* [Dos en un balcón] incluye lo brillante y lo absurdo, el rigor, la erudición y la locura, todo en igual medida. Masse se convirtió en una personalidad del cómic francés en la década de 1970, pero se retiró de la industria en la década siguiente. Era imaginativo y radical, y su intransigencia hizo que, aunque fuese unánimemente admirado por sus colegas, nunca gozara de un gran reconocimiento popular. Para apreciar realmente su humor negro, el lector necesita adentrarse en su docena de álbumes, claramente influidos por los grandes maestros de la ilustración y la pintura. Tanto en el pasado como en la actualidad, su contribución no ha sido igualada. **NF**

Título original *Les deux du balcon*
Primera edición Casterman (Bélgica)
Creador Francia (n. 1948)
Género Humor



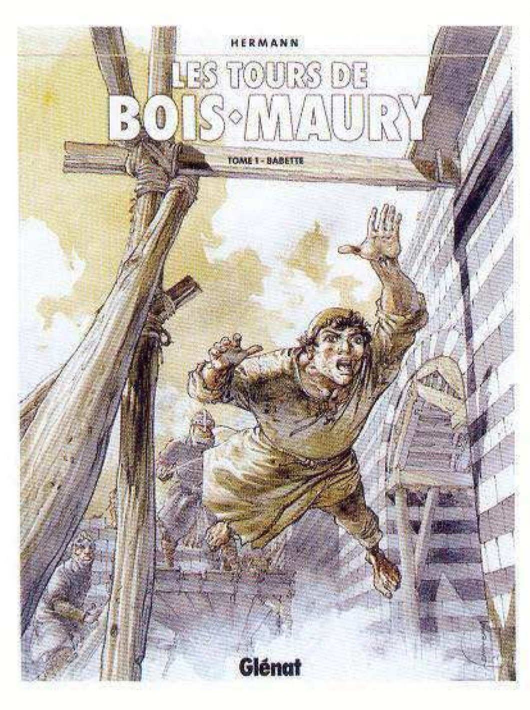
Otros libros de Francis Masse

Les dessous de la ville
Encyclopédie de Masse
Mémoires d'outre-terre
Tsunami au musée
La mare aux pirates

Las torres de Bois-Maury
Babette 1 1984

«Hermann»

Título original *Les tours de Bois-Maury: Babette*
Primera edición Glénat (Francia)
Creador Hermann Huppen (Bélgica, n. 1938)
Género Fantasía



Otras lecturas
Bernard Prince de Greg y Hermann
Comanche de Greg y Hermann
Jeremiah de Hermann
Les rêves de Nic de Morphée y Hermann

Las torres de Bois-Maury de Hermann constituye una gran aventura, pero se aleja de la acción en estado puro para centrarse en los personajes más que en ninguna otra de sus obras.

Sir Aymar de Bois-Maury es un noble que recorre la Francia medieval, e intenta poner orden en un mundo en el que la guerra ha convertido la moral en un lujo. El primer volumen de la serie, *Babette*, presenta a De Bois-Maury con un compañero cuando otro invitado, sir Geoffroy, es asesinado. Se filtra la noticia de que sir Geoffroy había violado a una joven campesina, Babette, pero su amante, Germain, es arrestado por asesinato. Trágicamente, la propia familia de Babette la golpea hasta la muerte cuando ella intenta socorrer a su amante. De

«Simplemente, yo aprendí unas reglas de caballería que son diferentes a las de sir Geoffroy.»

Bois-Maury, horrorizado por el comportamiento de nobles y campesinos, decide no abandonar el lugar hasta descubrir la verdad. Su naturaleza enérgica y justa le hace intentar imponer sus ideales en todos los que le rodean. Desposeído de sus propias tierras, siempre anda en busca de verdades sencillas que le ayuden a encontrar un sentido al mundo, pero nunca las encuentra. De Bois-Maury salva al amante de Babette pero, en un amargo epílogo, Hermann nos muestra al joven intentando vender su cuerpo y unirse a ladrones para poder sobrevivir.

Hermann siente gran interés por la exploración de las elecciones éticas en situaciones límite. Su habilidad para captar los detalles del período añade riqueza visual a su ritmo narrativo, y sus trazos elegantes y a veces esquemáticos contribuyen al dinamismo de los personajes. No hay belleza en el universo creativo de Hermann, pero los perfiles que crea son siempre distintos. **FJ**

Las aventuras siderales de Roco Vargas
Tritón 1984

Daniel Torres

Roco Vargas es un pionero de la exploración interplanetaria. Años después de que abandonara una vida de aventuras para hacerse llamar Armando Mistral, escritor de éxito en el género de la ciencia ficción y propietario de una sala de fiestas de moda, su antiguo amigo y compañero de crímenes, el ingeniero Covalsky, irrumpe de nuevo en su vida. Covalsky quiere que Vargas, antiguo astronauta, forme parte de su gran proyecto: recoger icebergs gigantes de la superficie de Tritón, un satélite de Neptuno, para derretirlos en la atmósfera terrestre y acabar así con la terrible sequía que afecta a gran parte del planeta.

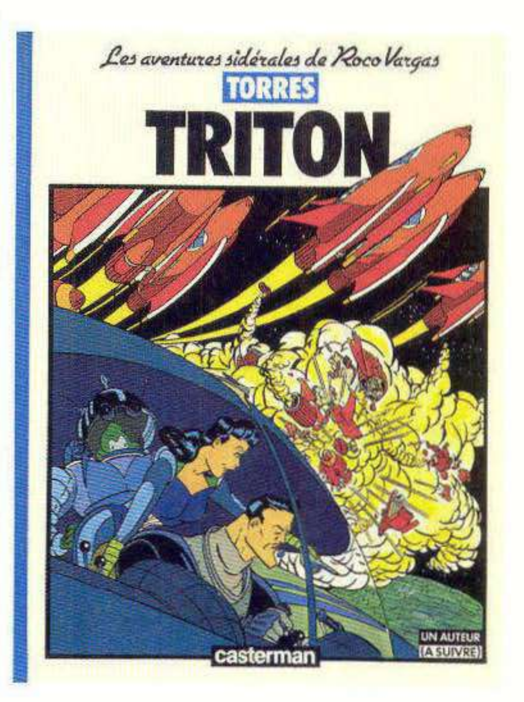
Vargas se niega a colaborar, pero Covalsky muere repentinamente en un misterioso accidente de coche.

«Piensa que eres lo que tu nombre dice. ¿Comprendes ahora por qué tienes que bautizarte a ti mismo?»

Entonces Vargas empieza a indagar y no tarda mucho en descubrir que su muerte es obra del coronel Mung, el diabólico jefe del servicio secreto de Saturno. Este, con el asesinato de Covalsky, pretendía desbaratar su plan para acabar con la sequía en la Tierra. Y es que Mung espera que los suministros de agua sean proporcionados desde Saturno. A instancias de la hija de Covalsky, Jill, que implora su ayuda, Vargas decide implicarse en el proyecto. Conocía a Jill de pequeña, pero ahora es una joven irresistible. Se dirige entonces a Tritón a bordo de su legendaria nave, la *Estrella Lejana*.

En *Las aventuras siderales de Roco Vargas: Tritón*, el creador Daniel Torres reinterpreta la iconografía clásica de los cómics de ciencia ficción introduciendo humor, sutileza y una elegante línea narrativa. El resultado es un delicioso pastiche de *Flash Gordon* y las ideas estéticas de Raymond Loewy. **NF**

Primera edición Norma Editorial (España)
Creador España (n. 1958)
Género Ciencia ficción
Influenciado por Raymond Loewy

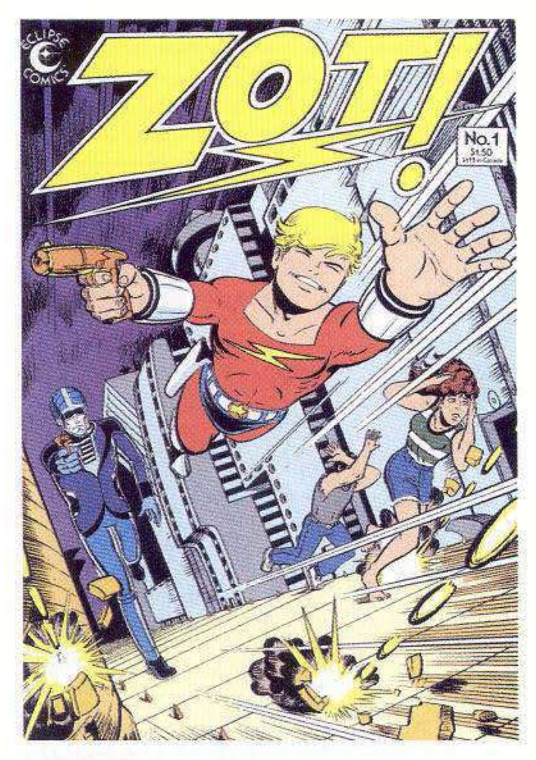


Otras lecturas

Flash Gordon de Alex Raymond
Opium de Daniel Torres
Ray Banana: Electric Lullaby (Berceuse électrique) de Ted Benoît
Sabotaje de Daniel Torres

Zot! 1984

Scott McCloud



«Gran parte de mi narrativa se debe a mi ... fascinación por el manga y los creadores alternativos, como los hermanos Hernández.»

Scott McCloud

Otras lecturas
Astraboy de Osamu Tezuka
Mechanics de Jaime Hernández

Primera edición Eclipse Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1960)
Género Superhéroes, ciencia ficción
Influido por Philip Francis Nowlan, Colin Upton

En 1965 Zachary T. Paleozogt, conocido también como Zot, procede de un planeta Tierra alternativo. Se comporta como un superhéroe, lucha contra robots y va en busca de una llave perdida que da acceso a Doorway, en los confines del universo. Jenny Weaver y su hermano Butch se ven inmersos en el mundo de Zot, enfrentándose a las amenazas de la Iglesia de la De-Evolution y a los supervillanos 9-Jack-9 y Dekko. Las tres cuartas partes de la serie son las aventuras de un superhéroe, tanto en el mundo de Zot como en la Tierra.

En el último cuarto, Zot queda atrapado en la Tierra, y, aunque sigue combatiendo el crimen, las historias giran hacia el universo escolar y los desafíos a los que se enfrentan los adolescentes. Las historias son narradas desde el punto de vista de cada personaje, y su creador, Scott McCloud, explora en ellas sus vidas, contrastándolas con el mundo utópico de Zot. En el episodio «Normal», en el que se narra un ataque homofóbico contra su hermano, Pamela, desafiante, confiesa a toda la escuela que es lesbiana. Terry, otra protagonista permanente, cuestiona su propia sexualidad cuando recuerda lo juntas que ella y Pamela llegaron a estar. Terry está desesperada, pero Zot le promete que ni él ni sus amigos la dejarán sola, mientras queda en el aire la cuestión de quién de los dos hablará con Pamela. «Normal» fue nominado para el Premio Harvey al mejor episodio individual en 1991.

McCloud creó con *Zot* una obra apasionante, elegante y optimista, con historias sinceras que tienen mucho que decir sobre la condición humana. **NFI**

2001 noches 1984

Yukinobu Hoshino

Título original *Nisen'ichi ya monogatari*
Primera edición Futabasha (Japón)
Creador Japón (n. 1954)
Género Ciencia ficción

Los episodios de la serie *Nisen'ichi ya monogatari* [2001 noches] se extienden durante cientos de años, y, aunque pueden ser leídos individualmente, juntos representan una gran epopeya de descubrimientos, personajes e invenciones interrelacionadas.

En la primera entrega, un grupo de líderes mundiales discuten la posibilidad de cooperar mientras observan la Tierra desde el espacio; y en el segundo episodio se narra el pacto en plena prospección de minerales en la Luna, y el descubrimiento de un meteorito con un pez fosilizado en su interior, lo que apunta a la posibilidad de vida en otros rincones del universo. En la cuarta entrega, una nave espacial se aproxima al núcleo de un cometa para utilizar su velocidad y alcanzar así una estrella distante en cientos de años luz. Desgraciadamente, solo las algas congeladas, los espermatozoides y las máquinas sobreviven a la primera parte de viaje. En este emocionante relato surcado de explicaciones científicas, Yukinobu Hoshino dramatiza la historia de unos padres que han quedado atrás, y el crecimiento de sus hijos en el espacio.

Hoshino utiliza el fotorrealismo para describir las herramientas científicas, mientras que la figuración adquiere rasgos más esquemáticos. *Nisen'ichi ya monogatari* puede resultar retórico, pero las exploraciones, diálogos y pasajes mudos transmiten la inmensidad de las tareas que se avecinan. Aparte de las fuentes de inspiración típicas, como *2001: una odisea en el espacio*, Hoshino hace referencias al arte oriental y occidental, así como a sus respectivas filosofías. **NFI**

Fuegos 1984

«Jerry Kramsky» Lorenzo Mattotti

Título original *Fuochi*
Primera edición Milano Libri Editore (Italia)
Creadores Fabrizio Ostani (Italia, n. 1953); Mattotti (Italia, n. 1954) **Género** Fantasía

Un buque de guerra, el *Anselm II*, echa el ancla cerca de Sainte Agathe, una isla desierta en el hemisferio sur. Su misión consiste en explorar la isla y desentrañar los extraños sucesos acaecidos recientemente.

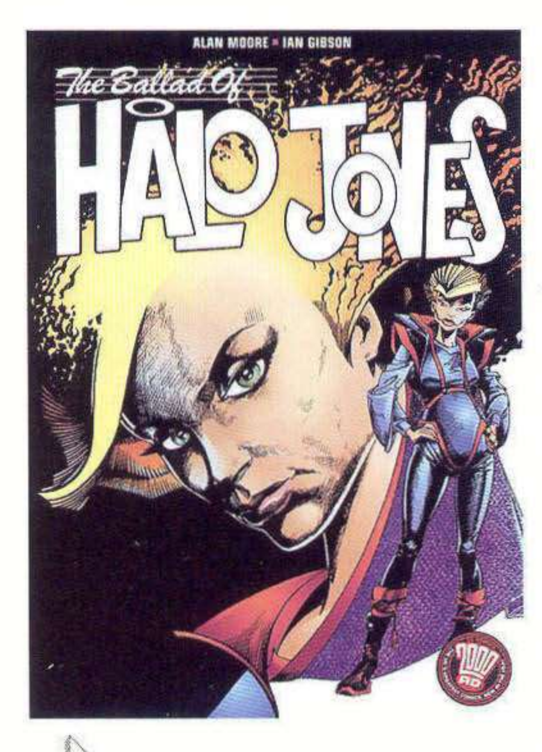
Un pequeño destacamento de oficiales desembarca en la isla. Entre ellos está el teniente Absinthe, perturbado por sus indescriptibles sueños sobre exóticos animales. Pronto desarrolla una especial empatía con las criaturas invisibles de la isla. Frenado en un principio por su compromiso con la jerarquía militar, el oficial se verá pronto consumido y transfigurado por la fuerza telúrica de sus percepciones. Finalmente se pondrá de parte de la Tierra, de sus exuberantes fuerzas naturales y de su alma indomable. Pero su equilibrio interior, por no mencionar su humanidad, ¿sobrevivirá a la odisea?

El relato es una fábula animista en un entorno mágico, a medio camino entre el trance chamánico y la creación artística. *Fuochi* [Fuegos] es uno de aquellos raros cómics que alcanzaron la categoría de obra maestra nada más editarse. Antes de esta alegoría de la lucha entre naturaleza y cultura, pocos se atrevieron a utilizar el color como una materia prima impregnada de significado. En su enérgica utilización de una técnica intensamente pictórica y cromática, Lorenzo Mattotti y Fabrizio Ostani (alias Jerry Kramsky) abrieron nuevos horizontes al género. Mattotti propone un acercamiento explícito y una cronología racional, y la historia adquiere una dimensión onírica, con unos colores vibrantes y dotados de poder orgánico. *Fuochi*, apasionante de principio a fin, catapultó a Mattotti a la cima del cómic europeo. **NF**

La balada de Halo Jones 1984

Alan Moore · Ian Gibson

Título original *The Ballad of Halo Jones*
Primera edición IPC Magazines (RU)
Creadores Moore (RU, n. 1953); Gibson (RU, n. 1946)
Género Adolescentes, ciencia ficción



Otras lecturas

Return of the Taxidermist de John Wagner y Ian Gibson
La liga de los hombres extraordinarios de Alan Moore y Kevin O'Neill
The Spider Moon de Kate Brown
V de Vendetta de Alan Moore y David Lloyd

La decisión del escritor, Alan Moore, de desafiar las convenciones y presentar a Halo Jones como una protagonista femenina sin habilidades especiales resultó un acierto, y se convirtió en uno de los personajes más memorables de los cómics *2000AD*.

Jones es una chica del siglo xv que pertenece a los estratos más humildes de la sociedad. Vive en Hoop, una plataforma flotante, una especie de guetto en el que prolifera el crimen. En el transcurso de los tres volúmenes, Jones intenta sobreponerse al estatus que le ha sido otorgado desde niña, aunque es golpeada una y otra vez por el destino. El primer libro recorre su vida en Hoop y su escapada final; el segundo, su nuevo trabajo como azafata en un vuelo interestelar de larga duración; y el tercero, su carrera en el ejército.

«¿Aire fresco? Sí, recuerdo haberlo respirado alguna vez. Sabía a pescado.»

Moore utiliza el mundo de Jones para explorar los problemas de la sociedad contemporánea. Hay muchos aspectos extraordinarios en ese mundo, pero no sirven para aliviar las lacerantes desigualdades sociales ni el sentido de impotencia y futilidad experimentado por Jones y sus amigos. Su mundo es completamente fantástico, aunque insoportablemente terrenal.

El libro es una muestra de la extraordinaria imaginación de Moore, especialmente en su descripción de la batalla que se libra en un planeta de tales dimensiones, que su campo gravitacional ralentiza el tiempo. El estilo de Gibson es elegante y extravagante a la vez, perfecto para los matices femeninos de la historia, aunque sabe realzar los elementos más fantásticos y proporciona extraordinarios niveles de detalle en cada viñeta. **BD**

Odile y los cocodrilos 1984

Chantal Montellier

La carrera de Chantal Montellier se inició en la década de 1970, cuando se convirtió en una de las pocas creadoras de cómic. *Odile et les crocodiles* [Odile y los cocodrilos] contrarresta las imágenes de mujeres típicas del cómic francés de la época y, especialmente, combate el discurso misógino. Utiliza para ello algunas de las herramientas típicas del thriller, pero, en su variante feminista, la mujer no es la víctima, sino la vengadora.

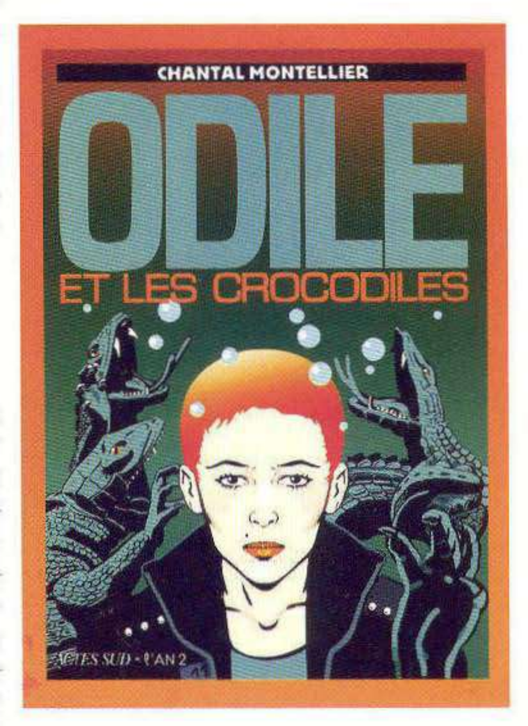
La actriz Odile B pasa a la ofensiva cuando el juez deja en libertad a los tres hombres que la han violado, y la acusa de haberlos provocado. Se convierte entonces en una implacable vengadora. Armada con un cuchillo de papel, Odile acaba con varios hombres, incluido un

«Mis violadores eran de familia respetable ... el juez esperaría que agradeciera se dignaran a violarme.»

psicoanalista que se ofrece para curar su «histeria». Los cocodrilos del título deambulan por los espacios entre capítulos y viñetas, entrando en la ficción de la trama en momentos clave. Representan la vertiente reprimida y predadora de la sociedad retratada por Montellier.

En la estética post-punk de Montellier, las tonalidades de un verde sombrío sirven para resaltar un dibujo elegante y realista, mientras que los textos, los números y las flechas invaden las viñetas. Algunos de los elementos gráficos enfatizan la mercantilización de la cultura y el sexo, y la paranoia surgida en torno a la seguridad. Pero las paredes de la ciudad y del propio libro sirven como instrumento de resistencia, con sus símbolos anarquistas, sus graffitis anticapitalistas y sus citas de Pier Paolo Pasolini. Diseminados por la superficie de la página, aparecen fragmentos de papel en los que se lee «Judith» y «Holofernes», proporcionando así una resonancia mitológica a las hazañas de Odile. **AM**

Título original *Odile et les crocodiles*
Primera edición Les Humanoïdes Associés (Francia)
Creador Francia (n. 1947)
Género Aventuras, fábula política

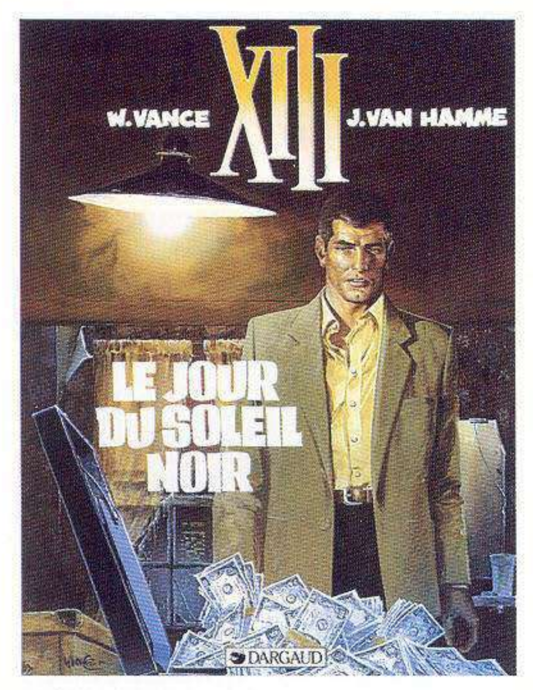


Otros libros de Chantal Montellier

Tchernobyl mon amour
Julie Bristol: Faux sanglant
Social Fiction
Les damnés de Nanterre

El día del sol negro 1984

Jean Van Hamme William Vance



«El doctor ... [dijo] que mis reflejos e instintos permanecían intactos ... y mi instinto me dice que no soy un asesino.»

Otras lecturas
Largo Winch de Jean Van Hamme y Philippe Francq
Michael Logan de Jean Van Hamme y André Beautemps *SOS felicidad* de Jean Van Hamme y Griffo
Thorgal de Jean Van Hamme y Grzegorz Rosiński

Título original *XIII: Le jour du soleil noir*
Primera edición Dupuis (Francia)
Creadores Van Hamme (Bélgica, n. 1939); Vance (Bélgica, n. 1935) **Género** Aventuras

El número romano XIII aparece tatuado en el cuello de un desconocido que es encontrado medio muerto en la costa de Estados Unidos con un balazo en la cabeza. Es rescatado por un viejo pescador que le salva la vida, pero el balazo ha borrado sus recuerdos. Cuando se contempla en el espejo, ve el rostro de un desconocido. No lleva documentos ni objetos de valor. Solo posee dos pistas: una llave cosida al cuello de su camisa, y el extraño tatuaje. Cuando su vida vuelve a correr peligro, inicia una búsqueda desesperada por recobrar su identidad.

Jean Van Hamme se inspiró en la *Trilogía de Bourne* de Robert Ludlum para crear la irresistible caracterización y la compleja trama de este thriller, que atrajo al público francófono durante más de veinte años gracias a la serie editada en *Spirou* y en diecinueve álbumes más. Atrapado en una escalada de faroles y dobles faroles, cada vez es más difícil para XIII —y para el lector—, saber en quién confiar. La tensión crece cuando un presidente liberal de Estados Unidos es asesinado al estilo Kennedy; la pista de los autores puede seguirse hasta los pasillos del poder en Washington. Conspiraciones y contraconspiraciones, secretos de vidas y muertes pasadas, desgarradores tratamientos psiquiátricos en una prisión de alta seguridad, una trama protagonizada por el Ku Klux Klan y otros elementos se entrelazan con los diversos alias de XIII, pero ¿cuál de ellos, si es que lo hay, es el auténtico?

El ilustrador William Vance, por su parte, proporciona un crudo realismo y una refrescante claridad en la composición. **PG**

Usagi Yojimbo 1984

Stan Sakai

Título original *Usagi Yojimbo*
Primera edición Thoughts and Images (EE.UU.)
Creador Japón (n. 1953) **Género** Aventuras
Premio Eisner Award (1996)

Miyamoto Usagi, un conejo antropomórfico, es un *ronin* (samurai sin maestro) que emprende un viaje que le lleva por paisajes japoneses llenos de misterio, intriga, y algún demonio sobrenatural. Para sus tramas, Stan Sakai se inspira en la cultura, la política y el folclore tradicional del Japón del siglo XVII. También ambienta sus relatos en torno a oficios tradicionales, como la alfarería y la confección de cometas. Los personajes forman parte de un mundo profusamente descrito. Usagi topa con individuos pertenecientes a todas las clases sociales, buenos y malos. Su deseo es siempre el de ayudar a quien lo necesita, aunque deba correr peligro, puesto que ese es el destino de un *ronin*.

Muchas de las historias de Usagi se completaron en uno o dos volúmenes, pero Sakai ha emprendido diversos relatos largos, que incluyen «Dragon Bellow Conspiracy», que resalta el interés de Usagi por los elementos románticos personificados en Ame Tomoe y su señor, Noriyuki; «Grasscutter», en el que Tomoe va en busca de una legendaria espada; y «Samuraí», la historia del adiestramiento de Usagi a las órdenes del viejo león Katsuichi. Usagi se encontrará con personajes como el cazarrecompensas Murakami Gennosuke; los clanes ninjas Neko y Komori; el enigmático Jei, quien afirma ser un mensajero de los dioses; el hijo de Usagi, Jotaro, y el ladrón y comediante Kitsune.

No falta el sentido del humor. Hay muchas muertes, pero la brutalidad queda amortiguada por los dibujos de Sakai, con calaveras sobre personajes moribundos en expresiones cómicamente grotescas. **NFI**

El coleccionista 1984

Sergio Toppi

Título original *Il Collezionista*
Primera edición L'Isola Trovata (Italia)
Creador Italia (n. 1932)
Género Fantasía

El único personaje recurrente en *Il Collezionista* [El coleccionista] de Sergio Toppi es el que da título al cómic, y sus aventuras abarcan cinco volúmenes. La vida del Coleccionista, aristócrata depravado y dandi, está dedicada por entero a la búsqueda de objetos raros y misteriosos. Viaja por el tiempo y el espacio para encontrarlos, desplazándose desde las junglas de Borneo hasta las colinas de Afganistán. Se trata de un hombre peligroso que pondrá todos los medios a su alcance para conseguir sus propósitos. Pero también es una persona elegante y distinguida; su pasión no está motivada por intereses económicos, sino por un irrefrenable deseo de encontrar objetos únicos, y convertirse así en el último de los coleccionistas.

La magia y la atmósfera espiritual de la obra de Toppi alcanzan aquí su punto culminante. La serie desarrolla una visión animista de la belleza natural, y de la verdad inherente expresada por los objetos bien manufacturados. Tras años de trabajo en la industria publicitaria para el estudio de animación Pagot Film, Toppi debutó en la década de 1960 en *Il Corriere dei Piccoli*. Rápidamente empezó a amasar un buen número de obras inspiradas en la historia para revistas como *Linus* o *Sgt. Kirk*.

Su estilo visual es uno de los más característicos de la tradición de los maestros europeos. Es admirado por Frank Miller y David B., y seguido sin reparos por Walt Simonson. Sus líneas se caracterizan por una densa textura, llena de detalles. Sus diseños suelen incluir imágenes únicas a toda página que presentan sus figuras totémicas, con hipnóticas y extrañas posturas. **MS**

Profesor entresuelo 1985

Tadeusz Baranowski

Título original *Antresolka profesorka Nerwosolka*
Primera edición MAW (Polonia)
Creador Polonia (n. 1945)
Género Infantil

Otros libros de Tadeusz Baranowski

Forever na zawsze [*Oriente medio para siempre*]
Skąd się bierze woda sodowa i nie tylko [De dónde procede la soda y otras historias]
Na co dybie w wielorybie czubek nosa eskimosa [Por qué la nariz de un pingüino acecha en una ballena]

Antresolka profesorka Nerwosolka [Profesor entresuelo] de Tadeusz Baranowski fue publicado por vez primera en formato álbum en 1985. Iba destinado al público más joven y contenía dos historias: una relacionada con la exploración del espacio exterior, y la otra con los viajes submarinos. No se trataba en realidad de una tira cómica para niños al estilo *Tintín*: las tramas eran absolutamente inverosímiles, con criaturas fantásticas, protagonistas retorcidos y excéntricos diálogos, todo ello en un estilo bello y moderno, lleno de audacia experimental, colores surrealistas y formas expresionistas.

La trama no es más que un pretexto para la exploración, no de los espacios exteriores o las profundidades del mar, sino del propio arte. La obra de Baranowski se ha comparado con la gran serie *Philémon* de Fred. Ambas surgen de la fascinación por el cómic como soporte y del convencimiento de que puede ser una herramienta útil en manos de un artista hábil. El profesor Nerwosolek y su doncella Entomología se cuentan entre los héroes del cómic más populares de Baranowski. En esta serie, el autor amplía los horizontes del cómic para crear obras maestras llenas de humor.

«Ponte en pie y ayúdame a recoger esta tira cómica que se me ha caído.»

Tadeusz Baranowski publicó su primera tira cómica en la revista polaca *Świat Młodych* en 1975, y rápidamente se convirtió en uno de los creadores más carismáticos de los últimos tiempos del comunismo en Polonia. Sus humorísticos argumentos eran cada vez más surrealistas, y ofrecían la perfecta vía de escape a la gris realidad cotidiana de la Polonia de la década de 1980.

Baranowski es prácticamente un desconocido fuera de Polonia, aunque ha publicado un cierto número de relatos cortos en el cómic belga *Tintín* entre 1984 y 1985. **MB**

Azúcar-Conny 1985

Joakim Pirinen

Socker-Conny [Azúcar-Conny] fue la novela gráfica sueca más influyente de la década de 1980. Su publicación en 1985 supuso un momento decisivo para el desarrollo de la cultura del cómic sueco hacia una dimensión más madura y orientada hacia un público adulto. Además, catapultó a su autor al estrellato.

Socker-Conny narra la historia de un hombre anárquico y sin ideas. No es más que un niño en un cuerpo de adulto, y no tiene ninguna de las inhibiciones que le podrían ser achacadas a un ciudadano «normal». Al inicio de la historia intenta robar arcilla para modelar de una tienda de juguetes, pero lo descubren y le imponen una multa. Aunque se trata de una suma de dinero muy pequeña, no puede pagarla. Intenta desempeñar

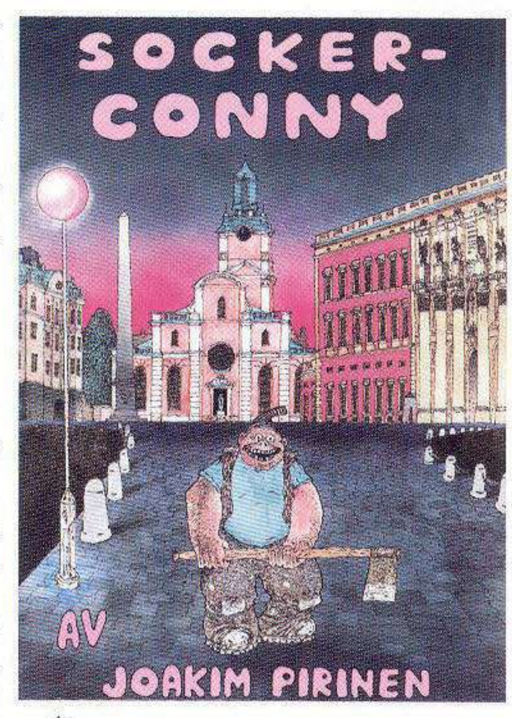
«Con una buena barra de hierro, puedes derribar el mundo.»

diversos trabajos para ganar dinero, pero fracasa, y no solo eso, por donde va, destruye todo lo que toca, y acaba debiendo enormes sumas de dinero a todo el mundo. La historia de Pirinen es una brillante sátira de la sociedad sueca en la década yuppie de 1980. *Socker-Conny* consigue ser realista y surrealista a la vez, pasando de uno a otro concepto sin esfuerzo aparente.

El cómic *Socker-Conny* apareció impreso en blanco y negro, lo cual enfatiza la maestría del autor con la tinta, y con la técnica del grabado, que ocupa todas y cada una de las viñetas. Pirinen también experimentó con el diseño de página, y usó nuevos métodos de distribución de viñetas al servicio de la narrativa. Transcurridos veinticinco años, este diseño aún respira frescura y modernidad.

Pirinen creó otras novelas gráficas, obras de teatro y relatos cortos —todos ellos muy aplaudidos por la crítica—, y es reconocido como el patriarca del cómic sueco para adultos. **FS**

Título original *Socker-Conny*
Primera edición Galago (Suecia)
Creador Suecia (n. 1961) **Género** Sátira
Influencia sobre Christina Alvner

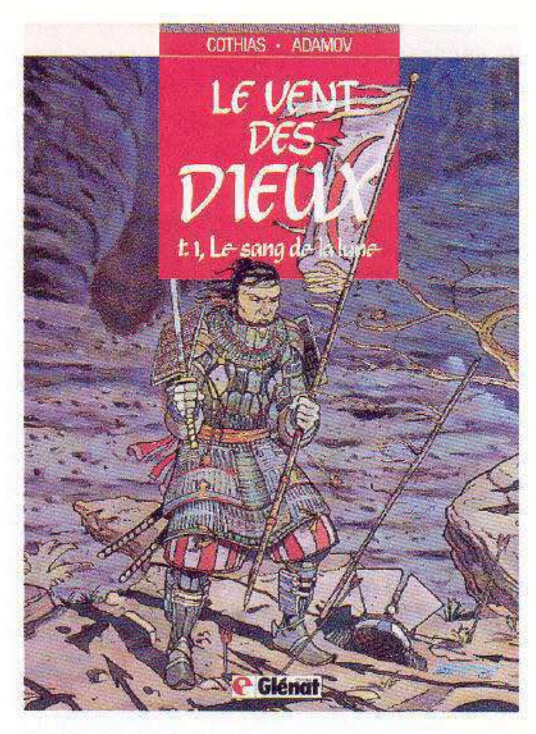


Otras lecturas

Bosnian Flat Dog de Max Andersson y Lars Sjunnesson
Drafted for Life de Joakim Pirinen
Epiléptico. La ascensión del Gran Mal de David B.
Pixy de Max Andersson
The Bear Family de Joakim Pirinen

El viento de los dioses
La sangre de la luna 1985

Patrick Cothias Philippe Adamov



«Realmente es muy halagador (y enriquecedor) trabajar con mis colaboradores...»

Patrick Cothias

Otros libros de Philippe Adamov

Dayak
La malédiction de Zener con Jean-Christophe Grangé
Las aguas de Mortelune con Patrick Cothias
La emperatriz roja con Jean Dufaux

Título original *Le vents des dieux: tome 1, Le sang de la lune* **Primera edición** Glénat (Francia) **Creadores** Cothias (Francia, n. 1956); Adamov (Francia, n. 1948) **Género** Aventuras

Estamos ante una compleja y épica intriga cortesana sobre el honor de los samuráis en el Japón del siglo XIII, una época en la que la autoridad del emperador estaba en entredicho, y varios shogunes se disputaban el poder. El título original de la serie, *El viento de los dioses*, se refiere al viento que supuestamente barría los restos humanos para facilitar la reencarnación.

En el primer volumen, el lector se familiariza con la figura de Qin Chen, un joven guerrero del que su señor desconfía, y que es enviado para subyugar a un grupo de rebeldes. Para ello será asistido por una banda de samuráis cuidadosamente escogida. La intención de Patrick Cothias es la de crear algo más que un relato de acción. En la mayor parte del primer volumen aparecen conversaciones entre los samuráis sobre su primer largo viaje, durante el que discuten sobre sus creencias e ideales. Finalmente traicionan a Qin Chen, quien es visto por última vez sucumbiendo a las fuerzas rebeldes. Su amante, una de las concubinas del shogun, se enfrenta a su señor después de la derrota. Advierte a Chen de que no puede desafiar a los dioses, y la historia finaliza cuando Chen acaba descubriendo su destino.

Pese a la fortaleza de la narrativa de Cothias, el libro destaca por su vertiente gráfica. El ilustrador, Adamov, dibuja de forma delicada y detallada. Destacan los diferentes peinados y equipamientos de los samuráis. Aunque pueda parecer un tanto rígido, hay momentos puntuales —como la muerte de Qin Chen y su metamorfosis en una pecera— que presagian los excitantes acontecimientos de volúmenes posteriores. **FJ**

El teorema de Bell 1985

Matthias Schultheiss

Título original *Le Théorème de Bell*
Primera edición L'Echo des Savanes (Francia)
Creador Alemania (n. 1946)
Género Aventuras, fantasía

En *Le Théorème de Bell* [El teorema de Bell], Shelby, de treinta y ocho años, está condenado a cadena perpetua. Para escapar de la cárcel, el americano acepta ser conejillo de indias en un programa médico. Después de que los primeros experimentos demuestran su agresividad, logra huir, pero aún tendrá que aprender a controlar los impredecibles efectos de las sustancias desconocidas que le han suministrado, y se ve afectado por alucinaciones periódicas que parecen surgir de otra realidad. Shelby se traslada entonces a Labrador. Allí, rodeado de un vasto territorio salvaje, encuentra el escondite, los restos y el diario de Mark Amselstein, un físico de Hamburgo.

Shelby es perseguido por misteriosos individuos que emplean medidas drásticas, se hace pasar por Amselstein y se las arregla para embarcarse en un vuelo a Alemania. Pero las cosas allí no parecen estar más tranquilas: acosado aún por inexplicables visiones, Shelby ve cómo su identidad se va erosionando, y se siente cada vez más confuso por los insistentes recuerdos de Amselstein. Desesperado, se sumerge en el diario del físico, cuyas investigaciones giraban en torno al teorema de Bell. Este teorema, basado en la física cuántica, postula que cualquier región del universo está en inmediata y oculta relación con todas las demás.

Matthias Schultheiss construye una fascinante historia de vuelos alucinógenos, que sirven para modelar personajes de una extrema y crepuscular morbidez. Con un estilo intenso y expresionista, el autor crea un realismo amargo y violento que deja espacio a la fantasía. Un cóctel seductor, personal e identificable. **NF**

Las andanzas de Julius Antoine 1985

Serge Le Tendre Christian Rossi

Título original *Les errances de Julius Antoine*
Primera edición L'Echo des Savanes (Francia)
Creadores Le Tendre (Francia, n.1946); Rossi (Francia, n.1954) **Género** Drama

Cuando Serge Le Tendre y Christian Rossi iniciaron la serie *Julius Antoine* en el año 1985, ya tenían experiencia como creadores de cómics, y *Les errances de Julius Antoine* [Las andanzas de Julius Antoine] es ya una obra de gran madurez e inteligencia.

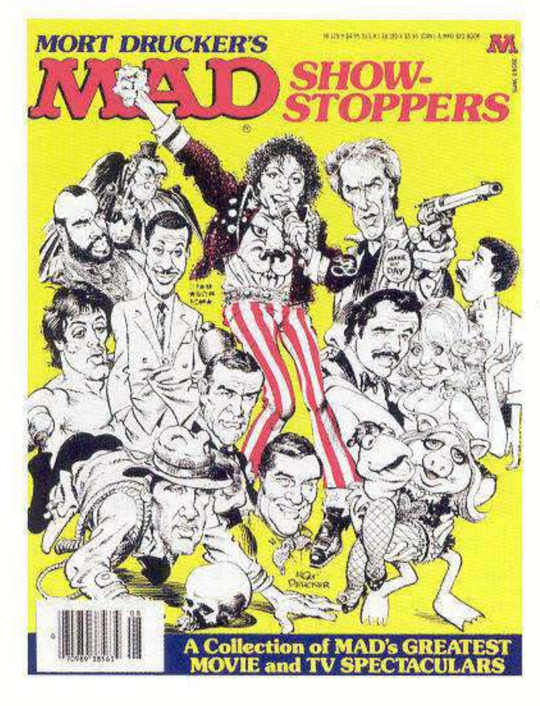
El personaje epónimo es un clásico y sofisticado delineante con una novia abogada, Clemence, una elegante mujer que tiene un bonito descapotable. Pero la vida de Julius Antoine cambiará cuando un encuentro casual con antiguos amigos de su novia le lleva a una obsesión con la hija de esta, Lea, una adolescente poco convencional. La historia toma unos derroteros más sombríos cuando Julius Antoine encuentra el cuerpo sin vida de la chica, y debe escapar de la policía.

En esta crónica de un sórdido asesinato, la historia recuerda la obra de Claude Chabrol, el gran director francés de la *nouvelle vague*. La trama se despliega con una lógica fría y terrible y, al igual que le sucede al propio Julius Antoine, el lector nunca llega a estar seguro de su inocencia. La genialidad de Le Tendre radica en haber creado un personaje central poco verosímil, que podría muy bien ser el culpable. Primero lo vemos dibujando a jóvenes muchachas en la calle, con una evidente recreación del mito de Lolita. Su obsesión con Lea se inicia antes incluso de conocerla, y parece evidente que acabará por provocar la violación y el asesinato. Es mérito de Le Tendre que el lector continúe simpatizando con Julius Antoine en plena persecución policíaca. Las ilustraciones de Christian Rossi evocan la vida en una pequeña ciudad francesa de manera asombrosa. **DAR**

MAD, locos por los superhéroes 1985

Varios · Mort Drucker

Título original *Mort Drucker's MAD Show-Stoppers*
Primera edición EC Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1929) **Género** Parodia
Premio Reuben Award (1987)



Otras lecturas

Doonesbury de Gary Trudeau
MAD about the 60s de Mort Drucker y otros
MAD about the 70s de Mort Drucker y otros
MAD about the 80s de Mort Drucker y otros
Pogo de Walt Kelly

El artista J. Scott Campbell recuerda haber visto los dibujos de Mort Drucker por primera vez cuando tenía ocho años. Estaba obsesionado con una portada de *MAD Magazine* que incluía a Alfred E. Newman como Yoda, de *La guerra de las galaxias*. En el interior aparecía una parodia titulada «The Empire Strikes Out». A Campbell le encantó el tema, que fue como una revelación: «Nunca he visto un estilo tan cercano a la realidad, y a la vez tan sumamente caricaturesco y divertido». Drucker se convirtió en una significativa inspiración para Campbell.

La obra de Drucker no hizo sino prepararlo para trabajar en lo que se convertiría en su razón de ser: el cine y los shows televisivos. Empezó en DC Comics, donde mostró su versatilidad corrigiendo la obra de otros artistas, y dominando decenas de estilos y herramientas. Aceptó todo lo que le vino de la editorial y desarrolló así un amplio vocabulario visual.

«Era capaz de captar el parecido no una vez, sino una tras otra.»

J. Scott Campbell, dibujante

Drucker se dejó influir por diversas fuentes: como ilustrador, por Robert Fawcett y Austin Briggs; como humorista, por Albert Dorne; y como caricaturista, por Ronald Searle y por Al Hirschfeld. Esta amalgama evolucionó hasta convertirse en un estilo personal que le abrió las puertas de *MAD Magazine* en 1956.

MAD, locos por los superhéroes es una recopilación de parodias que abarcan las décadas de 1960 y 1970, uno de los períodos más fértiles de Drucker. Aquí aparecen rostros familiares: John Wayne en «True Fat», Marlon Brando en «The Oddfather», y Robert de Niro en «Raving Bully». Independientemente del guión —inteligente en todos los casos—, es Drucker quien insufla vida en estas sátiras ligeras y carentes de malicia. **TRL**

Sambre integral 1985

«Balac» «Yslaire»

En 1985 Bernard Hislaire se propuso crear una *histoire d'amour* que emulase las tragedias que había leído de joven. Bajo el seudónimo de Yslaire, y con un guión de Balac, realizó *Sambre*, un cuento oscuramente romántico, de estilo *fin de siècle*, sobre un amor prohibido.

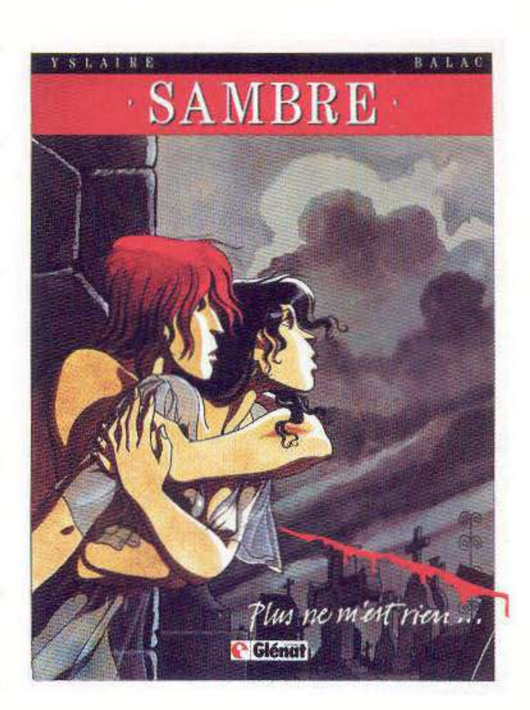
Los protagonistas son Bernard Sambre, un joven aristócrata que vive en la época de la revolución francesa de 1848, y Julie, una gitana cazadora furtiva con ojos del color de la sangre. Pasando sobre temas como el sexo, la locura, los celos y el precio a pagar por la política, Yslaire traza el destino de un linaje maldecido con «La guerra de los ojos». En la escena inicial, el padre de Bernard, Hugo, se ha suicidado, convencido de que la dinastía está maldita. Bernard conoce a Julie, es repudiado por su familia y la sigue hasta París. Los volúmenes cinco y seis (de los doce planificados) continúan con la siguiente generación de la saga, y presentan al hijo de ambos, Bernard-Marie.

«¡Ay de quien ame a una mujer con ojos de fuego, porque llorará eternamente...!» **Hugo Sambre**

Lo que distingue este intrigante y profundamente literario *Sambre* de otros cómics melodramáticos es su potente iconografía monocroma, que solo desaparece en los recurrentes estallidos carmesí, utilizados para destacar el vino, la sangre, las banderas, el fuego, el cabello, los labios y los ojos. El rojo se convierte en un protagonista más, que realza un erotismo de gran carga emocional.

Tras el segundo volumen, Yslaire compaginó el mundo del cómic con el de la literatura. Empezó a revisar digitalmente su obra en «versiones del director», y amplió el ámbito del relato. En 2007 inició una protosecuela multigeneracional, *La guerra de los Sambre*, ilustrada por diversos artistas. **TRL**

Título original *Sambre*
Primera edición Glénat (Francia)
Creadores Yannick Le Pennetier (Francia, n. 1954); Bernard Hislaire (Bélgica, n. 1957) **Género** Romántico



Otras lecturas

Cielo XX.com [*Mémoire du XXème cie*] de Yslaire
Sasmira de Laurent Vicomte
La guerra de los Sambre [*La guerre des Sambre*] de Yslaire y otros

Comixtlán 1985

Luis Fernando

Primera edición Editorial Resistencia (México)
Creador México (fecha desconocida)
Género Humor para adultos, alternativo
Influido por Robert Crumb

Comixtlán es quizá la obra que mejor representa los sentimientos y valores del cómic mexicano alternativo de finales del siglo XX. El libro es una recopilación de materiales de Luis Fernando publicados originalmente entre 1985 y principios de 1990, e incluye tiras de la revista de cómics más importante de México en la década de 1990, llamada *El Gallito Inglés*, que sería el equivalente al *Métal Hurlant* francés.

Comixtlán es obra de un Luis Fernando ya maduro, que llegó a ser un verdadero pionero de la novela gráfica en su país. Sus cómics en blanco y negro combinan la iconografía folclórica mexicana y sus mitos con una tradición visual muy enraizada en los cómics experimentales de Estados Unidos y Europa. Las historias de Luis Fernando van desde lo estrictamente poético hasta las parodias políticas y las alegorías históricas.

Luis Fernando mezcla de forma sorprendente el lirismo poético con un estilo visual que implica una concepción no nacionalista del mexicanismo. Su referencia a los discursos históricos sobre el país es constante, y su imaginería es muy crítica con el impacto del catolicismo y el monolítico aparato estatal, aunque sin llegar a pontificar al respecto. Sus personajes animales y humanos, como Edward Gorey, son engañosamente encantadores, y revelan una oscuridad bañada en la sangre de la martirología católica.

Con la combinación de modernidad ilustrada y tragicomedia, barbarie e injusticia, Luis Fernando convierte *Comixtlán* en una síntesis gráfica de lo que significa ser mexicano. **EPr**

El hombre sin talento 1985

Yoshiharu Tsuge

Título original *Muno no Hito*
Primera edición Nihon Bungeisha (Japón)
Creador Japón (n. 1937)
Género Autobiografía

Yoshiharu Tsuge es conocido por utilizar los métodos de la «novela-yo» (género autobiográfico) para crear sus cómics o «cómics-yo». Hay dos géneros en la autobiografía japonesa: el primero se ocupa de la persona pública *(jiden)*, y el segundo de los asuntos privados *(watakuchi)*. Los cómics-yo de Tsuge pertenecen al segundo grupo. El escritor Chokitsu Kurumatani ha comentado en referencia a su estilo confesional: «Las novelas-yo cuestionan las raíces de la propia existencia... esa ominosa, misteriosa y desconocida parte que se esconde tras las rutinas de la vida cotidiana». Para penetrar en el interior de cada uno, los «novelistas-yo» no presentan los acontecimientos como suceden en realidad, sino que los disfrazan de ficción: algunos lectores de *Muno no Hito* [El hombre sin talento] de Tsuge no comprendieron esta distinción y buscaron al autor en las orillas del río Tama, pensando que era vendedor de piedras ornamentales, como el principal protagonista de la novela gráfica, Sukezo Sukegawa. El cómic trata en realidad de una persona que no puede llevar una vida decente, y que intenta ganar dinero «en la rutina de la vida cotidiana».

Una lectura más profunda de la historia de Tsuge sería cómo evitar la depresión y el sufrimiento, y enfrentarse a la muerte. Tsuge cree en la teoría budista de la desaparición del ser. El enfoque de Tsuge hacia la propia mortalidad pasa por la «evaporación, por convertirse en un punto del paisaje». Ello explica por qué tantos de sus personajes son vistos de espaldas al lector, inmersos en una densa niebla. **DI**

La superviviente 1985

Paul Gillon

Título original *La survivante*
Primera edición Albin Michel (Francia)
Creador Francia (1926-2011)
Género Ciencia ficción, fantasía

Para cuando empezó a trabajar en la serie *La superviviente*, Paul Gillon ya era un veterano de la escena del cómic, con más de cuarenta y cinco años de experiencia. Su extensa bibliografía explica por qué la calidad gráfica de la serie es de un altísimo nivel —no hay un solo diseño de página deficiente—, pero quizá sugiere también por qué este relato de mediados de la década de 1980 sobre la práctica desaparición de la especie tiene un cierto aire *rétro*. Aparte del hecho de que la heroína se pasa buena parte de la historia con los pechos desnudos, es la más decorosa de las aventureras sexy.

En el primero de los cuatro volúmenes, Aude, una joven buceadora, emerge de una cueva en la que se ha visto atrapada tras ver a sus compañeros convertirse en ceniza. Deduce que ha habido algún tipo de desastre nuclear, y se dirige a París para averiguar si queda algún superviviente. Afortunadamente para ella, un ejército de robots está dispuesto a atender sus necesidades. Su principal problema es cómo satisfacer su apetito sexual, y recurre a la ayuda de los autómatas hasta que un astronauta aparece para suscitar los celos de su amante androide. En los siguientes volúmenes, la pareja tiene un hijo e intenta contactar con otros supervivientes.

La trama de *La superviviente* incluye largas secuencias introspectivas que analizan la naturaleza de la existencia. Gillon es un artista lineal, y en algunas ediciones el color no favorece el resultado final. El resultado es mucho más vistoso en la versión de *L'Echo des Savanes*/Albin Michel, donde las tonalidades crudas fijan la línea y permiten un mayor impacto de las escenas más cruentas. **FJ**



«¡El aire está lleno de polvo! ¿Qué es esa luz amarilla...? ¡Dios mío! ¡Que no sea lo que imagino!»



Otras lecturas
La dernière des salles obscures con Denis Lapière
Los náufragos del tiempo [*Les naufragés du temps*] con Jean-Claude Forest
Nausicaä del valle del Viento [*Kaze no Tani no Naushika*] de Hayao Miyazaki

Druuna Morbus Gravis 1985

Paolo Eleuteri Serpieri

Título original *Druuna. Morbus Gravis*
Primera edición Éditions du Square, Dargaud (Francia)
Creador Italia (n. 1944) **Género** Ciencia ficción, humor para adultos **Premio** Harvey Award (1995)

En un futuro apestado por las plagas, donde los humanos están desarrollando horribles mutaciones, Druuna es una bella muchacha que descubre que la Tierra fue envenenada, destruida y olvidada hace mucho tiempo. Los restos de la humanidad vagan por el espacio a bordo de una nave llamada *The City*. Solo viven para perpetuar la existencia de Lewis, el comandante de la nave, cruzado genéticamente con un ordenador (Delta) diseñado para mantenerlo vivo. Druuna va en busca de un antídoto para la plaga de mutaciones conocida como *evil*, pero es atrapada por mutantes, monstruos y un científico demente. A lo largo de la serie, el lector sigue sus peripecias, a menudo fruto de sus pesadillas, en busca de su amante perdido, Shastar, y el olvidado mundo de humanidad que le había prometido.

La trama de esta serie de ciencia ficción postapocalíptica se centra en la actividad sexual de Druuna: la joven lucha una y otra vez contra hombres, monstruos y máquinas que la fuerzan a practicar el sexo. El personaje de Druuna, inspirado en la actriz francesa Valérie Kaprisky, adquiere rasgos sádicos y ninfomaníacos, hasta el punto de que disfruta del sexo violento.

El talento de Paolo Eleuteri Serpieri es el de un antiguo pintor enamorado de la línea. Su obra muestra la influencia de los maestros argentinos Alberto Breccia y Arturo del Castillo, con unos toques de Moebius y Caza. Tras su debut en el western, entró en el terreno de la ciencia ficción a principios de la década de 1980 cuando trabajó para la revista *Orient Express*. Su obra se caracteriza por su perfección anatómica. **MS**

Calvin y Hobbes 1985

Bill Watterson

Título original *Calvin and Hobbes*
Primera edición United Press Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1958) **Género** Humor
Colección *The Complete Calvin and Hobbes* (2005)

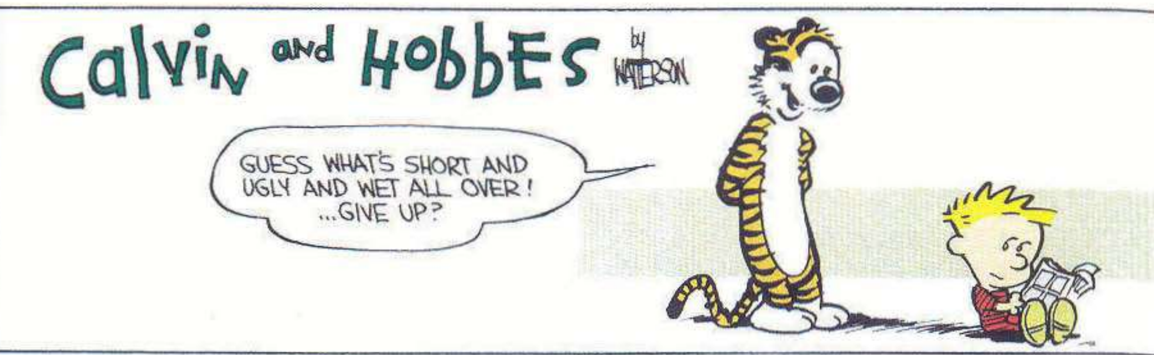
Se trata de una de las fórmulas más simples de tira cómica, pero con uno de los mejores resultados de la historia. *Calvin y Hobbes* de Bill Watterson fue la tira cómica de diario más valorada del último cuarto del siglo XX. Su escasa longevidad —tan solo once años— contribuye sin duda a su permanente frescura.

La relectura de Calvin y Hobbes sorprende hoy en día porque en realidad no atravesó un período de progresiva madurez. Es como si surgiera de la mente del artista con todos sus rasgos distintivos para ocupar un lugar de privilegio en el panteón del cómic estadounidense. La relación entre el joven Calvin y su tigre de peluche, Hobbes, estuvo plenamente asentada desde la primera hasta la última viñeta, con miles de deliciosos gags entre una y otra.

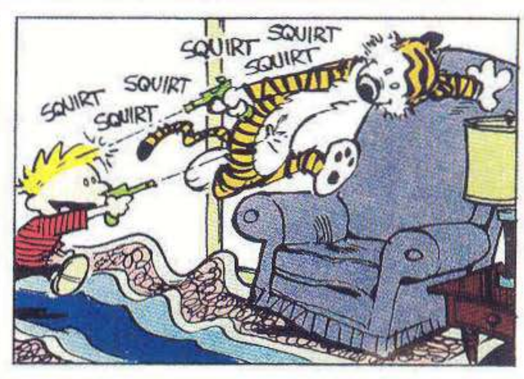
El estilo gráfico de Watterson era accesible y absolutamente encantador. La energía requerida para plasmar la imaginación de un niño en las páginas de un cómic, rebosaba en cada una de sus líneas. Watterson podía cambiar de registro incluso en el reducido formato de una sola tira, basculando desde el distanciamiento cínico hasta la sorpresa más desconcertante en décimas de segundo. En ningún otro detalle se hacían más evidentes sus recursos visuales que en las fantasías de las páginas dominicales en las que aparecía el alter ego de Calvin, el hombre del espacio Spiff o una amplia colección de dinosaurios asesinos.

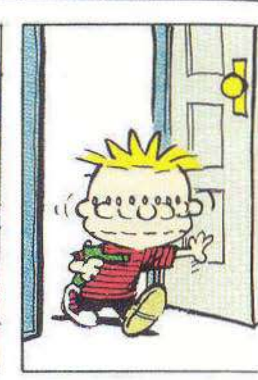
La decisión de retirar su tira en plena efervescencia creativa supuso para los lectores la ventaja de no tener que presenciar su decadencia. Watterson siempre dio lo mejor de sí mismo, y *Calvin y Hobbes* es la prueba. **BB**

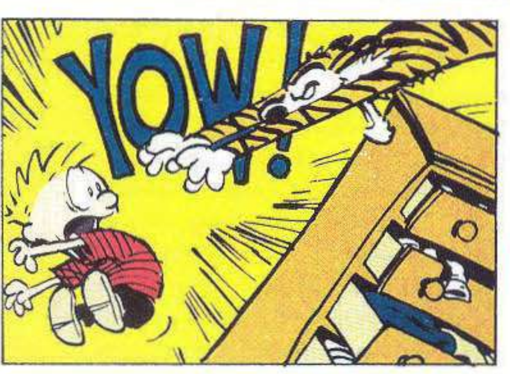
Calvin y Hobbes protagonizan sus travesuras cotidianas. ➡


Calvin and HOBBES
by WATTERSON
GUESS WHAT'S SHORT AND UGLY AND WET ALL OVER! ...GIVE UP?


THE ANSWER HAD BETTER NOT BE WHAT I THINK IT IS...


SQUIRT SQUIRT
SQUIRT SQUIRT
SQUIRT SQUIRT



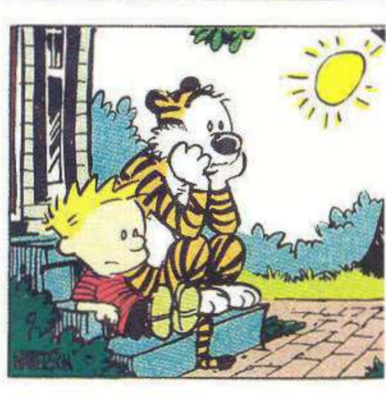

YOW!


SQUIRT SQUIRT
SQUIRT


BANG
BONK
BING


CALVIN!


IF YOU'RE GOING TO TEAR AROUND, DO IT OUTSIDE!!
OKAY, OKAY...



Banana Fish 1985

Akimi Yoshida

Título original *Banana Fish*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1956) **Género** Drama, aventuras
Adaptación Programa de radio (1996)

Banana Fish es una rareza en el género de cómics para chicas. Se trata de un drama de acción de alto voltaje. La trama principal se centra en el enigma que rodea al soldado americano que inexplicablemente disparó a sus compañeros durante la guerra de Vietnam, en 1973. Desde entonces, las únicas palabras que ha pronunciado son «banana fish». Doce años más tarde, el hermano menor del soldado y líder de una banda callejera, Ash Lynx, está en Nueva York investigando el incidente junto con su mejor amiga, Eiji Okumura. El rival de Ash, Frederick Arthur, también anda sobre la pista y, al desvelarse el misterio, los tres descubren que existe un proyecto de fabricación de una bomba nuclear. La trama se desvía entonces hacia el crimen en los bajos fondos.

Aunque se tratase de un tema controvertido para un típico cómic de género femenino, los lectores del *Bessatsu Shojo* se sintieron cautivados por la amistad entre Ash y Eiji. Ash, un joven frío, nunca esboza la menor sonrisa, pero se abre a Eiji, revelando así su rostro más humano y cautivador.

La artista Akimi Yoshida infunde un ritmo trepidante al relato, y sus ilustraciones transmiten a la perfección las sutiles alteraciones de ánimo entre escenas. El título procede del relato corto «A Perfect Day for Bananafish» («Un día perfecto para el pez banana») de J. D. Salinger. Al parecer, Yoshida se inspiró para la figura de Ash en el tenista Stefan Edberg; para la de Eiji, en el actor japonés Hironobu Nomura, y para la de Arthur, en el músico Sting. Hay una versión radiofónica, y un par de producciones dramáticas estrenadas en 2005 y 2009. **TS**

Cazador urbano 1985

Tsukasa Hojo

Primera edición *Weekly Shonen Jump* (Japón)
Creador Japón (n. 1959)
Género Policiaco
Influencia sobre *Angel Heart*

Ryo Saeba era solo un niño cuando el avión en que viajaba se estrelló en la densa jungla de Centroamérica, en un país desgarrado por una cruenta guerra civil. Era el único superviviente del avión y fue adoptado por una familia rebelde y criado hasta convertirse en un luchador por la libertad. Finalmente, se trasladó a Tokio, con escala en Estados Unidos, para trabajar como «barrendero», es decir, alguien que «limpia» de criminales las calles de la ciudad. Saeba, moralmente ambiguo, con capacidad para pasar de héroe a pervertido en una sola viñeta, puede estar protegiendo al ciudadano de las alimañas de los bajos fondos de Tokio para convertirse en asesino ocasional en cuestión de minutos. No obstante, pese a sus debilidades, Saeba es en esencia una figura heroica que conduce por las calles de Tokio a bordo de su Mini Cooper, despachando criminales con su Colt Phyton 357 Mágnum con infalible precisión.

City Hunter [Cazador urbano] no surge de ningún fantasma personal de su creador. Tsukasa Hojo admite que la idea de la serie se materializó en respuesta a los ultimátums cotidianos. Su pericia como diseñador y dibujante es evidente en el realismo de sus personajes, en la exactitud de las armas de fuego y su munición, en sus detallados fondos y en su habilidad para mezclar humor y acción.

No hay la menor duda de la generosa dedicación al oficio por parte de Tsukasa Hojo: dieciséis horas diarias durante seis años fue el tiempo invertido en crear las fluidas líneas que dieron luz a *City Hunter*, que, de paso, lo convirtió en el dibujante de cómics más popular de Japón. **BS**

110 píldoras 1985

«Magnus»

Título original *Le 110 pillole*
Primera edición *Totem* (Italia)
Creador Roberto Raviola (Italia, 1939-1996)
Género Erótico

El argumento de *110 píldoras* se basa en *Chin P'ing Mei* [El ciruelo en el vaso de oro], la famosa novela china del siglo XVI. Narra la historia de Hsi-Men Ching, un farmacéutico rico y amante de los placeres, y las seis mujeres de su harén. Un viejo monje proporciona al farmacéutico ciento diez píldoras como afrodisíaco milagroso, con el compromiso de usarlas con moderación. En lugar de hacerlo, Hsi-Men abusa de las píldoras para entrar en un torbellino de sexo, orgías y depravación. Durante un tiempo, el lascivo farmacéutico intenta recuperar la confianza de su primera esposa, madame Moon. No obstante, pronto vuelve a sus adicciones, y acaba agotándose física y psíquicamente hasta sumirse en la locura y encontrar la muerte.

Roberto Raviola (con su seudónimo, *Magnus*) está considerado como uno de los escritores más prolíficos y eclécticos del panorama del cómic italiano. Ha sido autor o coautor de series tan populares como los cómics policíacos *Kriminal* y *Satanik*; el histórico *I Briganti*, *Milady*, de ciencia ficción; el satírico *Alan Ford*, y la historia de espías de inspiración político-social *El desconocido*.

110 píldoras —junto con *Le femmine incantate* y la pornográfica *Necrón*— se cuenta entre las obras maestras de la serie erótica concebida por Magnus. El sexo aparece de forma anatómicamente explícita, pero tratado con habilidad y humor. La misma diligencia utilizada en la descripción gráfica de la decoración es aplicada a los cuerpos en pleno acto sexual. Su uso magistral de las líneas y de la figuración se inspira directamente en los grabados del siglo XIX. **MS**



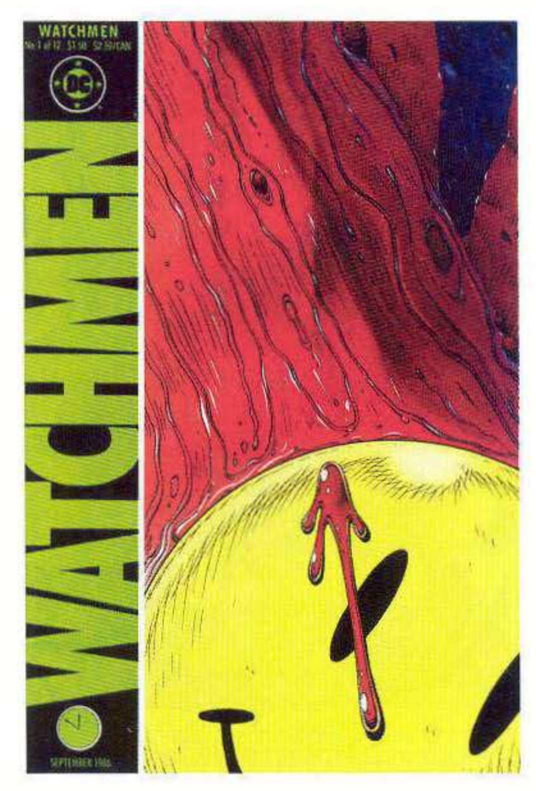
«Introdujo a Eros en el género negro, algo que los libertinos del siglo XVIII no se atrevieron a hacer.»

Antonio Faeti, crítico

Otras lecturas
Casa Howard de Roberto Baldazzini
Druuna de Paolo Eleuteri Serpieri
Historia de O de Guido Crepax
El vicioso mundo de Keto de Marco Nizzoli
Justine de Guido Crepax

Vigilantes 1986

Alan Moore — Dave Gibbons y John Higgins



«No creo en héroes ... Un héroe es alguien que ha sido colocado en un pedestal por encima del resto de la humanidad.» **Alan Moore**

Otros libros de Alan Moore
From Hell con Eddie Campbell
The League of Extraordinary Gentlemen con Kevin O'Neill

Título original *Watchmen*
Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Moore (RU, n. 1953); Gibbons (RU, n. 1949);
Género Superhéroes

Es difícil separar *Watchmen* [Vigilantes] de la conmoción mediática que siguió a su publicación, y el subsiguiente impacto en el género de los superhéroes. Fue diseñada originalmente como una elegante serie de doce episodios, pero replanteada de inmediato como una novela gráfica que no ha dejado nunca de publicarse. Moore y Gibbons fueron llamados por DC Comics para introducir un nuevo tratamiento de la figura del superhéroe, pero su propuesta sería rechazada por considerarse excesivamente radical. Formaron entonces su propio equipo, y el resultado está considerado como una reconstrucción posmoderna del género, en la que el propio héroe es objeto de crítica.

Las meticulosas ilustraciones de Gibbons, el estricto diseño de página basado en nueve viñetas, junto con el uso de los colores planos por parte de Higgins, presentan un mundo de fronteras claramente definidas. Los héroes son especialmente débiles: moralmente ambivalentes, ideológicamente sospechosos, psicológicamente perturbados y social y sexualmente ineptos.

La trama se adentra en la investigación del asesinato de un aventurero disfrazado, pero lo auténticamente original es la interacción de historias a base de flash-back, repeticiones simbólicas e ilusiones literarias. Por ejemplo, un coro griego de neoyorquinos narra la escalada de tensiones provocadas por la Guerra Fría, y uno de ellos lee un cómic de piratas que funciona como paralelo metaficticio para el despliegue de la trama. Su complejidad narrativa es el auténtico legado de *Watchmen*, un auténtico manual sobre el guión en el cómic. **MG**

BonoBono 1986

Mikio Igarashi

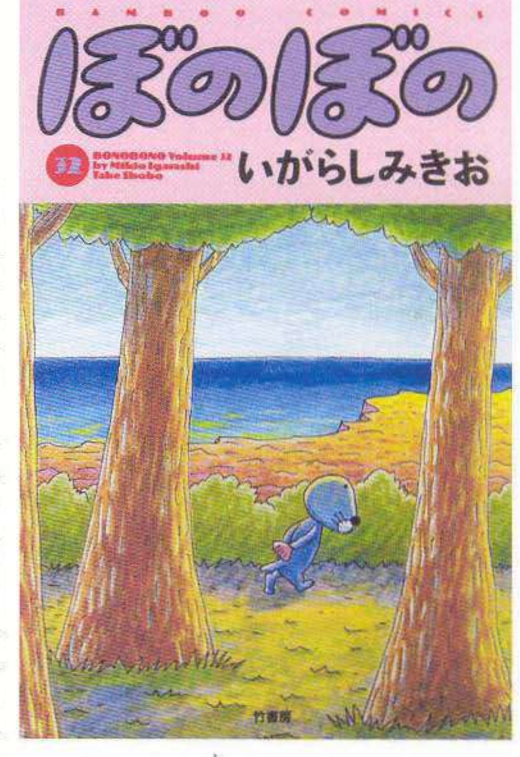
Primera edición Takeshobo (Japón)
Creador Japón (n. 1955)
Género Humor, animales divertidos
Premio Kodansha Manga Award (1988)

Las tiras cómicas bien construidas pueden bucear en temas trascendentes sin perder su vena humorística o su ligereza, tal como *Carlitos* (o *Snoopy*) demostró magistralmente durante décadas. Los personajes accesibles y agradables representan aspectos de la sociedad, y las preguntas filosóficas más ingenuas pueden despertar las reflexiones más profundas. *BoboBono* es uno de los mejores ejemplos de ello.

Esta tira relata la vida cotidiana de una serie de animales: la joven nutria marina llamada BonoBono; su amiga, la ardilla Shimariskun; su amigo el mapache y matón Araiguma-kun, junto con otros habitantes del bosque. BonoBono, con su lento ingenio, su carácter precavido y su infinita curiosidad, se pasa la vida planteándose a sí misma o a sus amigos cuestiones filosóficas aparentemente simples. Ni una ni otros son capaces de responder a estas preguntas, y por tanto la discusión queda abierta. Sorprendentemente, esta falta de respuestas directas anima al lector a pensar en dichos problemas, entrando así en una dinámica casi zen.

En la tira de *BoboBono* se recurre al uso frecuente de la repetición visual. El estilo se basa en la parquedad de líneas, pero captura con brillantez el entorno, utilizando a menudo el mismo tipo de fondos y ofreciendo así la sensación de estar ante una secuencia larga e ininterrumpida. La lentitud de la trama permite al lector pensar al mismo ritmo que el reflexivo protagonista.

Aunque obtuvo un enorme éxito con su adaptación televisiva, la experiencia única de su lectura hace que la versión original en cómic sea mucho más efectiva. **NK**



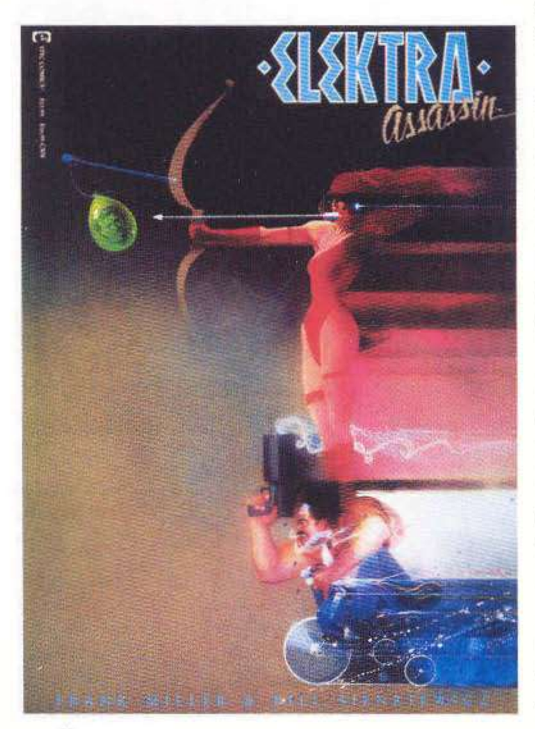
«BonoBono combina los gags con las preguntas filosóficas, suscitando así la comparación con Azumanga Daioh.» **bonobono.co.tv**

Otros libros de Mikio Igarashi
Antaza warui
Nekuratopia
Ninpenmanmaru

Elektra asesina 1986

Frank Miller Bill Sienkiewicz

Título original *Elektra. Assassin*
Primera edición Epic Comics/Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Miller (EE.UU., n. 1957);
Sienkiewicz (EE.UU., n. 1958) **Género** Superhéroes



Otros libros de Bill Sienkiewicz
Big Numbers con Alan Moore
Daredevil, amor y guerra con Frank Miller
Daredevil, el hombre sin miedo con John Romita Jr.
Los nuevos mutantes con Chris Claremont
Sandman: noches eternas con Neil Gaman

Elektra asesina sale despedida de la página, con un despliegue de sorprendente dinamismo protagonizado por dos de los principales talentos de su época: Frank Miller y Bill Sienkiewicz. Su publicación se inició en agosto de 1986 como una serie de ocho entregas, y su oscuro y desafiante contenido la llevó al catálogo del sello Epic, de Marvel.

Elektra, una asesina entrenada como ninja, de origen griego y moral ambigua, fue creada por Miller durante su primera etapa con *Daredevil*. La serie narra el intento de Elektra por impedir el desencadenamiento de un holocausto nuclear por parte de un individuo sombrío con poderes sobrenaturales y conocido como «la Bestia». El agente más efectivo de la Bestia es Ken Wind, un candidato presidencial a lo JFK que brinda a Miller una oportunidad para adentrarse en la sátira política.

Se trata de un cómic ciberpunk encuadrable en la novela negra, con un disoluto agente SHIELD como protagonista, y una Elektra convertida en paradigma de una *femme fatale*. El cómic requiere un cierto esfuerzo por parte del lector. La compleja narrativa de Miller se decanta con frecuencia hacia el flashback, secuencias de sueños alucinatorios, una superposición narrativa a base de monólogos interiores, y una compleja imaginería a base de bellos y sorprendentes cambios de estilo por parte de Sienkiewicz. Es sorprendente cómo el artista consigue mantener a lo largo del libro unas imágenes cuya calidad las haría merecedoras de figurar en portada.

Elektra asesina es una obra de colaboración en la que tanto Miller como Sienkiewicz pusieron lo mejor de sí mismos; una especie de prima hermana del *Watchmen* de Alan Moore, con toques de anárquica frialdad. Es una obra ambiciosa, influyente e innovadora. El libro fue desafiante en sus inicios —especialmente en las dos primeras entregas—, y encandila con su ritmo frenético y su perfecto equilibrio entre arte y narración. **SB**

Nestor Burma

Calle de la Estación, 120 1986

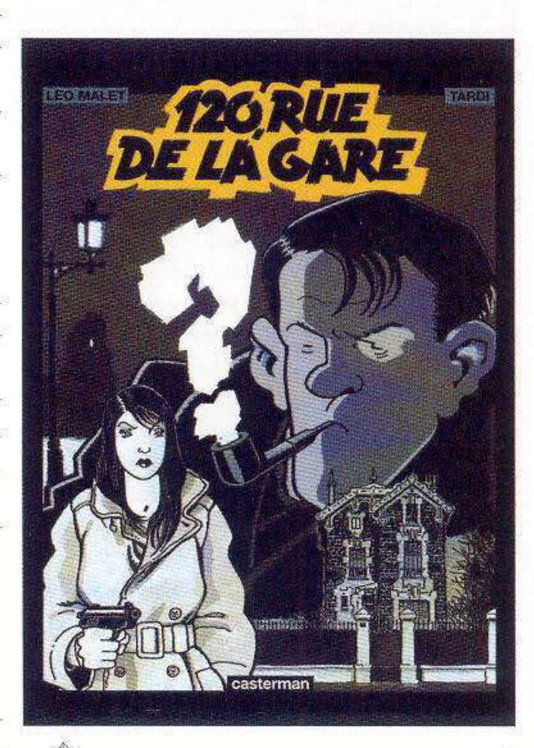
Léo Malet Jacques Tardi

Se acerca el final del año 1941, y Nestor Burma, prisionero de un campo de concentración alemán, oye las últimas palabras de un moribundo. Se trata de una misteriosa dirección: calle de la Estación, 120. Una vez liberado, Burma vuelve a oír la misma dirección en boca de uno de sus antiguos colegas a bordo de un tren, mientras espera en un andén de la estación de Lyon y presencia cómo este es rápidamente abatido a balazos. Eso es suficiente como para despertar los instintos detectivescos de Burma (había sido detective privado en París antes de la guerra). Con la única pista de una dirección incompleta, y deseoso de vengar a su amigo, se propone resolver el misterio en el difícil entorno de un país que aún sufre las consecuencias de la guerra.

La historia de *Calle de la Estación, 120* es una adaptación de Léo Malet del clásico francés de la novela detectivesca. Es una historia de genuino misterio y personajes bien trazados, con un héroe (o antihéroe) lo suficientemente complejo para suscitar las simpatías del lector, proporcionando así la base ideal para el perfecto thriller. En combinación con la intriga de la trama, el ilustrador Jacques Tardi despliega una característica atmósfera visual que recuerda al cine francés de las décadas de 1940 y 1950, que tan bien conoce, y retrata de paso el lado más oscuro de las pasiones humanas.

Tardi sabe perfectamente cómo sumergir al lector en el entramado de una Francia aún desmoralizada por años de ocupación alemana, por la guerra y por los inacabables racionamientos. El ilustrador, cercano ideológicamente a la izquierda radical (y simpatizante por tanto de las teorías políticas de Malet, miembro del movimiento anarquista en su juventud), crea imágenes que resaltan la colaboración del gobierno francés con los opresores nazis. Tardi realizó también portadas para las ediciones de *Fleuve Noir* de las novelas escritas por Malet en la década de 1980. **NF**

Título original *120, rue de la Gare*
Primera edición À Suivre (Francia)
Creadores Malet (Francia (1909-1996); Tardi (Francia, n. 1946) **Género** Policíaco



Otros libros de Jacques Tardi

La guerra de las trincheras
Polonius, con Philippe Picaret
Polonius con Philippe Picaret
El Demonio de los hielos
Ici Même con Jean-Claude Forest

Historias de Dori 1986

Dori Seda

Título original *Dori Stories*
Primera edición Last Gasp (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1951-1988) **Género** Autobiografía
Influenciado por *Weirdo*

La dibujante de cómics protopunk Dori Seda adquirió notoriedad a principios de la década de 1980 en la revista *Weirdo* de Robert Crumb. Su breve corpus de cómic underground, mayoritariamente autobiográfico, fue recopilado en *Dori Stories* [Historias de Dori] junto con sus *fumetti* (fotocómics), pinturas y cerámicas.

Es difícil debatir sobre la obra de Seda sin ponerse sensiblero: murió joven y en soledad por falta de cuidados, y este hecho (junto con la escena del cómic en la que aparece practicando el sexo con su perro) es lo que la gente tiende a recordar sobre ella, prescindiendo de su extraordinaria energía, modestia y talento.

Algunos de los fragmentos de *Dori Stories* no son quizá de una calidad abrumadora, pero, tras unos inicios vacilantes, pronto encontró una voz y un estilo visual propios (a base de combinar la línea libre con el cuidado en el detalle y el trazo). Es entonces cuando familiariza al lector con su vida, las drogas, el alcohol, las orgías sexuales y el amor por su perro, obsesionado por el olor de la ropa interior. Lo más sorprendente de sus historias —diseñadas en realidad para sorprender— es la frescura y la brusquedad con que manejaba el material. Podía estar explicando acontecimientos terribles o lamentándose de su vida, pero nunca olvidó la conciencia de sí misma y su humor mordaz. Seda sabía conferir ritmo al relato y mantener el interés, algo en lo que muchos de los artistas de la autobiografía han fracasado. Seda nos brindó el retrato de una mujer que el lector hubiera deseado conocer mejor, siempre a la espera de una confesión más, de una anécdota más sobre el sexo, o de una última reacción frente a la mediocridad de la vida. **FJ**

Hormigón 1986

Paul Chadwick

Título original *Concrete*
Primera edición Dark Horse Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1957)
Género Superhéroes **Premio** Eisner Award (2005)

En *Concrete* [Hormigón] se produce un refrescante giro de la consabida fórmula del superhéroe. Cuando los extraterrestres se llevan el cerebro de Ron Lithgow, un redactor de discursos políticos, para trasplantarlo a su propio y escultural monstruo, hay una agradable ausencia de la típica plétora de supervillanos que de pronto aparecen para desafiarlo. Lithgow tendrá, por supuesto, sus batallas, pero serán batallas interiores, de aceptación de sí mismo, y sobre cómo utilizar sus recién descubiertos poderes para hacer el bien. Lithgow, conocido ahora como Concrete, podrá ponerse de parte de los oprimidos social y económicamente.

Los alienígenas responsables de la transformación de Concrete desaparecen tras la primera entrega. Concrete tendrá entonces libertad, sin extraterrestres que lo molesten, para reflexionar sobre temas de los que pocos superhéroes han tenido tiempo de preocuparse, como: ¿qué puedo hacer para convertir el mundo en un lugar mejor? Con ayuda de la CIA, Concrete existe en el cuerpo de un cyborg experimental, aunque acaba alienado del mundo al que tan desesperadamente trata de ayudar. Lo más sorprendente, no obstante, son sus principios morales, que le llevan a integrarse en un grupo de ecoguerreros extremistas.

Con anomalías largo tiempo ignoradas en los cómics, como la ocasional y obvia ausencia de genitales en el superhéroe, el sexo es el talón de Aquiles de Concrete. Es triste comprobar cómo la ausencia de pene hace que las cosas no funcionen. Pese a su aspecto, Concrete es en el fondo uno de nosotros. **BS**

Barney y la nota azul 1986

Philippe Paringaux · Jacques de Loustal

Título original *Barney et la note bleue*
Primera edición À Suivre (Francia)
Creadores Paringaux (Francia, n. 1944); Loustal (Francia, n. 1956) **Género** Drama

El ilustrador Jacques de Loustal hizo su debut en la década de 1970, cuando publicó algunos dibujos en la revista mensual *Rock & Folk*, que por aquel entonces era la publicación musical más influyente en lengua francesa, y cuyo editor en jefe no era otro que Philippe Paringaux. No es sorprendente que cuando ambos se decidieron a colaborar, dieran a una de sus principales creaciones un título de resonancias musicales: *Barney et la note bleue* [Barney y la nota azul].

El libro está remotamente inspirado en la vida del saxofonista Barney Wilen y recrea la meteórica carrera de un brillante jazzman durante las décadas de 1950 y 1960. Muestra los sueños del niño prodigio y su deseo de alcanzar el estrellato, seguidos de su caída en desgracia caracterizada por una vida turbulenta y el abuso de la heroína. «Barney tenía veinte años —escribe Paringaux— y su música era la de un hombre que había vivido veinte vidas.»

Barney et la note bleue es la historia familiar de un músico de jazz que lucha por desarrollar su carrera más allá de sus prometedores inicios, pero Loustal y sus guionistas revisten de patetismo el relato. Su álbum refleja la característica técnica narrativa desarrollada por Loustal cuando inició su carrera a finales de la década de 1970. Ni globos ni diálogos, sino secuencias de imágenes con una narración cinematográfica en off. Del claroscuro a las imágenes saturadas de luz, de los tempos lentos a los coros aulladores, de la nostalgia a la amargura, el cómic despliega una sorprendente coreografía, una de las más logradas en su género, en una década plagada de competidores. **NF**



«Wilen tenía una técnica considerable, y un indudable dominio de las formas del hard-bop.»

www.loustal.nl

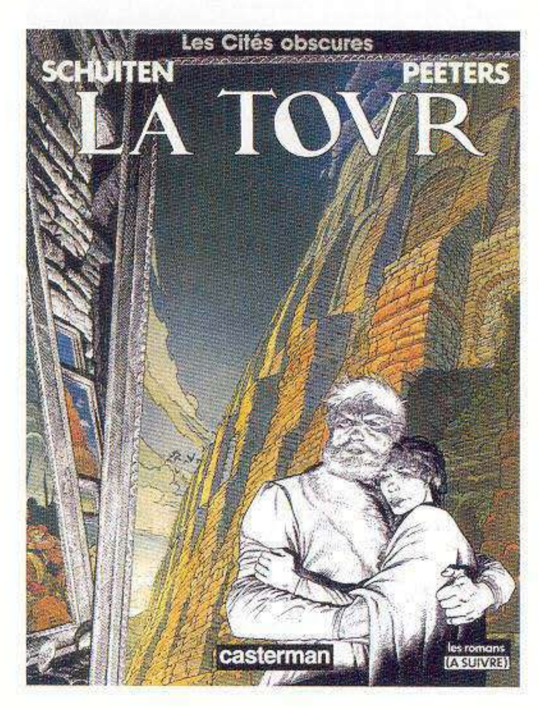
Otros libros de Jacques de Loustal
Un garçon romantique
Touriste de bananes
Kid Congo
Coeurs de sable con Philippe Paringaux
Soleils de nuit con Philippe Paringaux

Las ciudades oscuras 4

La torre 1986

Benoît Peeters François Schuiten

Título original *La Tour*
Primera edición À Suivre (Francia)
Creadores Peeters (Francia, n.1956);
Schuiten (Bélgica, n. 1956) **Género** Ciencia ficción



Otros libros de esta serie
Brüsel
La fiebre de Urbicanda
La chica inclinada
La ruta de Armilla
Las murallas de Samaris

Durante treinta años, Giovanni Battista se ha ocupado de vigilar celosamente el sector que tenía a su cargo de la ciudad-estado conocida como la Torre. Es un guardián, un integrante de la aristocracia de obreros de la Torre, una casta cuyos miembros mantienen y reparan el gigantesco edificio. Han dedicado su vida a la tarea, pero actualmente, en la soledad de la amplia zona de la que es responsable, Giovanni ha perdido la fe en su vida y en su futuro. El inspector, cuya visita espera desde hace tiempo, aún no ha aparecido, y no hay noticias de la base, pese a las numerosas cartas enviadas.

El tiempo pasa rápido: nunca ha habido tantas grietas y derrumbes, tantos ladrillos caídos. Pero aún más

«Ignoramos el mundo [de las ciudades oscuras], pero ese mundo no nos ignora a nosotros.»

preocupantes son las extrañas vibraciones que surgen de las entrañas de la Torre. Entonces, Giovanni viola la regla número uno y abandona su puesto para iniciar el largo descenso a las profundidades, y dar cuenta de todo a la suprema autoridad. Su peligroso viaje a las entrañas de la Torre, una construcción titánica que no parece tener principio ni final, será como una iniciación. Descubre una nueva realidad con algunas respuestas, con el coste añadido de numerosas y nuevas preguntas.

Se trata de una épica exploración de un edificio en pleno deterioro, una odisea llena de ilusiones y falsos caminos. El artista François Schuiten nos ofrece una imagen visionaria de la Torre, desplegando un control y una sofisticación impresionantes que no impiden la presencia de intervalos poéticos. *La Torre* es la más ambiciosa de las colaboraciones de Peeters y Schuiten, y transmite con intensidad la radical alienación típica de la serie *Las ciudades oscuras*. **NF**

Cromwell Stone 1986

«Andreas»

Cromwell Stone es solo otro pasajero del barco *Leviticus* cuando el robo de una misteriosa llave provoca un motín a bordo. Como consecuencia de ese percance, Stone y otros doce pasajeros serán colocados en un bote salvavidas y abandonados a la deriva en alta mar. Contra todo pronóstico consiguen llegar a tierra, pero, antes de seguir caminos distintos, sellan un pacto por el que prometen volver a encontrarse cada año. Cada vez que se reúnan, no obstante, deberán lamentar la pérdida de uno de ellos.

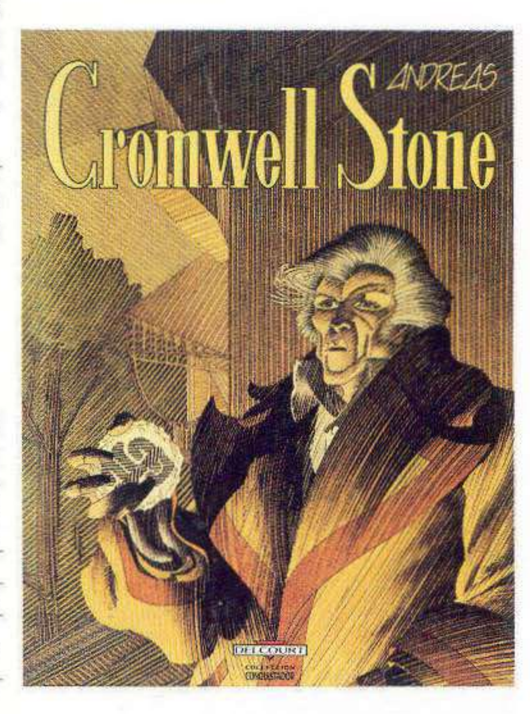
Transcurridos diez años, los tres últimos supervivientes preparan su encuentro; uno de ellos, Jack Farley, ha invitado a Stone a pasar la noche en su casa antes de

«Desde hace diez años, el 20 de diciembre ha sido un día catastrófico...»

asistir a la reunión del día siguiente. Al llegar a la ciudad costera, Stone experimenta una cierta ansiedad y un fuerte presentimiento. Además está convencido de que está siendo vigilado. Para Stone, la desaparición de un miembro a cada nueva reunión dista de ser una coincidencia. Algo siniestro se cierne sobre ellos. Sus sospechas se inician cuando llega a la casa de Farley y un vecino le dice que está vacía, y que nadie que coincida con la descripción de Farley ha vivido allí. Stone decide alquilar la casa y resolver el misterio antes de perder la vida.

Andreas hace acopio de todo tipo de detalles en su imaginativo mundo cuidadosamente dibujado: encuadra las viñetas en marcos de estilo barroco, llenos de objetos, pero también de sombras. Tal detallismo puede llegar a desconcertar, pero la brillantez técnica de Andreas hace que el lector disfrute de una magistral mezcla de arte y misterio. En 1994 y 2004 se editaron, respectivamente, sendas secuelas. **BS**

Título original *Cromwell Stone*
Primera edición Dark Horse Comics (EE.UU.)
Creador Andreas Martens (Alemania, n. 1951)
Género Policíaco, terror



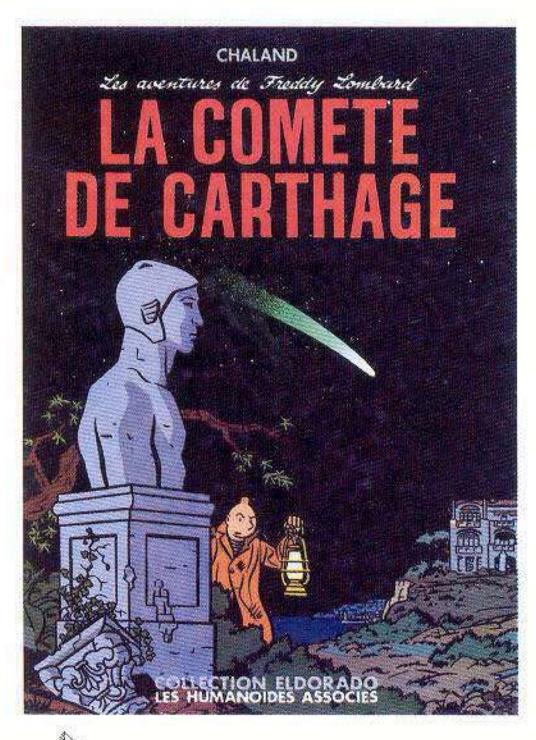
Otros libros de Andreas Martens

Arq
Capricornio
Cyrrus
La Caverne du Souvenir
Rork

Freddy Lombard
El cometa de Cartago 1986

Yves Chaland y «Yann» Yves Chaland

Título original *La comète de Carthage*
Primera edición Les Humanoïdes Associés (Francia)
Creadores Chaland (Francia, 1957-1990);
Yannick Le Pennetier (Francia, n. 1954) **Género** Aventuras



Otros libros de Yves Chaland
Adolphus Claar
Bob Fish
Captivant
John Bravo
Le Jeune Albert

Yves Chaland fue un maestro del estilo *ligne claire* [línea clara] de la escuela francobelga, aunque poseía un estilo propio, un look futurista muy imitado en la década de 1950, con formas redondeadas y figuras llamativas. Chaland fue clave en el retorno a la popularidad de la *ligne claire* en la década de 1980, gracias a las aventuras de Freddy Lombard.

Lombard, con su mechón rubio y su nariz respingona, como Tintín y sus predecesores, viaja por Europa durante el duro período de la Guerra Fría, metiéndose en líos y acompañado por dos amigos, Dina y Sweep. A diferencia de Tintín, es un vividor que no duda en dar sablazos a un tío rico. La tira está repleta de situaciones cómicas y humor adulto, pese a la seriedad de los temas planteados a menudo por Chaland y su compañero Yann (apodo de Yannick Le Pennetier).

«¡Deja de quejarte! Otros han estado más desesperados que nosotros.»

El cometa de Cartago es de una deliciosa elaboración, y marca el punto en el que Chaland consigue la mezcla justa de thriller y comedia. Sus diálogos y sus tramas se han comparado a menudo con las irónicas comedias románticas de la década de 1930, en las que la mujer, segura de sí misma, está a la altura de las circunstancias. La historia se centra en una princesa fenicia que será la próxima víctima de un pintor homicida.

A medida que se desencadena la acción, el estilo de Chaland permanece bajo control, aunque cargado de energía. Introduce elementos pertenecientes al cómic infantil, especialmente a Franquin. Sustituye además los contornos a pluma por una pincelada gruesa casi sensual, y no duda en aplicar densas superficies en negro, o líneas duras, inyectando profundidad y movimiento en sus viñetas. **FJ**

Batman

El regreso del caballero oscuro 1986

Frank Miller

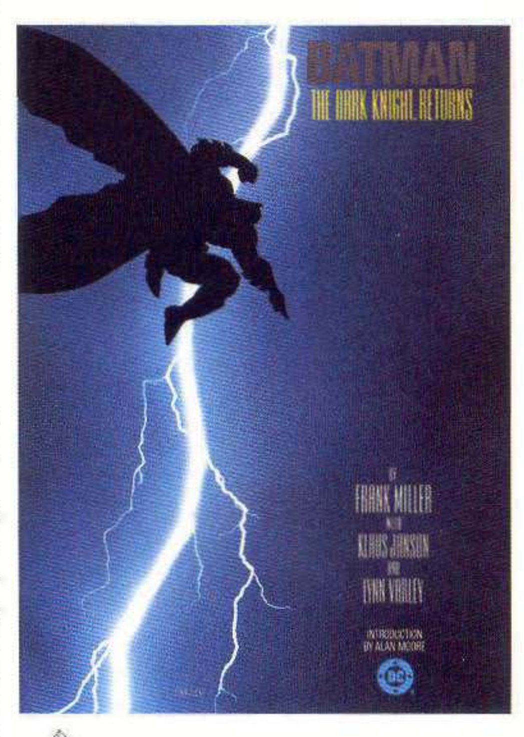
Nadie, ni siquiera el caballero oscuro, puede vivir eternamente. Han pasado diez años desde que Batman fue visto por última vez, tras el brutal asesinato de Robin a manos del Joker. Con la excepción de Superman (que no trabajaba para el gobierno), el resto de los superhéroes y luchadores contra el crimen han sido silenciados o se han retirado voluntariamente. Mientras tanto, las cosas en Gotham están peor que nunca. En una noche oscura y tormentosa, abrumado por las atrocidades que ve en las noticias, Bruce Wayne ya no aguanta más, y vuelve como Batman para dejar su huella de nuevo en la ciudad. Pero su retorno supone también el de antiguos y nuevos enemigos, entre los que se encuentra el Joker. Bruce Wayne ya no es un joven. Vive en un mundo que

«Sería una buena muerte pero no lo suficientemente buena.»

ya no es el suyo, y está más cerca de Harry el Sucio que del clásico cruzado de la capa. Es esta, por tanto, una aventura final a la que no podrá sobrevivir.

Miller, inspirado por la narrativa de la *bande dessinée* francesa, diseña una trama densa y fragmentada, y solo posible en un género como el del cómic. Mantiene diversos argumentos simultáneos (a veces en diferentes espacios de tiempo), y lleva a Batman al mundo de las amenazas nucleares de la década de 1980, de la cultura de las bandas, de la decadencia moral y de lo políticamente correcto. Este último aspecto es objeto de las ironías del autor, como cuando utiliza las entrevistas televisivas para satirizar a los liberales que claman contra la tutela del Estado, junto a doctores que creen que Batman no es más que un psicópata. Puede que lo sea, pero el Batman de Miller es ante todo un soldado de la justicia demasiado viejo como para seguir luchando, aunque morirá al pie del cañón. **BD**

Título original Batman. *The Dark Knight Returns*
Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1957) **Género** Superhéroes
Premio Kirby Award al mejor álbum gráfico (1987)

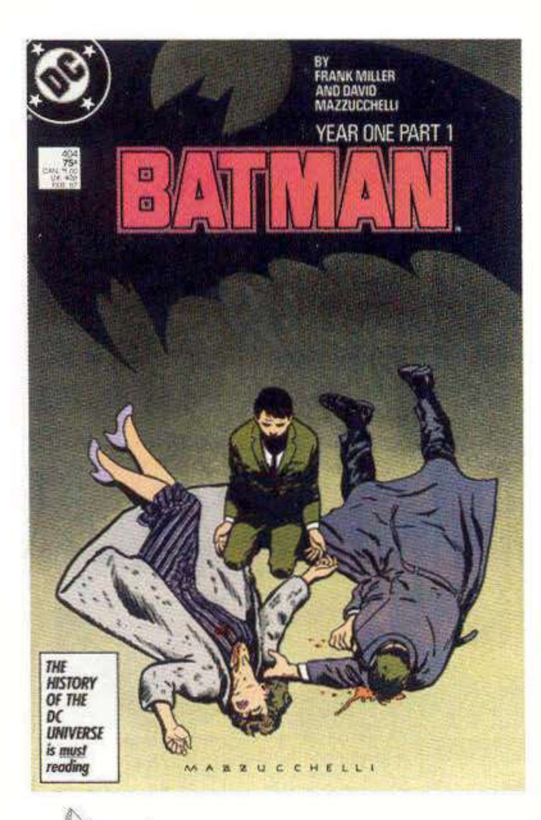


Otros libros de Frank Miller
Batman, El contraataque del caballero oscuro
Batman, Año uno
Daredevil: el hombre sin miedo
Hard Boiled
Sin city

Batman
Año uno 1986

Frank Miller David Mazzucchelli

Título original *Batman: Year One*
Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Miller (EE.UU., n. 1957); Mazzucchelli (EE.UU., n. 1960) **Género** Superhéroes



Otras lecturas
Batman, El contraataque del caballero oscuro de Frank Miller
Dame libertad de Frank Miller y Dave Gibbons

Batman. Año uno apareció en 1986 como una historia en cuatro partes que abarcaba los números 404 a 407 de *Batman*. La historia se remonta a la génesis de Batman en Gotham City, y reimagina una serie de eventos profundamente anclados en la mitología de Batman, como la primera vez que Bruce Wayne se enfunda el disfraz de cruzado de la capa, su primer encuentro con el teniente (ahora comisionado) Gordon, y los orígenes de Catwoman. La trama se centra en el inicio de la alianza entre Batman y Gordon para enfrentarse a la profunda corrupción de Gotham City, que se extiende a todos los ámbitos de la vida cotidiana, incluyendo al departamento de policía. Nada es fácil ni sencillo en esta áspera historia, que podría ser ofrecida como «prueba número uno» para la defensa del superhéroe en un supuesto juicio por haber presentado de forma simplista el triunfo del bien sobre el mal.

«Gotham City. Quizá es lo que merezco ahora. Quizá sea la hora de mi infierno.»

La visión de la corrosiva decadencia social presentada por Frank Miller parece más profunda que en su anterior novela gráfica *Batman, el señor de la noche contraataca*. La sátira sombría se complementa con el estilo temperamental y deliberadamente plano de David Mazzucchelli, con destellos de claroscuros, color y acción explosiva. La historia se ocupa de la violencia, pero la narrativa se centra más en las reacciones de los personajes que en lo que presencian o perpetran. *Batman. Año uno* añade tonalidades más oscuras y realistas a las versiones de la década de 1980. Se convirtió en guión cinematográfico, pero nunca llegó a rodarse. La historia y su estilo narrativo, no obstante, han ejercido una profunda influencia en el *Batman Begins* de Christopher Nolan, y en su secuela, *El caballero oscuro*. **RR**

Daredevil

Daredevil born again 1986

Frank Miller · David Mazzucchelli

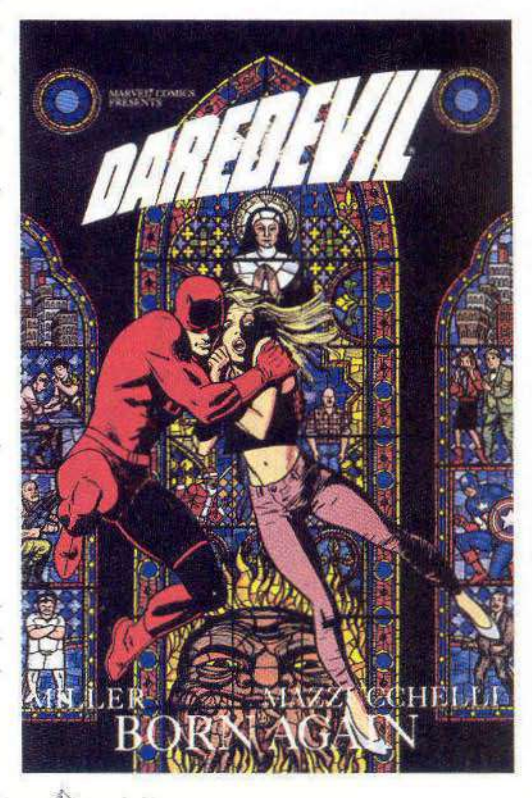
Daredevil born again (que traducido significa «El renacer de Daredevil») es el resultado del retorno de Frank Miller a la serie en 1986. Miller había producido algunas de sus obras más tempranas para Marvel con *Daredevil*, y su valía como escritor y artista desde 1981 hasta 1983 quedó demostrado en la calidad y la popularidad que consiguió una serie que durante la década de 1970 no encontró la consistencia y dirección adecuadas. Miller introduce a Elektra como un nuevo personaje importante, reinventa a Bullseye como antagonista principal, y recluta a Kingpin (de Spiderman) para convertirlo en el archienemigo de Daredevil. Con estos cambios, Miller devolvía a Daredevil sus raíces como superhéroe neoyorquino con el sello del cine negro, es decir, lo aproximaba a Batman. Este podía ser una criatura de la noche, pero Daredevil vive en la oscuridad, ciego desde su juventud a causa de un accidente.

«... le he demostrado que un hombre sin esperanza es un hombre sin miedo.»

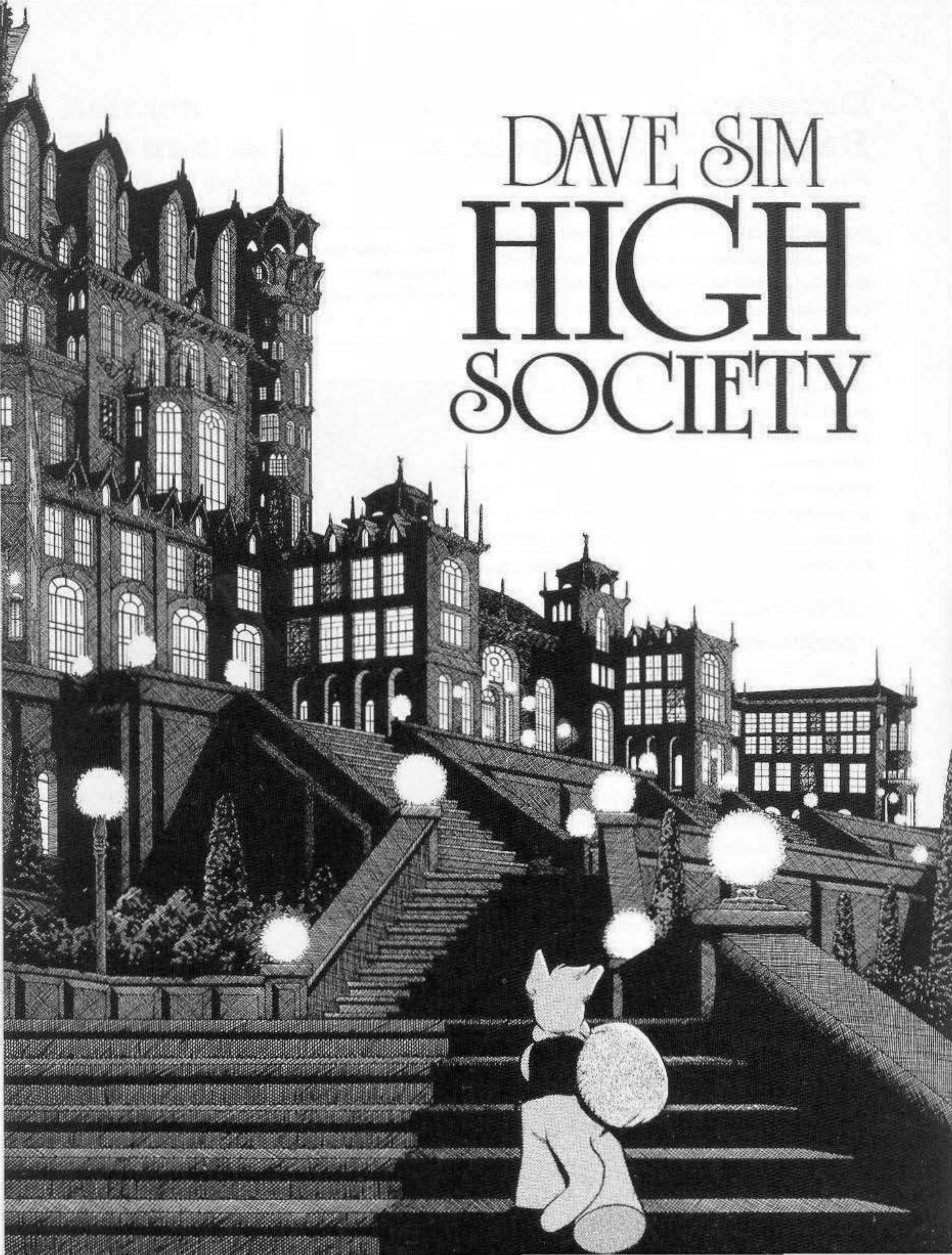
Daredevil born again es la primera de las parábolas a gran escala de Miller enfrentadas al lado oscuro del sueño americano. El auténtico protagonista de la historia no es Daredevil, sino su álter ego, el abogado Matt Murdock. Miller y Mazzucchelli narran los esfuerzos de Kingpin para librarse de la amenaza de Daredevil destruyendo, no matando, a Murdock. El complot de Kingpin forma parte de una iniciativa que busca legitimar su imperio criminal.

La descripción de la vida doméstica de Murdock es presentada con una sensación de permanente amenaza. Las secuencias culminantes se despliegan en sorprendentes perspectivas fracturadas que introducen al lector violentamente en la acción sin proporcionar una comprensión total de la conclusión narrativa. El lector es un personaje más en la acción, no un observador. **RR**

Título original *Daredevil. Born Again*
Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Miller (EE.UU., n. 1957); Mazzucchelli (EE.UU. n. 1960) **Género** Superhéroes



Otras lecturas
Daredevil, Vol. 1 de Frank Miller, Bill Mantlo, Marv Wolfman y Roger McKenzie


DAVE SIM
HIGH
SOCIETY

Cerebus
Alta Sociedad 1986

Dave Sim, asistido por Gerhard

Título original *Cerebus. High Society*
Primera edición Aardvark-Vanaheim (Canadá)
Creadores Sim (Canadá, n. 1956); Gerhard (Canadá, n. 1959) **Género** Sátira, fantasía

Lo que se inició como uno de los experimentos más extraños de la década de 1980, se convirtió en uno de los cómics más revolucionarios de todos los tiempos. Desde 1977, Dave Sim había estado editando la serie de aventuras de Cerebus the Aardvark, una parodia de Conan el Bárbaro que pronto perdió impulso. Con la vigésimo sexta entrega, el tono y la dirección cambiaron dramáticamente, y su antihéroe fu arrojado en el claustrofóbico mundo de las altas finanzas.

En la ficticia ciudad-estado de Iest, Cerebus se convierte en un peón más del tenso juego político creado en torno al diabólicamente astuto lord Julius. Ayudado por el manipulador Astoria, Cerebus se esfuerza por negociar en un complejo mundo que no llega a entender. Cuando la tensa elección se resuelve de forma hilarante por el voto de un simple granjero en un campo nevado, Cerebus se ve convertido de pronto en primer ministro. Con un mundo literalmente boca abajo —Sim dibujó e imprimió de lado las páginas finales del libro—, Cerebus se ve superado por su nuevo poder, enfrentándose a una crisis tras otra, hasta que su gobierno es derrocado.

La imagen de la política dibujada por Sim en esta novela gráfica es oscura, y sus principales personajes se guían por la codicia y la vanidad. Una visión lacerante de la debilidad humana, aliviada por momentos de humor que parecen extraídos de la mejor película de los hermanos Marx. Sim experimenta con nuevos estilos visuales y formatos narrativos, y concibe su historia como un simple caricaturista que acabaría convirtiéndose en una influyente voz por derecho propio. **NK**

Historias de cinco estrellas 1986

Mamoru Nagano

Título original *Five Star Stories*
Primera edición Kadokawa Shoten (Japón)
Creador Japón (n. 1960) **Género** Ciencia ficción, fantasía
Adaptación Película anime (1989)

Five Star Stories [Historias de cinco estrellas] es una mezcla de mitología japonesa, aventura medieval, *La guerra de las galaxias* y las novelas de los señores de la guerra chinos, aderezada con robots gigantes. En definitiva, se trata de una epopeya épica intergaláctica que discurre por universos paralelos en un lapso de 56 millones de años.

En una futura y distante galaxia, donde los humanos se han asentado y evolucionado, los planetas y naciones luchan por el control de las fuentes de recursos. Las herramientas de combate más decisivas son los robots gigantes o Mortar Headds, que solo pueden ser pilotados por individuos con especiales habilidades físicas, conocidos como Knights (caballeros). No obstante, estos necesitan la ayuda de los copilotos, ordenadores artificiales conocidos como Fatima. La historia parte de un friso cronológico predefinido e incluye relatos sobre guerras interplanetarias, crueles destinos de Knights y Fatimas, vidas de los soldados rasos, dragones y princesas.

El autor hace uso de su virtuosismo para mezclar numerosos y diferentes géneros. Las guerras son libradas por tropas de infantería, naves espaciales, robots gigantes y dragones mágicos. Independientemente de que estemos ante magos, superhombres o formas sintéticas de vida, las alegrías y las tragedias son absolutamente humanas. La representación de los Mortar Headds es de gran belleza y originalidad, y refleja las diferentes culturas y eras que configuran la historia. Aunque Nagano es famoso por su lentitud en el lanzamiento de nuevos capítulos para la revista japonesa *Newtype*, la espera siempre merece la pena. **NK**

Dylan Dog 1986

Tiziano Sclavi Varios

Primera edición Daim Press (Italia)
Creador Italia (n. 1953)
Género Terror
Premios Nominado para el Eagle Award (2000, 2008)

La serie de terror de *Dylan Dog* [El perro Dylan] fue el libro de cómics más vendido en Italia durante una década, para alcanzar su punto álgido en 1993, con un millón de copias.

El protagonista, Dylan, es un expolicía de Scotland Yard de treinta y tantos años, dedicado a la investigación privada, que se hace llamar «investigador de pesadillas». Aunque se muestra escéptico ante las actividades paranormales, Dylan suele ser contratado para descubrir desapariciones inexplicables, misteriosos asesinatos en serie, zombies y patologías de la personalidad. Sus investigaciones buscan en principio explicaciones lógicas antes de optar por soluciones inexplicables.

Dylan es oscuro y romántico, y tiene hábitos obsesivos (siempre lleva la misma camisa, chaqueta, tejanos y zapatos), aficiones (toca el clarinete y construye la maqueta de un galeón), y acostumbra a enamorarse de sus clientas. Su mejor amigo y ayudante es un doble del cómico del cine clásico Groucho Marx, y se expresa a base de chistes. A lo largo de la saga hay una especial y recurrente relación entre Dylan y dos ambiguos personajes: el letal villano Xabaras y la horrenda Morgana, en un principio su «novia de ensueño ideal», que resultará ser su madre.

La impresionante calidad de los primeros cien episodios de *Dylan Dog*, escritos en la estela del nuevo cine de terror de la década de 1980, se debe a la inquietante atmósfera y al suspense de su perturbadora narrativa. El texto es tremendamente elíptico, y muestra una delirante asociación de ideas a lo David Lynch, aunque en un estilo siempre elegante. **MS**

Alex 1987

Russell Taylor Charles Peattie

Primera edición *London Daily News* (RU)
Creadores Taylor (RU, n. 1960); Peattie (RU, n. 1958)
Género Drama realista, sátira
Colección *The Full Alex Omnibus* (1998)

Alex es un banquero especializado en inversiones cuyas aventuras aparecieron por vez primera en el *London Daily News*. Cuando el diario cerró, la tira fue editada por *The Independent*, y en 1992 pasó a *The Daily Telegraph*, el diario situado más a la derecha de toda la prensa británica, un extraño hogar para un personaje cuyas actitudes homólogas son objeto de críticas constantes.

Alex tenía veinticinco años cuando la tira inició su andadura a finales de la década de 1980, y por entonces se dedicaba a salir con Penny y bromear con su colega Clive. Alex está completamente centrado en sí mismo, y se obsesiona con el dinero y el estatus. En una de las primeras tiras aparece llamando al teléfono de ayuda de los Samaritanos, y dice: «Mi nombre es Alex y gano cuarenta mil al año... Bueno, acabo de instalar un teléfono en mi nuevo BMW»; y para finalizar añade: «Simplemente pensé que les gustaría oír algo agradable para variar».

Las primeras tiras eran chistes desarrollados en cuatro viñetas, que pronto desembocaron en el formato más conocido: las tres primeras parecen explicar una historia, y la cuarta revela que lo que parecía suceder en ellas pertenecía a otro contexto, o que las palabras debían interpretarse con un significado distinto. El personaje maduró con la tira: Alex se casó con Penny y tuvieron un hijo, Christopher. Alex se enfrenta al paro y a las entrevistas para encontrar un nuevo empleo, aunque sigue moviéndose en el mundo de las finanzas. El estilo de Charles Peattie vira hacia la caricatura, pero sus fondos están llenos de cuidados detalles sobre gente, coches o lugares, siempre que el guión lo exige. **NFI**

Las extrañas aventuras de JoJo 1987

Hirohiko Araki

Título original *Jojo no kimyō na bōken*
Primera edición Shueisha (Japón)
Creador Japón (n. 1959) **Género** Fantasía, aventuras
Adaptación Película anime (2007)

Jojo no kimyō na bōken [Las extrañas aventuras de JoJo] es una colección de historias individuales ligeramente interrelacionadas, en las que se libran una serie de batallas psíquicas protagonizadas por personajes cuyos nombres pueden abreviarse como JoJo. Se trata de un manga pionero en la popularización de las batallas psíquicas entre personajes dotados de diferentes poderes. Estos enfrentamientos recuerdan a los del juego piedra-papel-tijera, en el que no hay un ganador absoluto. Con sus batallas, en las que aparece el trabajo en equipo e intrigantes rompecabezas, este cómic se convirtió en uno de los mejores mangas del género *shonen*.

La primera parte de la serie, *Phantom Blood*, tiene lugar en la Inglaterra victoriana, y en ella se inicia el largo enfrentamiento entre los linajes de Joestar y del malvado Dio Brando. En la siguiente entrega, *Battle Tendency*, la nueva generación de la familia Joestar lucha contra antiguos superhombres para salvar al mundo. En la tercera parte, *Stardust Crusaders*, la serie introduce el concepto de Stand, un poder psíquico visualizado como un extraño humanoide que refleja la característica distintiva de su poseedor. Algunos tienen la habilidad de detener el tiempo, y otros pueden leer y manipular la mente del contrincante abriendo páginas de cómic en su rostro. Algunos son genuinamente estúpidos, aunque un Stand puede ser potencialmente letal. La séptima y última entrega, *Steel Ball Run*, continúa con la tradición.

Jojo es objeto de culto por lo exagerado de su estilismo y sus diálogos, y por los nombres de sus personajes, inspirados en la música rock. **NK**



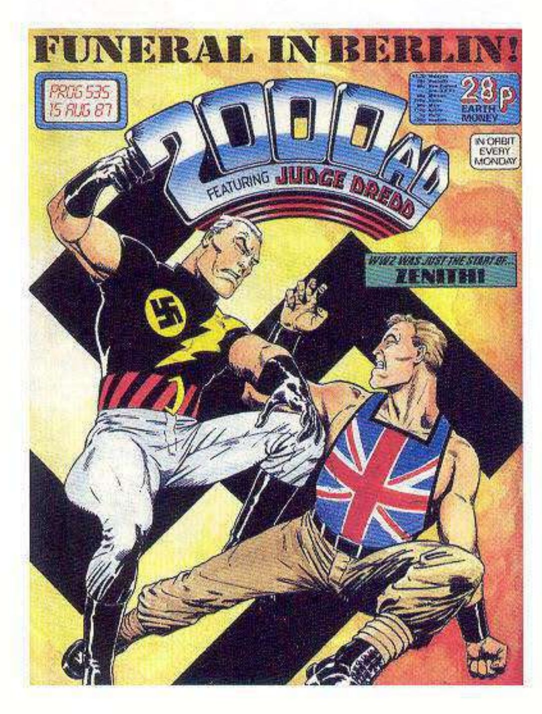
«¡Conocer a un hombre es conocer sus debilidades! ¡Por eso Dio te derrotará!»

Otros libros de Hirohiko Araki
Autoto Man
Baoh
Deadman's Q
Gorgeous Irene
Magic Boy B.T.

Zenith 1987

Grant Morrison Steve Yeowell

Título original *Zenith*
Primera edición IPC Media (RU)
Creadores Morrison (RU, n. 1960); Yeowell (RU, n. 1962)
Género Superhéroes



«Tengo diecinueve años, puedo volar, aplastar cojinetes de bolas con los dedos y soy prácticamente invulnerable. ¿Qué puede salir mal?»

Zenith es superficial, materialista, egocéntrico y generalmente antipático, y es también un superhéroe británico que refleja el espíritu del thatcherismo imperante en la década de 1980.

Zenith es el único hijo de dos de los miembros de la generación de superhéroes conocida como Cloud 9, creados en un laboratorio. La primera generación, la de sus padres, ha desaparecido misteriosamente o perdido sus poderes. El propio Zenith muestra escaso interés por emplear sus poderes para hacer el bien, y prefiere usarlos para vender discos. Claro está, hasta que el regreso a la Tierra de un ser interdimensional, Iok Sotot, preparará el advenimiento de los seres «multiangulares».

A lo largo de las cuatro series de *Zenith*, Morrison explora la mitología de los superhéroes desde la perspectiva de la cultura pop de la década de 1980. En la tercera serie introduce universos paralelos que permiten una guerra multidimensional entre diferentes mundos, es decir, entre varios personajes del cómic británico de los años sesenta y setenta. El elenco incluye a Robot Archie, influido por el acid house, e incluso una versión más agradable de Zenith.

Morrison destaca también el distanciamiento cultural entre su generación y la de sus padres, y critica con dureza el paso de la sociedad permisiva de la década de 1960 al monetarismo de la de 1980. Pero también utiliza la serie para explorar sus temas arquetípicos, es decir, los superhéroes como mitos, rituales mágicos y realidades multidimensionales.

Las ilustraciones *Zenith*, considerada quizá como la mejor obra de Steve Yeowell, carecen de color en las tres primeras series, y renuncian a los contornos a favor de los sombreados en blanco y negro. El resultado es una atmósfera sombría que confiere a *Zenith* un tono oscuro y afilado pocas veces logrado en el género de los superhéroes. **BD**

La enciclopedia de los bebés 1987

Daniel Goossens

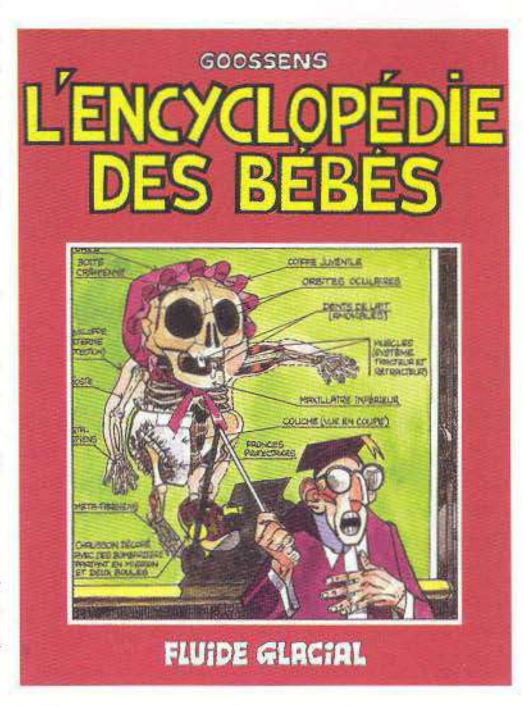
Un terrorífico silencio se ha adueñado de la torre de control. El Boeing que se aproxima no responde a las llamadas, y eso se debe a que su piloto es un bebé que ni siquiera sabe hablar. ¿Cómo comunicar con la cabina para evitar una catástrofe? El comandante Morton, jefe de la torre de control, se mantiene frío, y decide contactar con el único profesional capaz de resolver esta desesperada situación: el profesor Blair, un lingüista especializado en el aprendizaje de la lengua. Blair llega a la torre cuando la cuenta atrás está llegando a su fin y la tensión se eleva por momentos; entonces decide utilizar la solución más fiable y a la vez más radical: enseñar al bebé el uso del subjuntivo.

El universo del creador de cómics francés Daniel Goossens se caracteriza por un sentido del humor muy especial. En realidad, esa especificidad se debe a que ha sido capaz de idear una combinación única de parodia, absurdo y situaciones sin sentido, junto con numerosas referencias y citas de la cultura popular en sus diversas manifestaciones, que incluyen la literatura, la publicidad, el cine, los melodramas y los programas de televisión. Su lenguaje adopta a veces un estilo enciclopédico y burlón.

El humor atípico de las tiras de Goossens deriva a menudo de la salvaje yuxtaposición de universos personales que no tienen absolutamente nada que ver entre sí, como en «Le Boeing Catastrophe», donde coloca a un bebé chupándose el dedo en un diván de psicoanalista, o a manadas de bebés conducidas de la misma forma en que los cowboys guían el ganado en los westerns de Hollywood.

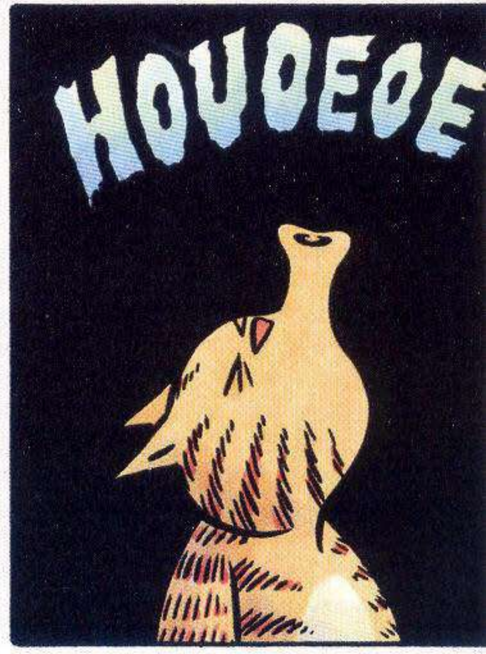
El estilo gráfico, surrealista y a menudo perturbador de Daniel Goossens en *L'Encyclopédie des bébés* sigue las directrices de los textos, sorprendentes, personales y llenos de referencias a la cultura pop. Sus entusiastas fans, que se cuentan por miles, consideran a Goossens un genio. Es muy probable que tengan razón. **NF**

Título original *L'Encyclopédie des bébés*
Primera edición *Fluide Glacial* (Francia)
Creador Francia (n. 1954)
Género Humor



«Esta enciclopedia está dirigida al público adulto, como yo mismo, para que pueda llegar a entender, amar y clasificar mejor a los bebés...»





Heinz 1987

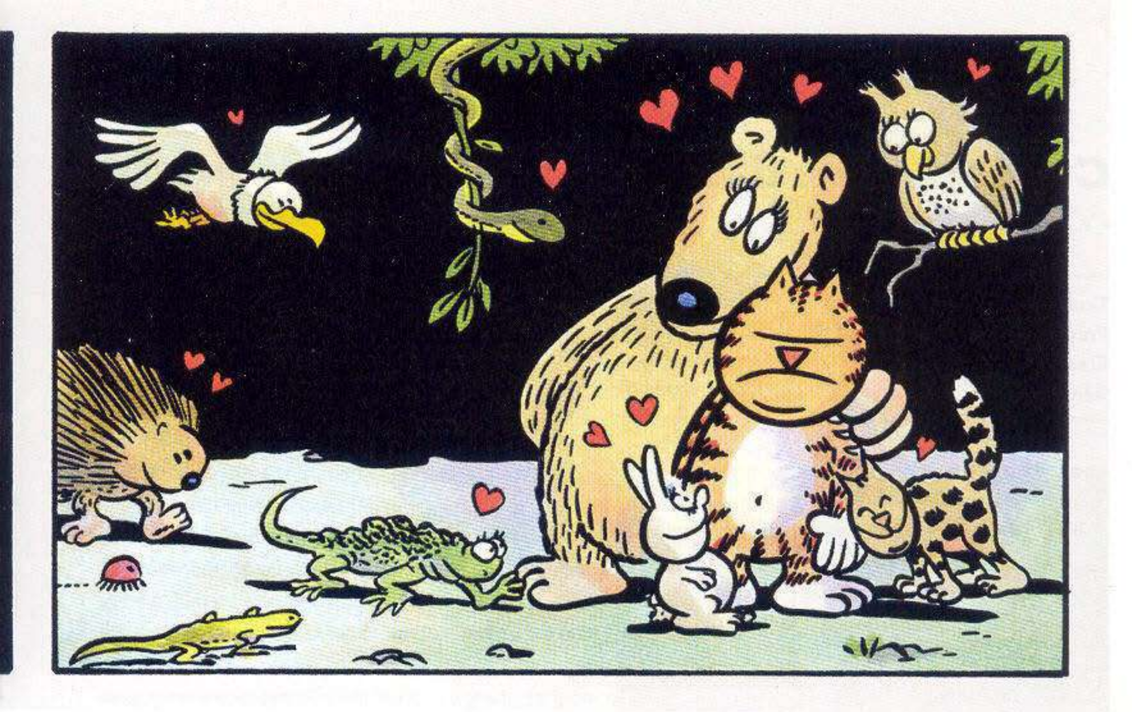
René Windig y Eddie de Jong

Título original *Heinz*
Primera edición Gezellig en Leuk/Oog & Blik
Creadores Windig (Países Bajos, n. 1951); De Jong (Países Bajos, n. 1950) **Género** Humor, sátira

A finales de la década de 1960, cinco estudiantes de diferentes clases del estirado Barlaeus Gymnasium, un instituto de Amsterdam, crearon unas tiras cómicas que eran auténticas parodias de los clásicos. No iban firmadas, y eran dibujadas colectivamente, por lo general en plena clase. Luego pasaban el material de forma furtiva entre clases o en los lavabos, corriendo por los pasillos como en un episodio de *Looney Tunes*. Se bautizaron como *De Vijf Slijmerds* [Los cinco babosos despreciables]. Los babosos René y Eddie, bajo sus seudónimos Windig y De Jong, empezaron a dedicarse al cómic de forma profesional. Juntos escriben, dibujan, entintan, colorean, rotulan y borran, olvidando quién hace qué. A mediados de la década de 1970 ya dibujaban tiras para el semanario holandés *Donald Duck*. Su estilo fue calificado de excesivamente crudo por la Disney, pero volvieron a la carga con una parodia de Disney en su propia revista, *Gezellig en Leuk*. También parodiaron con su desternillante *Dick Bosch* la tira detectivesca *Dick Bos*, realizada en la década de 1940 por Mazure.

En 1987 se consagraron con *Heinz*, una tira llena de observaciones urbanas, efectos de sonido y movimiento, en la que el protagonista era un gato grande y gordo. Heinz es a menudo grosero y vitriólico, pero tiene un corazón de oro, y camina y habla como un hombre en un mundo de idiotas. Apareció previamente en la tira *Rockin' Belly*, y se inspiraba en el gato de René. Fue publicado como tira diaria en blanco y negro, y las posteriores ediciones de lujo han ido añadiéndole color. **HvO**

La tira holandesa *Heinz* se centra en las aventuras de un gran gato gruñón. ↑



El hombre deseado 1987

Ralf König

Título original *Der bewegte Mann*
Primera edición Rowohlt Verlag (Alemania)
Creador Alemania (n. 1960)
Género Humor

El hombre deseado de Ralf König fue publicado por primera vez en 1987, no como un libro de cómics sino en la colección de libros de no ficción de un editor alemán. Este cómic fue concebido en un período de convulsas relaciones de género. A finales de la década de 1980, numerosos grupos de autoayuda surgieron para animar a los hombres a hablar de sus sentimientos.

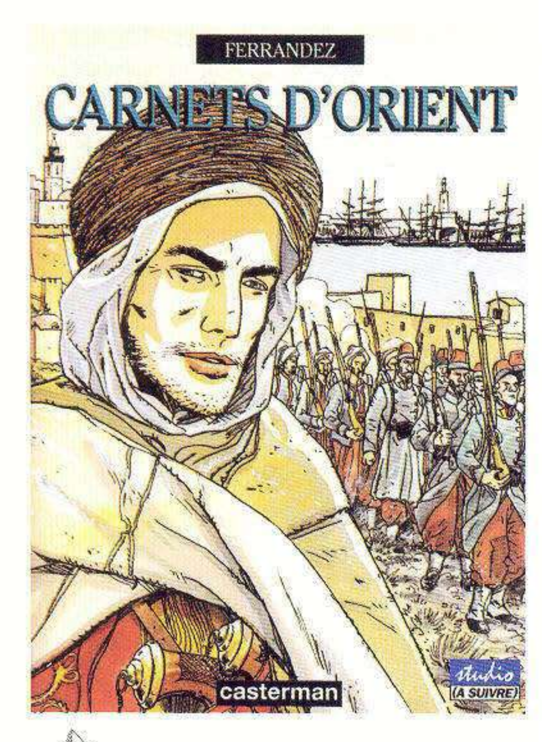
König, homosexual declarado, se recrea con placer en las debilidades del llamado «sexo fuerte». En esta tira, el movimiento feminista topa con el movimiento machista. Axel, un machista en ciernes, es abandonado por Doro, la mujer de su vida. Profundamente deprimido, traba amistad con Walter, un homosexual que se hace llamar Waltraud. El devastado Axel está tocando fondo cuando Waltraud le ofrece refugio (mientras intenta seducirlo repetidamente). Pero Axel no se muestra insensible a las insinuaciones de Waltraud; al contrario, se siente halàgado y atraído por la «parte femenina» de los gays. Axel descubre una vertiente totalmente desconocida de sí mismo, una parte «femenina» y homosexual que se había visto ahogada y que aparece magníficamente caricaturizada en la portada del cómic. Ya no queda nada del antiguo machista.

König podría describirse como la versión masculina de la historietista francesa Claire Bretécher. Sus observaciones sociales son afiladas, y la caracterización de los protagonistas está lograda. König da a cada uno lo que se merece, ya sean hombres o mujeres, homosexuales o heterosexuales, machistas o feministas. **MS**

Cuadernos de dibujo de Oriente 1987

Jacques Ferrandez

Título original *Carnets d'Orient*
Primera edición Casterman (Bélgica)
Creador Francia (n. 1955)
Género Historia, drama



Otras lecturas
Azrayen de Lax y Giroud
Ce pays qui est le vôtre de Kamel Khélif
D'Algérie de Morvandiau
Petit Polio de Farid Boudjellal
Walou à l'horizon de Slim

Carnets d'Orient [Cuadernos de dibujo de Oriente] ofrece una visión bastante compleja de la relación entre Francia y su colonia Argelia. La primera serie se inicia en 1836, seis años después de la invasión francesa, con la llegada a Argel del ficticio pintor francés Joseph Constant, y finaliza en 1954, en vísperas de la insurrección. La segunda serie se ambienta en la guerra de la Independencia, y cubre el período que va desde 1954 hasta 1960.

En el primer volumen, las detalladas ilustraciones a tinta y acuarela de Jacques Ferrandez aparecen intercaladas en las páginas del cuaderno de Constant, e incluyen imágenes de la bella Djemilah en un harén, reminiscencias de las pinturas del romántico Delacroix. Ferrandez plantea una versión mitologizada y erótica de

«Oriente es una mujer que primero nos seduce y luego nos rechaza. Una mujer que siempre se nos escapará.»

Argelia junto a un testimonio histórico más directo a través de la relación de Constant con la figura histórica de Abd-el-Kader, líder de la resistencia contra los franceses.

Los volúmenes posteriores recogen la vida, próspera y a la vez agotadora, de diversas generaciones de colonos, con reproducciones de documentos reales, periódicos y panfletos. Y es aquí donde aparece otro poderoso elemento mitológico: el de la visión paternalista de Francia como benefactor. En el cuarto volumen, *Le Centenaire*, el triunfalismo de las celebraciones de la metrópoli conmemorando su dominio sobre Argelia contrastan con la profunda desilusión de Broussard, un oficial del ejército francés de cien años que llegó a creer en un proyecto colonial que debía basarse en los ideales republicanos, no en una cruel explotación. Un fantasioso sentimiento que Ferrandez (nacido en Argelia) comparte: el de lo que podría haber sido y no fue. **AM**

Quotidianía delirante 1987

Miguelanxo Prado

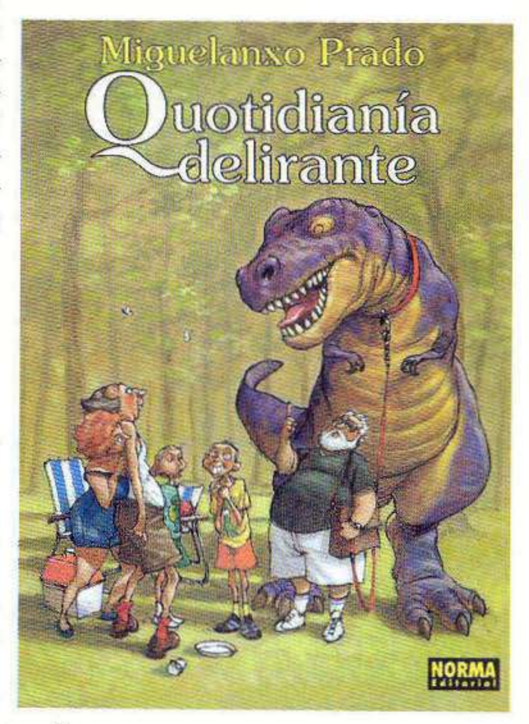
Quotidianía delirante es una serie de historias breves —de unas tres o cuatro páginas cada una—, sin un protagonista definido. Miguelanxo Prado creó en cada episodio un afilado retrato de la sociedad de finales de la década de 1980 y principios de la siguiente, en el que el absurdo y la realidad cotidianos van hombro con hombro. Los temas incluían el constante cambio tecnológico, el deterioro del medioambiente, la incompetencia burocrática, el uso y abuso de la publicidad, y el sexo. Viejas sádicas, celosos funcionarios del gobierno, madres hiperprotectoras, maridos calzonazos y conductores temerarios son algunos de los personajes arquetípicos que pueden encontrarse en estas tragicomedias de Miguelanxo Prado.

«Que se joda Spielberg, su película y todos esos bichos... Hay dinosaurios hasta en la sopa.»

El resto de los cómics de Miguelanxo Prado se centran en elementos fantásticos o en retazos de la vida cotidiana, pero en *Quotidianía delirante* predomina un uso magistral de la sátira. Su estilo resplandece mediante un tratamiento magistral del color y de la figura humana, descrita en una inteligente mezcla de realismo y caricatura, junto con el detallismo de los fondos y un innovador uso de los ángulos de enfoque.

Quotidianía delirante apareció publicado originalmente en el semanario español *El Jueves*, y fue reeditado en diversos álbumes. En 2003 Norma Editorial recopiló todo el material en un solo volumen, que luego sería editado en inglés por ComicsLit. Algunos episodios también fueron publicados en Estados Unidos, en *Heavy Metal*, y en Reino Unido, en *X-Presso*. Desde 2010, algunas historias están disponibles en formato digital para iPhone. **AMo**

Primera edición *El Jueves* (España) reeditado por Norma Editorial (2003)
Creador España (n. 1958)
Género Humor, sátira



Otros libros de Miguelanxo Prado
Crónicas incongruentes
Tangencias
Manuel Montano
Trazo de tiza
Stratos

Sin Sentido 1987

Franco Matticchio

Título original *Sensa Senso*
Primera edición *Linus* (Italia)
Creador Italia (n. 1957) **Género** Humor
Premio Treviso (1994)

Gerald Jones es un gato con un parche en el ojo, cuyas aventuras absurdas y surrealistas tienen lugar en una especie de universo parecido al de *Alicia en el país de las maravillas*. Es difícil saber exactamente en qué parte del espejo se halla Gerald Jones; podría estar tanto en la parte de la fantasía como en la de la realidad. Su vida de ensueño (y en ocasiones de pesadilla) no parece tener otro propósito que el de escapar del mundo real.

En uno de los episodios, que tiene lugar de noche, la almohada de Jones cobra vida y se escapa del dormitorio en busca de su amante, un saco de maíz que vive en un molino. Pero son muchas historias que contiene episodios surrealistas: en uno de ellos, un hombre de las nieves adicto al ron trata de asesinar a Gerald Jones; en otro hay una chica cuyos cabellos se transforman en serpientes, y también aparece un submarino en la bañera de Jones.

Nada es absolutamente cierto, ni nada es del todo real, en este universo fantástico, un lugar apacible, melancólico y a veces oscuro, en el que personas y animales interactúan felizmente con objetos inanimados. Muchos de los personajes buscan sentido a sus existencias más allá de la cruda realidad cotidiana. La línea ingeniosa y elegante de Matticchio recuerda la obra de Edward Gorey, Saul Steinberg y Charles Addams.

Sensa Senso [Sin sentido], una colección de cómics de Matticchio publicada por *Linus* durante años, tuvo a menudo a Gerald Jones como protagonista. Matticchio es un ilustrador y pintor de talento. En 1994 diseñó los créditos animados iniciales del filme *El monstruo* de Roberto Benigni. **MS**

El perro más enojado del mundo 1987

David Lynch

Título original *The Angriest Dog in the World*
Primera edición *Los Angeles Reader* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1946) **Género** Humor
Influencia en *The Angriest Liberal in the World (2003)*

El director de cine David Lynch creó la tira cómica *The Angriest Dog in the World* [El perro más enojado del mundo] para el periódico alternativo *Los Angeles Reader*, que la publicó entre 1987 y 1992. También fue publicada en la antología *Cheval Noir* de Dark Horse, y se inscribe en la categoría de «iteración» ideada por el crítico de cómics francés Thierry Groensteen en *The System of Comics* (1997). La tira se estructura siempre en torno a cuatro viñetas, con un patio trasero en el que un perro aparece estirado y gruñendo; las tres primeras muestran la escena a plena luz del día, mientras que en la última domina la penumbra, con una tenue luz que ilumina desde el interior de la casa. La introducción reza: «El perro está tan enojado que no puede moverse, no puede comer, no puede dormir. Apenas puede gruñir. Atado tan estrechamente a la tensión y la ira, se acerca al estado de rigor mortis». Las únicas diferencias entre las tiras son los globos que proceden de los personajes del interior de la casa. Las últimas viñetas publicadas estaban dibujadas como si ardiesen, en un fuego que las iba consumiendo progresivamente hasta no dejar rastro. Lynch concibió estas tiras en un período de profundo descontento.

Los chistes son simples y tontos, algo típico del humor de Lynch, visible en sus filmes y en su serie de dibujos *Dumbland*. Es como si el auténtico protagonista no fuera el perro ni las personas que intervienen, sino el mundo sombrío que se ve retratado en la tira. El patio está vacío: los árboles aparecen desprovistos de hojas, y tras él se alza una fábrica siniestra y maloliente. **PM**

Liga de la Justicia Internacional 1987

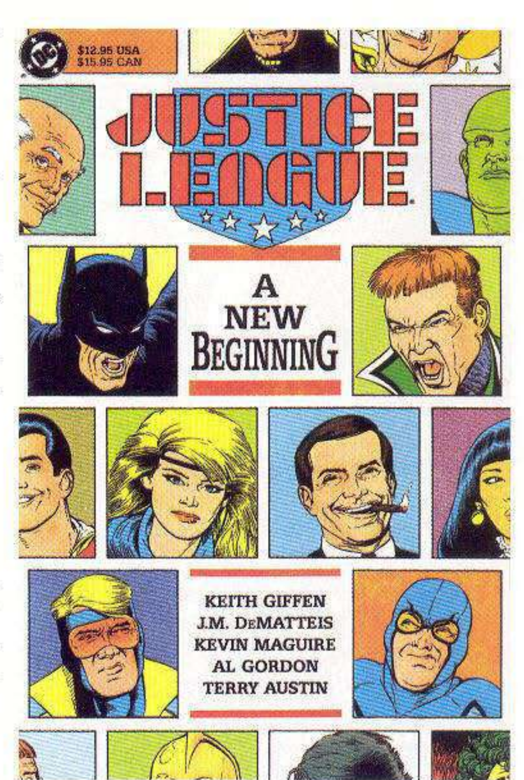
Keith Giffen y J. M. DeMatteis Kevin Maguire

Título original *Justice League International*
Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Giffen (EE.UU. n. 1952); DeMatteis (EE.UU., n. 1953); Maguire (EE.UU., n. 1960) **Género** Superhéroes

Cuando fue presentada *Justice League of America* [Liga de la Justicia de América] en 1960, fue un título paradigmático de los superhéroes de DC. Pero hacia 1987, los equipos de superhéroes eran habituales, y la serie fue cancelada. Las bajas expectativas de venta ensombrecieron el anuncio de una reedición. En un momento en que *Dark Night* y *Watchmen* habían impuesto un tono más sombrío en el mundo de los superhéroes, la renovada *Liga de la Justicia* tomó el camino inverso. Era deliberadamente luminosa, efervescente y divertida.

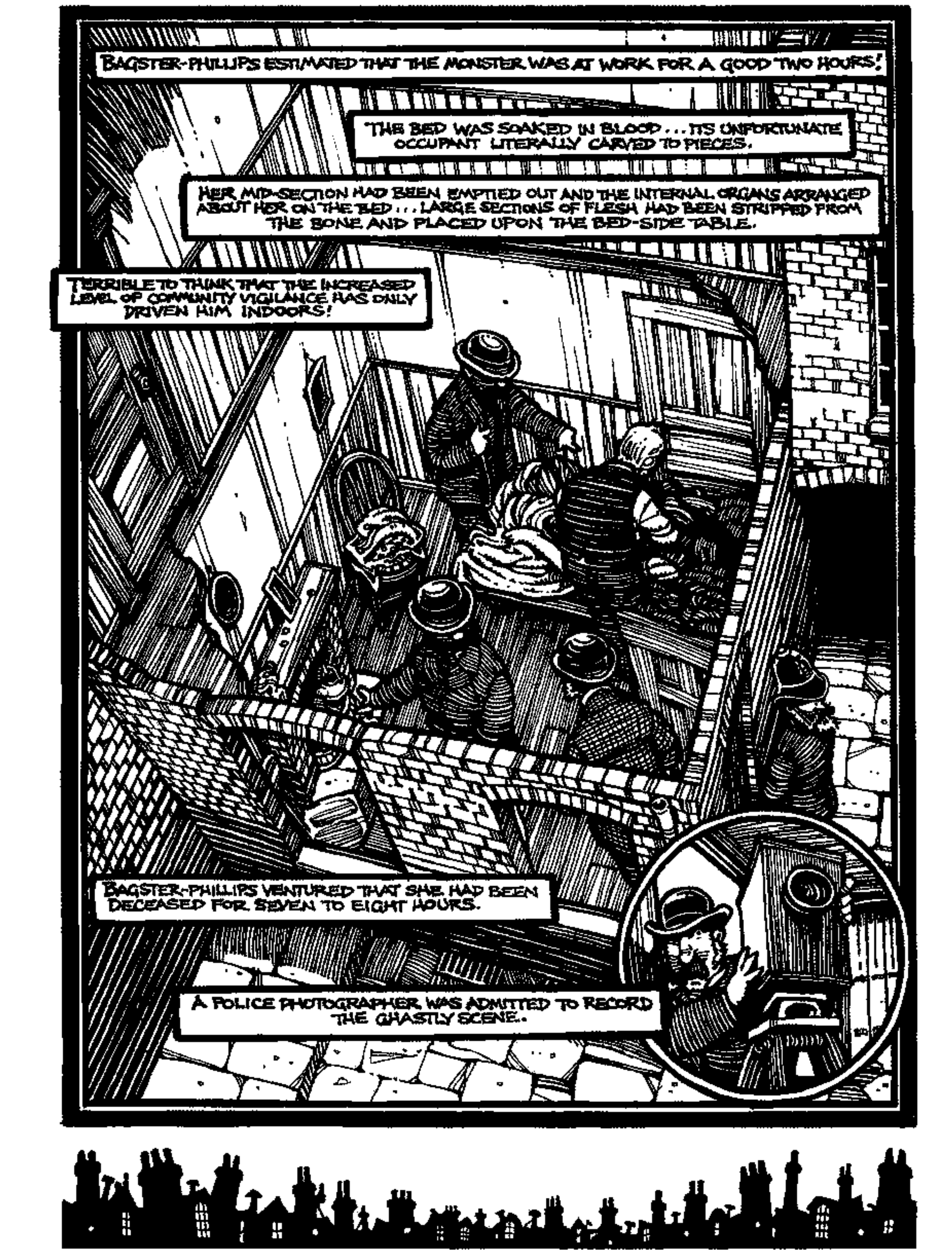
Keith Giffen fue el encargado de los guiones, pero los diálogos serían obra de J. M. DeMatteis. Este era conocido por los densos argumentos que desarrollaba, y desafió las expectativas planteando sofisticados diálogos de *sitcom*, con personajes secundarios enfrentándose unos a otros. Había memorables giros, como la transformación, gracias a un golpe en la cabeza, del odioso Guy Gardner en una santurrona versión de sí mismo; la siniestra satirización del personaje de Batman; la aparición de absurdos villanos recibidos con carcajadas, y un marciano hastiado y adicto a las galletas Oreo ante la visión de sus ineptos colegas.

El dibujante Kevin Maguire demostró ser un maestro de las expresiones y los gestos. La ilustración de portada del primer número era un homenaje al elenco inicial de personajes. Giffen ofreció a los fans tradicionales la necesaria dosis de acción, anticipaciones y estrellas cuyo cociente de cordura o locura aseguraba su perfecto encaje en la trama. La lectura de *Liga de la Justicia Internacional* sigue siendo muy, muy divertida. **FP**



«Me llamo Guy Gardner... Me he declarado comandante en jefe de la flamante Liga de la Justicia. ¿Alguna objeción? No creo.»

Otros libros de los mismos creadores
Héroe al cuadrado
Brigada Planetaria
Los Defensores


BAGSTER-PHILLIPS ESTIMATED THAT THE MONSTER WAS AT WORK FOR A GOOD TWO HOURS!
THE BED WAS SOAKED IN BLOOD... ITS UNFORTUNATE OCCUPANT LITERALLY CARVED TO PIECES.
HER MID-SECTION HAD BEEN EMPTIED OUT AND THE INTERNAL ORGANS ARRANGED ABOUT HER ON THE BED... LARGE SECTIONS OF FLESH HAD BEEN STRIPPED FROM THE BONE AND PLACED UPON THE BED-SIDE TABLE.
TERRIBLE TO THINK THAT THE INCREASED LEVEL OF COMMUNITY VIGILANCE HAS ONLY DRIVEN HIM INDOORS!
BAGSTER-PHILLIPS VENTURED THAT SHE HAD BEEN DECEASED FOR SEVEN TO EIGHT HOURS.
A POLICE PHOTOGRAPHER WAS ADMITTED TO RECORD THE GHASTLY SCENE.

Asesinatos victorianos 1987

Rick Geary

Título original *A Treasury of Victorian Murder*
Primera edición NBM Publishing (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1946) **Género** Policíaco, historia
Premio National Cartoonist Society Award (1994)

Teniendo en cuenta que Rick Geary se estrenó con serias descripciones de situaciones absurdas en *National Lampoon*, podría parecer que hay algo de ridículo en el hecho de que el artista se abriese camino como fuente de influencia en el género policíaco. Geary también ha adaptado novelas victorianas, ha creado una serie paralela en la que describe asesinatos del siglo XX, y ha producido biografías serias de J. Edgar Hoover y León Trotski, entre otros. El interés de Geary por el mundo del crimen se vio estimulado en la década de 1970, cuando un antiguo policía y periodista amigo suyo le enseñó su extensa colección de artículos y fotografías. Pero fue el editor de NMB, Terry Nantier, quien le sugirió que se centrase, para su primer volumen, en tres extraños asesinatos de la era victoriana.

La característica presentación en sus cómics a base de detalles casi forenses fue intensificándose conforme los siguientes volúmenes se centraban en acontecimientos concretos. Geary no se limita a estudiar el propio crimen, sino las motivaciones y el destino de los autores. Cuando los asesinatos quedan sin resolver, presenta todas las teorías plausibles, aunque lo hace con mucho cuidado para no imponer sus propias sugerencias. El detallismo ornamental de Geary ofrece un componente poco usual en el cómic. Es un adepto a la yuxtaposición visual, presenta con toda sinceridad los aspectos más ridículos de cada caso, y evita siempre cualquier atisbo de benevolencia gratuita. Si hay algún mensaje moral en la serie, podría formularse así: hoy en día, los asesinatos son más numerosos, al igual que el porcentaje de casos resueltos, pero las motivaciones siguen siendo las mismas. **FP**

Mariscal Law 1987

Pat Mills Kevin O'Neill

Título original *Marshal Law*
Primera edición Epic Comics (EE.UU.) **Creadores** Mills (RU, n. 1949); O'Neill (RU, n. 1953) **Género** Superhéroes
Colección *Fear and Loathing* (1990)

Marshal Law [Mariscal Law] está ambientado en un futuro incierto, en la conurbación estadounidense de San Futuro, creada cuando un terremoto destruye San Francisco. La ingeniería genética ha producido un ejército de superhéroes con diversos problemas psicológicos —un efecto colateral de su conversión—. Marshal Law es el único de dichos superhéroes que goza de apoyo gubernamental: cuando alguno se pasa de la raya, es el encargado de devolverlo al redil con un uso extremo de la fuerza y un placer aún mayor. Cuando fue entrevistado en la década de 1980, Pat Mills dejó muy claro lo absurdo que le parecía el concepto de superhéroe. Dada su antipatía por el género, su sistemática investigación era dolorosa, pero valía la pena por las parodias absolutamente escabrosas, casi difamantes, de los pilares de la DC Comics: la *Legion of Super-Heroes*, *Superman* y demás simulacros de los superhéroes de la década de 1940, resucitados por la creencia de que los nazis aún pululan por el planeta. Todo ello estaba ilustrado por Kevin O'Neill en un estilo igual de desconcertante, con un áspero aspecto visual tan detallado como pletórico de gags, en la tradición de los anárquicos cómics infantiles británicos con los que creció (Ken Reid sería una influencia clara). Fue realmente O'Neill quien llevó adelante la serie, y quien concibió al protagonista y le dio nombre.

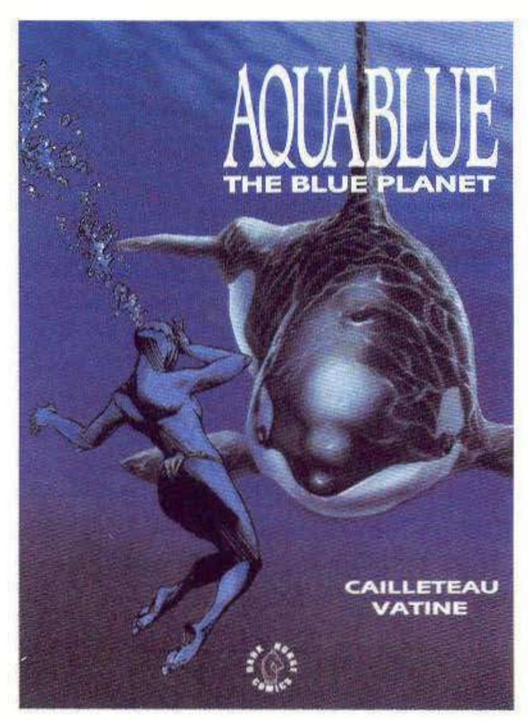
La parodia no se limita a los superhéroes: Mills aprovecha la oportunidad para ridiculizar el patriotismo inconsciente y triunfalista. Pero la serie no habría funcionado sin una sólida base. **FP**

← Los textos de Geary, más que sus ilustraciones, aportan los detalles truculentos del asesinato.

Aquablue 2. Planeta azul 1988

Thierry Cailleteau · Olivier Vatine y Ciro Tota

Título original *Aquablue* **Primera edición** Delcourt (Francia) **Creadores** Cailleteau (Francia, n. 1959); Vatine (Francia, n. 1959); Tota (Italia, n. 1954) **Género** Aventuras, ciencia ficción



Otras lecturas

Incredible Science-Fiction de vario autores
Meridian de Barbara Kesel y Steve McNiven
Storm de Martin Lodwijk y Don Lawrence
La leyenda de la madre Sarah de Katsuhiro Otomo y Takumi Nagayasu

Un bebé es el único superviviente de una tragedia en el espacio. Está situado en una cápsula de escape junto con un robot que cuida de él. Ocho años más tarde, el niño llega a Aquablue, un planeta en el que la mayor parte de la superficie se compone de agua, y donde los humanoides habitan en pocos archipiélagos. El robot se desactiva al contacto con el agua, y el niño, llamado Nao, es criado por los nativos del planeta.

Lo relevante de *Aquablue* son los hilos argumentales. El primer contacto de Nao con la Tierra es a los dieciocho años, cuando se descubre que es el heredero de un conglomerado industrial multimillonario. El negocio es regentado por su tía, quien considera Aquablue como una importante fuente de energía, sin importarle que su intervención en el planeta hará que quede cubierto de hielo.

«Me deprime ver cómo algunos son capaces de producir doce álbumes en un año. Les envidio. Yo no puedo.»

Thierry Cailleteau

Nao vuelve a la Tierra para reclamar su herencia, y se produce un descubrimiento que permite a los nativos de Aquablue equipararse tecnológicamente a la Tierra. En la mejor tradición de la novela de aventuras, Nao se convierte en la salvación.

Olivier Vatine y Thierry Cailleteau se conocieron en 1977 y juntos crearon dos series antes de realizar Aquablue; luego tomaron caminos distintos. La expresividad de los personajes de Vatine, junto con su habilidad para describir los diferentes niveles de desarrollo tecnológico, es el sello distintivo de *Aquablue*.

Aquablue es un tratado sobre el modo en que Occidente explota a las sociedades menos desarrolladas. Una completa y bien estructurada visión del futuro. **FP**

Viaje a Italia 1988

«Cosey»

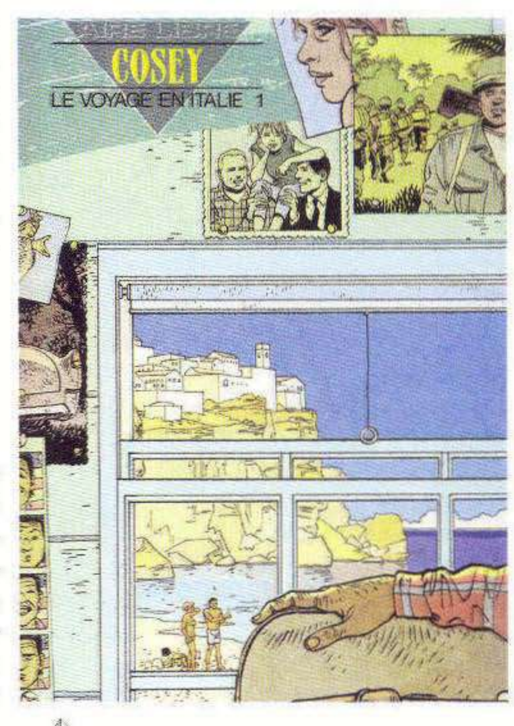
Dos veteranos de la guerra de Vietnam, Art y Ian, emprenden un viaje a Italia para evadir sus responsabilidades y escapar del tedio cotidiano de una pequeña ciudad americana de mediados de la década de 1980. Pero el reencuentro con la mujer que amaron en su adolescencia reabre antiguas heridas y fuerza a la pareja a enfrentarse a sus fantasías frustradas. El pasado invade el presente en forma de recuerdos de aquellos momentos de libertad en plena cultura hippie de la década de 1960, éxtasis románticos del pasado, pérdidas o visiones de pesadilla de aldeas vietnamitas ardiendo, a veces con tanta intensidad que las imágenes se desvanecen en el blanco. El estilo es realista, pero no siempre el color, que añade así un componente emocional. Los objetos y la decoración no suelen contribuir al desarrollo de la narración, pero sí evocan estados de ánimo. Lo que no se dice, o queda implícito, adquiere aquí una gran significación. Hay muchas secuencias mudas en las que el lector tiene que escudriñar la página en busca de pistas, y reconstruir la historia a partir de fragmentos. Las inserciones y los *zoom in* adquieren en el lápiz de Cosey un virtuosismo inusitado, integran los primeros planos de los rostros en un contexto narrativo de largo alcance.

«La lectura de un cómic es algo muy activo. Es realizar una ingente labor de síntesis.»

Cosey

El final es profundamente conmovedor. Una serie de imágenes de objetos sirven para evocar la banalidad cotidiana convertida en una difícil conquista para uno de los dos amigos. Cosey escoge para el final la penúltima página. La última es una coda, la mejor y más conmovedora descripción de la renuncia jamás propuesta en el universo del cómic. **AM**

Título original *Le Voyage en Italie*
Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creador Bernard Cosendai (Suiza, n.1950)
Género Romántico

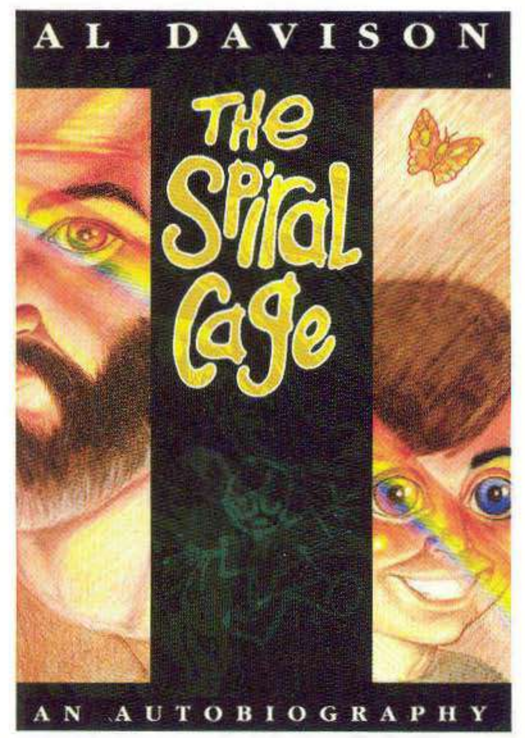


Otros libros de Cosey

En busca de Peter Pan
Orchidea
Saigón-Hanoi
Celui qui mène les fleuves à la mer

La jaula en espiral 1988

Al Davison



«Incluso un espejo empañado brillará como una joya si se pule.»

Texto budista citado por el autor

Otras lecturas

Vida de una niña de Phoebe Gloeckner
Epiléptico. La ascensión del Gran Mal de David B.
Stitches: A Memoir de David Small
The Minotaur's Tale de Al Davison
Violent Cases de Neil Gaiman y Dave McKean

Título original *The Spiral Cage*
Primera edición Renegade Press (EE.UU.)
Creador RU (n. 1960) **Género** Autobiografía
Influido por Martin Luther King Jr.

The Spiral Cage [La jaula en espiral] es un testimonio absolutamente original de una persona con espina bífida. Al Davison debe enfrentarse a muchos demonios: a los doctores que dudaron si valía la pena salvarle la vida, a los matones que lo torturaban, y a su propio cuerpo. La historia de sus batallas frente a tales enemigos es explicada en primera persona y nos conduce a la mente de un budista que tuvo que aprender a luchar para sobrevivir. Las imágenes a lápiz y pluma oscilan entre el fotorrealismo y el cómic y son conjuradas por Davison para evocar sus primeros años de vida. Su obra utiliza tanto reminiscencias de Blake como recursos propios de la animación. Seguimos, escuchamos y vemos cómo el autor llena su cerebro de enseñanzas zen, escritos de Gandhi, discursos de Martin Luther King Jr. y canciones de Betty Boop, con toques del Hombre Invisible. Contemplamos una y otra vez el cuerpo de Davison, primero en su niñez, con las piernas impedidas, y luego como adulto, combatiendo el síndrome de fatiga crónica. Quizá cuando vemos la figura desnuda del autor estamos ante el intento de Davison por mostrarnos hasta dónde ha llegado ese niño frágil y paralizado, pero estas imágenes repetitivas también desafían nuestras nociones de lo que debería ser una psique «correcta». Hay instantes de violencia y desesperación, pero también muchos momentos casi milagrosos. *Spiral Cage* nos habla de alguien que se ha convertido en su propio superhéroe. Es también una fuente de inspiración para aquellos que pueden sentirse condenados a vivir en una «jaula en espiral», su propio ADN. **EL**

Cien cuentos del horror 1988

Hinako Sugiura

Título original *Hyaku Monogatari*
Primera edición Shinchosha
Creador Japón (1947-2005)
Género Fantasía

Hyaku Monogatari [Cien cuentos del horror] está ambientado en el período Edo, entre 1600 y 1867, cuando Japón se aisló del resto del mundo, y describe un universo donde los misterios sobrenaturales conviven con la gente normal, y donde lo racional se mezcla con lo fantástico.

La obra de Sugiura aborda de forma romántica y sencilla la vida cotidiana de la gente del período Edo. La historia y las ilustraciones están arropadas por su rico conocimiento del Japón de la época, lo que proporciona al manga una base sólida y una narrativa fluida.

Hyaku Monogatari podría recordarnos las canciones de cuna de los cuentos de hadas, pero rebosa de historias de terror japonesas, humor y bellos motivos tradicionales: monstruos *yokai*, fantasmas, arañas, mapaches, calles lluviosas y campos nevados.

El libro de Sugiura contiene en realidad noventa y nueve episodios, pese al número del título. Ello es debido a que cuando los japoneses se reunían para explicar historias de terror, solían sentarse en torno a un círculo con un centenar de velas encendidas, y apagaban una vela cada vez que finalizaba un relato. Cuando apagaban la última, se creía que surgía el auténtico terror, por lo que el narrador, deliberadamente, dejaba sin explicar la última historia. Tales reuniones siguen siendo populares en el Japón actual. Como lectores, también podemos disfrutar de ese ambiente en la obra de Sugiura. *Hyaku Monogatari* nos transporta a un Japón de hace doscientos años, en el que la línea que separaba la realidad de la fantasía era muy delgada. **AT-L**

Jimbo en el paraíso

1988

Gary Panter

Título original *Jimbo in Paradise*
Primera edición Revista *RAW* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1950) **Género** Ciencia ficción
Influido por Jack Kirby

Gary Panter, uno de los historietistas más influyentes de su generación, es conocido por su sensibilidad gráfica de resonancias punk, que contribuyó a que el cómic estadounidense abandonara la era dominada por el oficio, y se adentrara en horizontes basados en la visión y la ideología personal del autor. Más que ningún otro, Panter vinculó el cómic con el arte contemporáneo, y Jimbo se convirtió en su avatar.

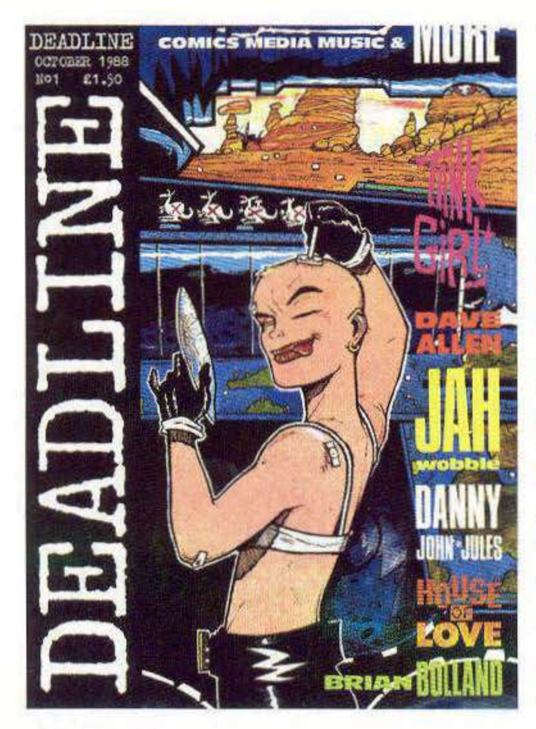
Jimbo es un héroe de distopía postnuclear, con el pelo de punta y ataviado con una falda escocesa. Deambula por los desiertos de América y lucha contra mutantes, robots y alienígenas para abrirse camino en una civilización marcada por la destrucción y la decadencia. *Jimbo in Paradise* [Jimbo en el paraíso] tiene una trama simple pero profundas actitudes, y es una visión de pesadilla del fin del mundo, visto a través del caleidoscopio agrietado del consumismo americano.

El atractivo de la obra de Panter reside en su poderío gráfico. Panter cambia de estilo de una página a otra, y sus planteamientos responden al deseo constante de explorar lo que el mundo del cómic puede ofrecer como medio de comunicación. Las páginas de *Jimbo in Paradise* contienen estudios psicológicos muy detallados y unas imágenes que parecen haber sido arrancadas de la pluma en un estallido de tinta.

Panter siguió desplegando las aventuras de Jimbo en el purgatorio y en el infierno con la intención de completar una trilogía dantesca, pero *Jimbo in Paradise* sigue siendo la piedra angular por la que se rige el resto de su obra. **BB**

Tank Girl 1988

Alan Martin Jamie Hewlett



«¿Tiene alguien un pañuelo blanco? El mío está lleno de sangre y mocos.»

Otras lecturas

Dirty Plotte de Julie Doucet
Dori Stories de Dori Seda
My New York Diary de Julie Doucet
Noughty Bits de Roberta Gregory
The pro de Garth Ennis y Amanda Conner

Título original *Tank Girl*
Primera edición *Deadline* (RU)
Creadores Martin (RU, n. 1966); Hewlett (RU, n. 1968)
Género Aventuras, humor adulto

Tank Girl vio la luz como anuncio para una falsa tira cómica de relleno en *Atomtan*, un fanzine creado por Alan Martin y Jamie Hewlett cuando eran estudiantes de arte del Worthing College y compañeros de habitación. Gracias a la invitación recibida para desarrollar la tira en la revista independiente de cómics y música *Deadline*, creada por Brett Ewind, Steve Dillon y Tom Astor, pronto se convirtió en objeto de culto. Las anárquicas aventuras de Tank Girl están ambientadas originalmente en el *outback* australiano —las zonas interiores y desérticas del país—, e incluyen un ejército de ninjas, mutantes, arqueólogos que viajaban en el tiempo, mafiosos y cazadores de tesoros, así como memorables compañeros de fatigas, como Jet Girl, Sub Girl y Camp Koala. Pero era la protagonista, cervecera, de gatillo fácil, adicta a la droga, pasada de vueltas, fumadora empedernida y amante del sexo, la indiscutible estrella del show y un icono que halló eco entre activistas lesbianas y antisistema, popes de la moda y gacetilleros hollywoodienses.

La narrativa de Martin es fragmentaria y espasmódica, y rinde tributo a William Burroughs y Jack Kerouac, y en ocasiones hace referencia a letras de música indie y de la cultura popular. Las ilustraciones son aún más desconcertantes, y adquirieron todo su valor cuando fueron retocadas a todo color, con densas capas de collage, pintura psicodélica y nítidas animaciones de cromatismo *cel-style*. Se han publicado muchos volúmenes de *Tank Girl* desde entonces, pero es difícil llegar a superar la irreverencia, el ritmo frenético y la exuberancia de la tira original de *Deadline*. **MG**

Las anárquicas ilustraciones de Jamie Hewlett definen la actitud directa y sin ambages de *Tank Girl*.



B K★IN
CRUNCH!

Vengo del pueblo 1988

He Youzhi

Título original *Wo zi minjian lai*
Primera edición Les Amitiés franco-chinoises (Francia)
Creador China (n. 1922)
Género Drama realista

«Nací en Shanghai en 1922, era hijo único de unos oficinistas.» La primera frase de *Wo zi minjian lai* [Vengo del pueblo] marca inmediatamente el tono de este libro atípico. Se trata de una rara visión retrospectiva autobiográfica llevada a cabo por un historietista chino de gran talento.

Conviene tener en cuenta que *Wo zi minjian lai* no es la típica tira cómica en el sentido en que normalmente se concibe en Occidente. La obra de He Youzhi es en realidad un *lianhuanhua*, es decir, un libro de ilustraciones del tamaño de la palma de la mano, a base de secuencias, y que sigue la estructura tradicional del cómic chino.

Todo esto no disminuye en absoluto el impacto y el interés por la obra de este artista, que ha sido muy respetado durante años en su país, aunque es prácticamente un desconocido fuera de China. Con su narrativa clara y directa, He Youzhi nos habla de una China ya desaparecida, mediante anécdotas y escenas que pueden considerarse verdaderos mundos en miniatura.

La China de la niñez de He Youzhi era rural, trabajadora, feliz y a menudo pobre. Más tarde, cuando se convierte en adolescente y adulto, en el argumento irrumpe la invasión japonesa, la falta de oportunidades laborales y más pobreza. Pero el ilustrador nunca da la impresión de que se lamente. El tono del cómic es sobrio y humilde, y se estructura a base de dibujos elegantes y precisos que transmiten a la perfección el mensaje. Solo hay que observarlos para comprender por qué se le considera un maestro del cómic. Y a esa admiración habría que unir el deseo de que todo artista del género pudiera conseguir tan brillante simplicidad. **NF**

Reyes disfrazados 1988

Jim Vance Dan Burr

Título original *Kings in Disguise*
Primera edición Kitchen Sink Press (EE.UU.)
Creadores Vance (EE.UU., n. 1953); Burr (EE.UU., fecha desconocida) **Género** Aventuras, fábula política

Reyes disfrazados es una de aquellas raras joyas del cómic de las que uno siempre quiere hablar. El guionista Jim Vance impregna de humanidad y de comprensión esta obra de madurez, ambientada en la América de la década de 1930, mientras que el ilustrador Dan Burr consigue crear, gracias a la simplicidad de la línea, un clásico intemporal.

La familia de Freddie Bloch está desmoronándose. El padre ha desaparecido, y el hermano mayor ha sido herido mientras robaba comida. Freddie abandona California y se dirige a Detroit para encontrar a su padre, sin percatarse de que este no quiere ser localizado. El protagonista, de doce años, es romántico e ingenuo, y *Reyes disfrazados* es la crónica de su crecimiento y madurez, un viaje jalonado de dolorosas y rápidas rupturas.

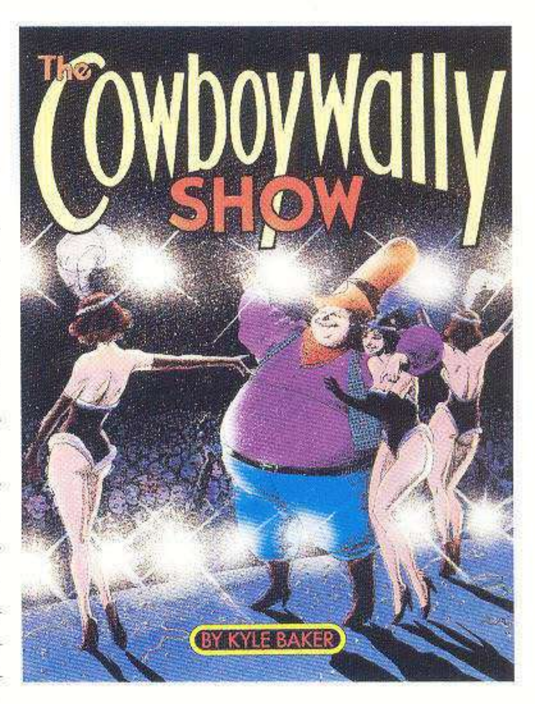
Freddie topa entonces con Sammy, un vagabundo que se hace llamar Rey de España. Sammy enseñará a Freddie cómo sobrevivir entre la comunidad nómada, no siempre amistosa, mientras caminan siguiendo los raíles del ferrocarril y le explica cómo es la vida del vagabundo. Sus historias son como las películas de Hollywood que Freddie tanto admira, y rinden homenaje a la libertad y el romanticismo de la vida al aire libre.

La gente más cruel y despiadada es la que aún posee algo y no está dispuesta a compartirlo con la creciente marea de indigentes que pueblan el país. Es particularmente emotiva la historia de los enfrentamientos laborales en un país antaño orgulloso, y que se enfrenta ahora al miedo y a la pobreza. Estamos ante uno de los escasos cómics que merecen el calificativo de novela. **FJ**

El show de Cowboy Wally 1988

Kyle Baker

Título original *The Cowboy Wally Show*
Primera edición Dolphin Doubleday (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1965) **Género** Humor para adultos
Influido por Dibujos animados de Hanna-Barbera



El show de Cowboy Wally es uno de los cómics más divertidos de la historia. Se trata de una escandalosa parodia de los excesos de la cultura del famoseo. Cowboy Wally es el paradigma de todo lo que no funciona en la cultura estadounidense del entretenimiento: un idiota obsesionado consigo mismo, simple, grosero, vulgar, aficionado a la cerveza y de escasa educación, y totalmente insensible a las necesidades del prójimo. En una palabra, es el perfecto cómico frustrado, y refleja la oscura visión de Baker de la cultura de la fama en América.

El show de Cowboy Wally se inicia como un documental sobre la leyenda de una estrella que ha caído en la obesidad mórbida. Y narra desde sus humildes orígenes en Jeepersville, en Dakota del Norte, hasta su entrada en el olimpo de la fama como conductor de un programa infantil de televisión y de su propio show, y como director, protagonista de melodramas, presentador de noticias y estrella de cine. Es una introducción rápida que da paso a las habilidades humorísticas de Baker. El resto del libro se centra en dos amplios capítulos que siguen la carrera de Cowboy Wally en el cine. En uno de ellos se hace una parodia de la Legión Extranjera francesa protagonizada por el depresivo Lenny Walsh, amigo de Wally. En el siguiente episodio aparecen ambos en la cárcel, intentando en vano producir una versión cinematográfica del *Hamlet* de Shakespeare desde los confines de su celda, sin llamar la atención de los vigilantes.

El show de Cowboy Wally inauguró la larga carrera de Kyle Baker, uno de los autores más divertidos del cómic estadounidense. **BB**

«En una de sus escasas entrevistas concedidas, la legendaria estrella de cine se presenta más ingenua y ocurrente que nunca ... [Y] ofrece un repaso a su brillante carrera.»

Otros libros de Kyle Baker
Birth of a Nation: A Comic Novel
Moriré a medianoche
Rey David
Why I Hate Saturn

Agripina 1988

Claire Bretécher

Título original *Agrippine*
Primera edición Autoedición (Francia)
Creador Francia (n. 1940) **Género** Humor
Adaptación Televisión (2001)

Transcurridos trece años desde la aparición de *Los frustrados*, la aclamada tira en la que satirizaba el pretencioso idealismo de la intelectualidad francesa posterior al Mayo del 68, la artista Claire Bretécher inauguró el cómic de su generación con *Agripina*. Este cómic, que posteriormente aparecería en ocho álbumes durante un período de veintiún años, e incluso llegó a inspirar una serie de televisión, narra las vicisitudes de la adolescente Agripina, eternamente angustiada y en plena lucha con la edad, la educación y un sentimiento obsesivo de que la vida es aburrida y carece de sentido.

Cada álbum de *Agripina* se desarrolla en el clásico estilo de Bretécher, y presenta una colección de episodios breves, la mayoría de los cuales ocupa una página. Las viñetas poseen un diseño simple, con escasos detalles de fondo o alteraciones de perspectiva. La atención se centra en los diálogos. Con esta simple receta, la caricatura de la adolescencia a finales del siglo xx cobra vida en la obra de Bretécher. Sus diálogos, concisos, inteligentes y sarcásticos, y los detalles mundanos de la existencia de una adolescente aparecen bajo el prisma del cómic, desde las discusiones con sus padres hasta sus dudas sobre el sexo. Las vidas confortables pero «torturadas» de Agripina y sus amigos permiten a la artista revisar a la vez la existencia de unos padres aburguesados, y cuyos intentos por retener el idealismo de su mundo adulto chocan con la realidad de la adolescencia. Los ocurrentes diálogos y la inteligencia de sus tramas hacen de Agripina una original y divertida contribución al panorama del cómic francés. **CMac**

Aquí 1988

Richard McGuire

Título original *Here*
Primera edición Revista *RAW* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1957) **Género** Ciencia ficción, alternativo **Influencia sobre** Chris Ware

Here [Aquí] de Richard McGuire apareció por vez primera en la antología de cómics de vanguardia *RAW*, promovida por Art Spiegelman y Françoise Mouly. Incluso en esta cuna del cómic experimental, *Here* logró destacar.

Hay diversos rasgos experimentales en *Here*. En primer lugar, cada una de las treinta y seis viñetas del cómic muestra la misma ubicación espacial e idéntica perspectiva, aunque describe diferentes períodos temporales. Es más, las viñetas secuenciales no siguen un orden cronológico lineal (el año aparece en la esquina superior izquierda para orientar al lector).

Las primeras viñetas se estructuran de forma clásica, con el nacimiento en 1957 de Billy, el personaje principal. La acción se traslada entonces a diversas subviñetas mientras la principal se centra en 1922 y 1971. Y, a partir de ahí aparecen saltos no lineales y múltiples subviñetas, y el friso cronológico da un salto mortal hasta el año 500.957.406.073 a.C. McGuire utiliza la vida de Billy como una especie de armazón organizativo para yuxtaponer los diversos acontecimientos en busca de una mezcla de humor, sufrimiento e iluminación, demostrando así cómo los ecos del pasado pueden resonar en un determinado lugar.

McGuire llevó el género del cómic hacia una nueva y atrevida dimensión. Con *Here* nos sumerge en un mundo gobernado por instantáneas que transmiten los lugares y sus personajes de forma más convincente que cualquier discurso narrativo. Y, en definitiva, aprovecha las múltiples implicaciones de una palabra tan simple como «aquí». **SB**

Hellblazer 1988

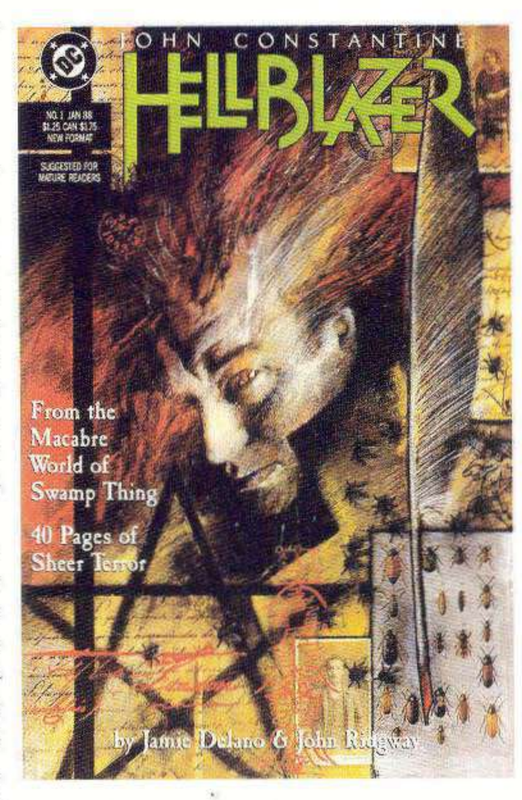
Jamie Delano y otros John Ridgway y otros

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Delano (RU, n. 1956); Ridgway (RU, n. 1940)
Género Terror, fábula política

Con su característica gabardina, su ingenio mordaz y su omnipresente cigarrillo, John Constantine debutó como personaje de reparto en la saga *La Cosa del Pantano* de Alan Moore, en 1985. Constantine, enigmático y magistral manipulador, evitó cínicamente la cadena de rasgos paranormales del protagonista, y en 1988 su popularidad había crecido hasta tal punto que mereció tener su propio título, *Hellblazer*. Jamie Delano descubría así a un oportunista más funesto e imperfecto de lo que su pulcra fachada de maestro del misterio daba a entender.

Constantine fue concebido como un brujo de la clase trabajadora británica más tendente a encarnar los rasgos demoníacos de un cuidadoso embaucador que a hacer un uso sin tapujos de la magia. Así, Constantine aparece encarnando a un detective inmoral, tan proclive a entrar en conflicto con las fuerzas celestiales como con las infernales. Pese a su tendencia a sacrificar a los amigos por causas de fuerza mayor y pese a tener una personalidad autodestructiva, el personaje es un antihéroe comprensivo, un hombre ordinario y engreído que el lector puede amar y odiar al mismo tiempo.

Hellblazer posee un distintivo sabor británico, no solo por el elenco de guionistas de esa nacionalidad que le dieron vida, entre los que se encuentran Warren Ellis, Garth Ennis y Mike Carey, sino por su inmersión en el mundo de la política británica, teñida de un toque sobrenatural. El oscuro realismo de artistas como John Ridgway y Steve Dillon se superpone a una atmósfera áspera y sombría, que es el universo terrorífico de Constantine al que el lector se ha acostumbrado. **AO**



«No mirar atrás es [bueno] para el negocio. Hay demasiados fantasmas pisándonos los talones.»

Otras lecturas
Animal Man de Dave Wood y Carmen Infantino
Saga de Cosa del Pantano de Alan Moore y Steve Bissette
Libros de la magia de Neil Gaiman y otros

Julius Knipl: fotógrafo inmobiliario 1988

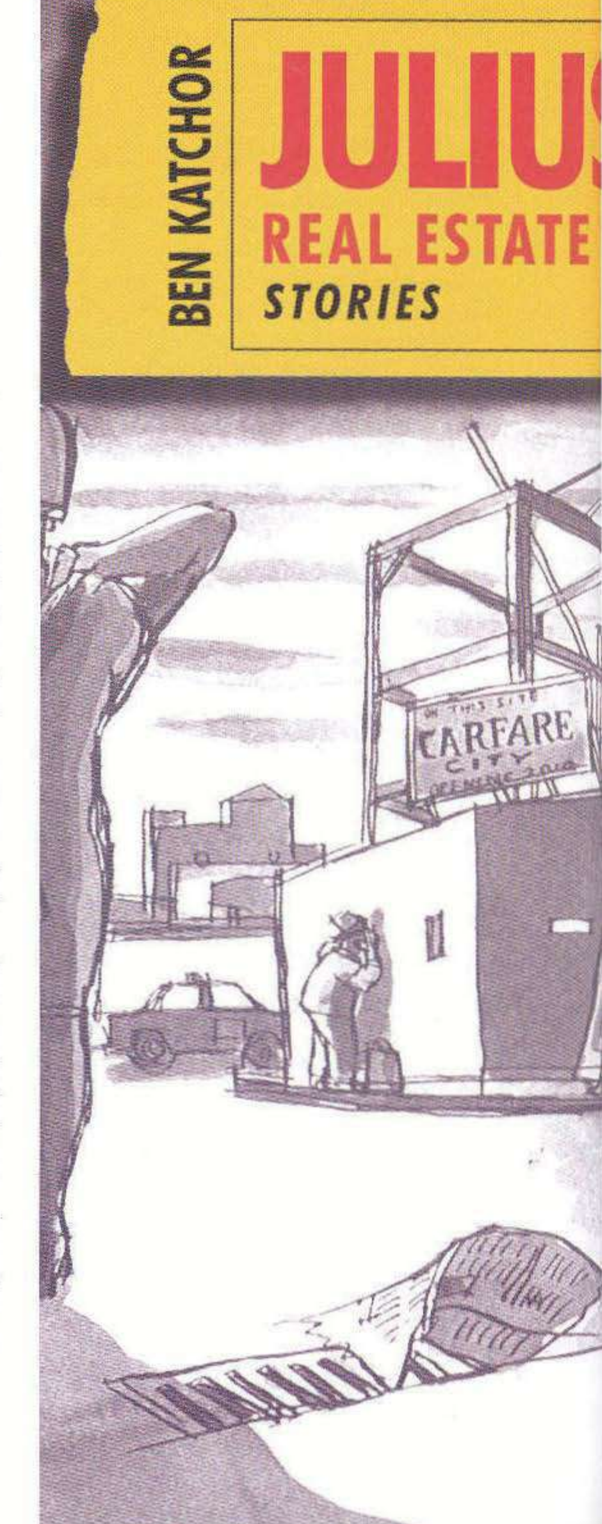
Ben Katchor

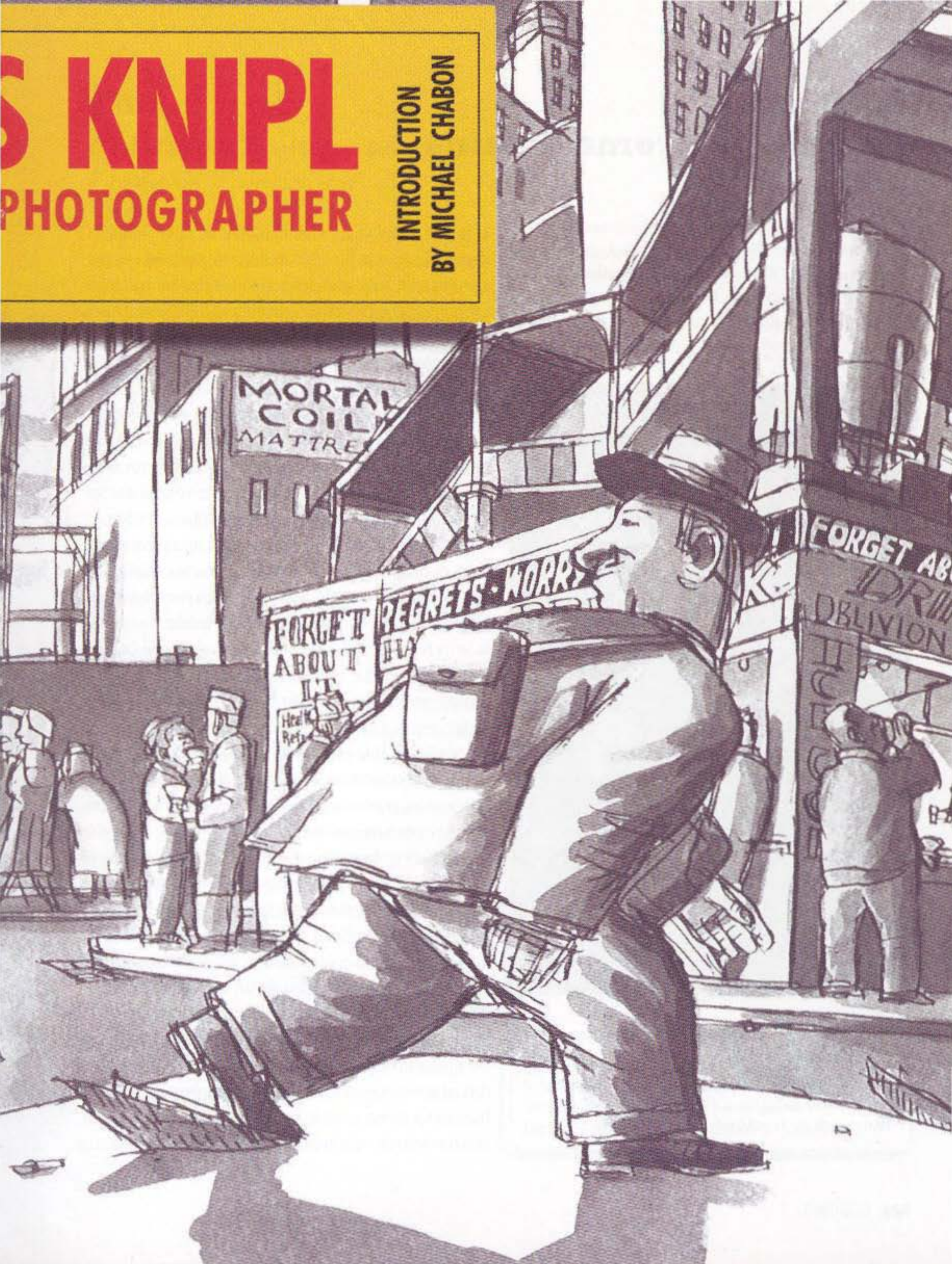
Título original *Julius Knipl, Real Estate Photographer*
Primera edición *New York Press* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1951) **Género** Aventuras, humor
Premio Guggenheim Fellowship (1995)

«Quería crear un cómic sobre la ciudad, y conocía la profesión: fotógrafo inmobiliario. Realmente no sabía en qué consistía exactamente, excepto que se toman fotos de los edificios para que los vendedores las enseñen al comprador. Me pareció un oficio extraño, porque combinaba dos profesiones de poderosas connotaciones: venta de inmuebles y fotografía, y realmente es patético que alguien vaya de un lado a otro haciendo fotos prácticas.» Así explica Ben Katchor cómo concibió *Julius Knipl: fotógrafo inmobiliario*.

El término *Knipl* [huevo en el nido] en yiddish se refiere a una pequeña cantidad de dinero ahorrado por las amas de casa judías, mientras que el primer nombre recuerda al de un emperador romano. El lector no tiene que ir muy lejos para encontrar divertidas dicotomías: lo épico y lo trivial, lo cómico y lo trágico.

Katchor posee una visión urbana poética, melancólica y nostálgica. Permanece atento a los pequeños detalles de la conducta humana, al paso del tiempo y a todo lo ridículamente obsoleto. Es un poeta de lo efímero. Su discurso engañosamente torpe y entrecortado, que va acompañado de globos y dibujos aparentemente defectuosos, forma parte de un efecto artesanal que ayuda a incluir el propio cómic entre los objetos anticuados que describe. El uso del acrílico y las combinaciones cromáticas son soberbios en los cuatro libros de Julios Knipl publicados hasta la fecha: *Cheap Novelties, The Pleasures of Urban Decay, Julius Knipl, fotógrafo inmobiliario* y *The Beauty Supply District*; todos ellos, de imprescindible lectura. **DI**

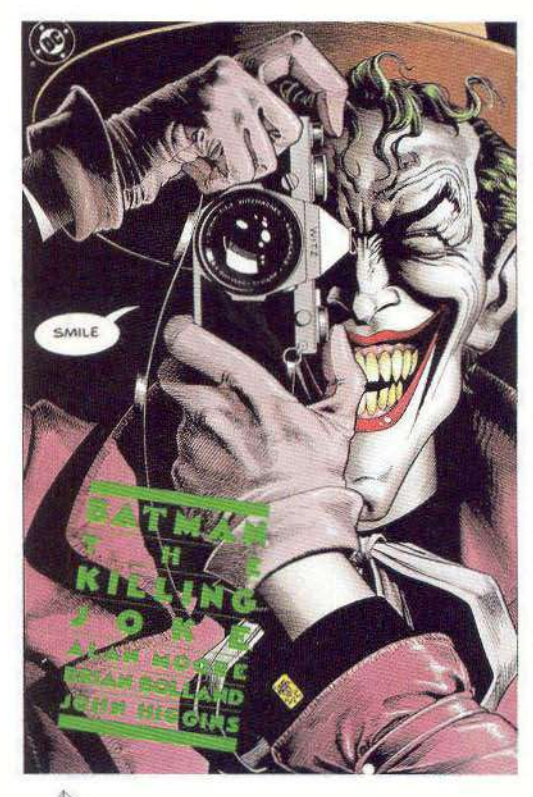



S KNIPL
PHOTOGRAPHER
INTRODUCTION
BY MICHAEL CHABON
MORTAL
COIL
MATTRE
REGRETS · WORR
FORGET
ABOUT
IT
FORGET AB
OBLIVION

Batman: la broma asesina 1988

Alan Moore Brian Bolland

Título original *The Killing Joke*
Primera edición DC Comics (EE.UU.) **Creadores** Moore (RU, n. 1953); Bolland (RU, n. 1951) **Género** Superhéroes
Premio Eisner Award (1989)



Otras lecturas
Batman: Asilo Arkham - Locura de Grant Morrison y Dave McKean
Watchmen de Alan Moore y Dave Gibbons

El thriller psicológico de Alan Moore cumple un doble propósito: analiza la compleja naturaleza de una de las enemistades más duraderas del mundo del cómic, y proporciona un posible origen para el Joker. Batman ansía dar por acabado el violento ciclo de conflictos entre ellos, pero el Joker está dispuesto a mofarse de su antagonista demostrándole que incluso el hombre más juicioso está a punto de caer en la más profunda locura. Para ello encierra al comisionado Gordon en un parque de atracciones abandonado, con el fin de desquiciarlo mentalmente. Este proceso tendrá dramáticas consecuencias para su hija y antigua Batgirl Barbara Gordon.

El cómic *Batman: la broma asesina* no estuvo exento de controversia en sus inicios. La escena inicial, en la que se describe la parálisis de uno de los personajes, es probablemente el momento más desconcertante de la larga historia del universo de superhéroes de DC Comics, mientras que el final se adapta torpemente a los acontecimientos previos. *La broma asesina* es una historia que sigue dividiendo a los seguidores de Batman. Menos justificable es el hecho de que la interpretación del Joker propuesta por Moore y Bolland —reivindicativo y cruel, maníaco y pueril, contemplativo y contrito— sea poco menos que definitiva.

Se trata en todo caso de una rara oportunidad para experimentar el trabajo realizado por Moore sobre la secuenciación interior de un superhéroe. No es de extrañar que cada viñeta, con su intrincado detallismo, parezca un capítulo en sí misma. Su relectura es una recompensa por la sutilidad de sus matices y expresiones, así como por el profundo simbolismo que impregna el tratamiento melancólico y el intenso sentimiento del trasfondo argumental del Joker. El auténtico mérito de *La broma asesina* estriba en conseguir un perfil casi humano y comprensible en un Joker llevado aquí hasta sus extremos más imperdonables. **AO**

The Sandman 1989

Neil Gaiman · Sam Kieth y otros

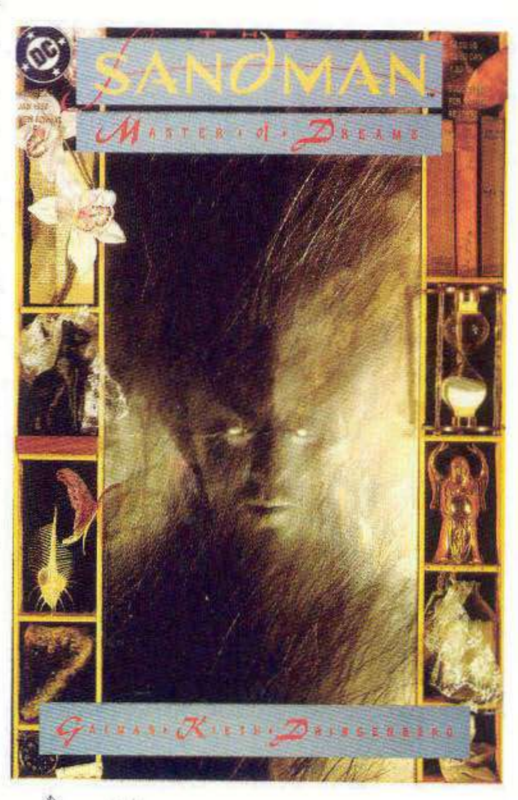
El protagonista de *The Sandman* es la personificación antropomórfica de los sueños en forma de hombre de arena, y uno de los siete seres conocidos como los Eternos. Es más antiguo que cualquier deidad y se halla en posesión de diferentes nombres (aunque en este caso el personaje es conocido especialmente como Morfeo). En definitiva, se trata de una figura compleja y contradictoria, capaz de la más terrible crueldad y de la mayor ternura.

Morfeo fue retenido por los ocultistas setenta años en un intento fallido por capturar a la Muerte (otro de los Eternos), y consigue escapar para hallar en ruinas su reino de los sueños. Por ello, deberá restaurar el orden y reconstruir su mundo, pero se da cuenta de que esta vez puede hacer algo más; su período de cautividad le ha obligado a replantearse sus métodos, y se siente imperfecto. Deberá cambiar, pero para alguien tan antiguo como Morfeo, el cambio es complicado.

The Sandman inició su andadura como un cómic de terror de la DC, y evolucionó gradualmente hasta convertirse en una serie de fantasía inteligente y elaborada, que incorporaba una variada gama de mitos, leyendas y relatos clásicos. Aunque la historia principal se sitúa en la actualidad, Morfeo se ve relegado con frecuencia a papeles tangenciales en historias secundarias. El lector contempla la resplandeciente y legendaria Bagdad, topa con hombres lobo y se sienta junto a un emperador romano. Neil Gaiman está en su elemento, y recopila el acervo de sus muchas lecturas y lo vierte en un complejo crisol de setenta y cinco entregas.

A lo largo de su publicación, *The Sandman* fue ganando atractivo, y atrajo a muchos lectores que nunca se habían sentido tentados por el mundo del cómic. La mitad de sus lectores era de género femenino, algo inusual para un título de fantasía. *The Sandman* habla de una familia inmortal y disfuncional, así como de las cargas soportadas por sus miembros. **BD**

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Gaiman (RU, n. 1960); Kieth (EE.UU., n. 1963)
Género Fantasía **Premio** World Fantasy



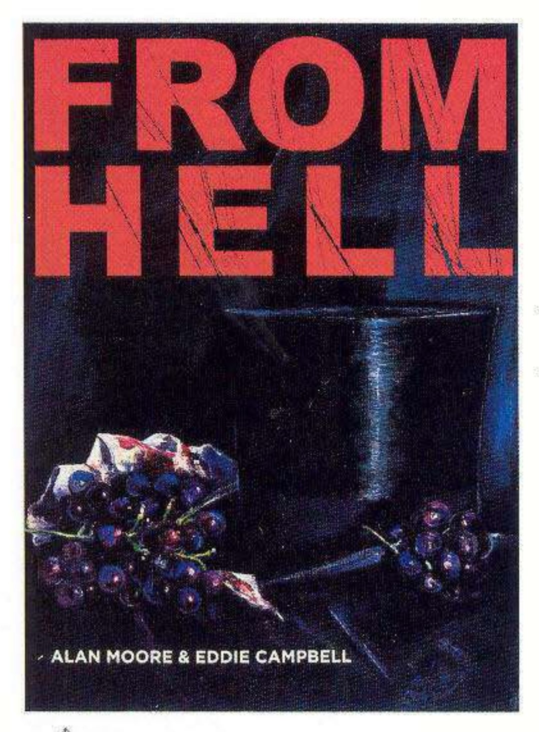
Otras lecturas

Señal y ruido de Neil Gaiman y Dave McKean
Stardust de Neil Gaiman y Charles Vess
Los libros de la magia de Neil Gaiman y otros

Desde el infierno 1989

Alan Moore Eddie Campbell

Título original *From Hell*
Primera edición *Taboo* (EE.UU.)
Creadores Moore (RU, n. 1953); Campbell (RU-Australia, n. 1955) **Género** Terror



Otras lecturas
Berlin: Ciudad de piedras de Jason Lutes
Lost Girls de Alan Moore y Melinda Gebbie
The League of Extraordinary Gentlemen de Alan Moore y Kevin O'Neill
La conspiración de Will Eisner

From Hell [Desde el infierno] es enormemente épica y una de las obras más definitivas del género. Esta obra de ficción de Alan Moore y Eddie Campbell contiene casi todos los aspectos relacionados con los asesinatos de Jack el Destripador en 1888. Evita a propósito la fórmula del «¿Quién lo hizo?» a favor del «¿Por qué lo hizo?»: recién iniciado el relato es revelada la identidad del asesino: sir William Withey Gull, físico y francmasón.

La trama se basa en la teoría formulada por Stephen Knight en su libro *Jack el Destripador: la solución final*, pero se trata solo de un punto de partida para una obra que utiliza sus asesinatos para explorar el Londres del siglo XIX, la francmasonería y las actitudes hacia el sexo, el género, las clases y la naturaleza de la magia.

«El único lugar donde los dioses y los monstruos existen en la mente humana.»

Cinco prostitutas están chantajeando al artista Walter Sickert debido a la existencia de un bebé ilegítimo de un miembro de la familia real. Sir William Gull recibe el encargo de neutralizarlas. Se pone en marcha, aunque afirma: «Evitar la implicación de la realeza solo es la parte visible del iceberg». Gull es un misógino que intenta utilizar sus asesinatos y sus conocimientos ocultistas como parte de un corpus mágico destinado a perpetuar el sometimiento de la mujer a los dictados del hombre.

El principal protagonista de *From Hell* es la propia ciudad de Londres. La metrópolis es el gran instigador de los asesinatos de Jack Destripador, con sus profundas desigualdades sociales. *From Hell* puede considerarse como un dedo acusador, una denuncia de las actitudes de la sociedad moderna hacia las desigualdades sociales y de género, al igual que sucedía en el Londres del pasado. **BD**

Ghost in the Shell: patrulla especial Ghost 1989

Masamune Shirow

Título original *Kokaku Kidotai*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creadores Japón (n. 1961)
Género Ciencia ficción

Cuando se inició esta serie manga de Masamune Shirow, parecía una clásica aventura de ciencia ficción situada en un futuro gobernado por una enorme red de ordenadores, pero las apariencias engañan. Los héroes son un grupo de operarios conocidos como Sección policial de seguridad pública 9, creada por un ordenador para combatir el tecnoterrorismo, especialmente el de un siniestro personaje conocido como Maestro de marionetas, el sempiterno enemigo del equipo.

El grupo es liderado por el obstinado y pragmático mayor Motoko Kusanagi, un androide con cerebro humano. El equipo está formado tanto por los fantasmas que se hallan en el interior del ordenador como por los que ocupan cuerpos artificiales, lo cual constituye una

«La barrera central cyberbrain es un complejo laberinto de experiencias simuladas...»

diferencia respecto a la traducción literal del título en japonés, *Kokaku Kidotai* (Brigada Móvil de Policía Armada Antidisturbios).

Tras unas cuantas entregas, la filosofía de Shirow empezó a sumergir al lector en su universo cyberpunk, en el que los androides tienen mascotas clonadas, y poseer versiones sintéticas de determinados objetos se considera ilegal. Los personajes de Shirow empiezan a cuestionar sistemáticamente su existencia, así como el sentido de la vida. Kusanagi acaba descubriendo el secreto del Maestro de marionetas, y le permite mezclarse con su propia conciencia, abriendo así la puerta a futuras revelaciones. Shirow combina sin esfuerzo una trama cyberpunk con desafiantes dilemas filosóficos.

Patrulla especial Ghost no es perfecto, pero sí único. Se trata de un soberbio juego de marcianitos entre el existencialismo y el cyberpunk. **FJ**



Otras lecturas
Akira de Katshiro Otomo
Appleseed de Masamune Shirow
Hard Boiled de Frank Miller y Geoff Darrow
Neogénesis Evangelion de Yoshiyuki Sadamoto
Ronin de Frank Miller

Cara de perro 1989

Silvio Cadelo

Título original *Voglia di cane*
Primera edición Revista *Frigidaire* (Italia)
Creadores Italia (n. 1948)
Género Fantasía

Otras lecturas
Frank de Jim Woodring
Going to Pieces de François Schuiten
La saga de Alandor de Alejandro Jodorowsky y Silvio Cadelo
Deux mouches blanches de Silvio Cadelo

Cuando Silvio Cadelo se unió a *À Suivre*, la legendaria revista de cómics francobelga, continuó allí sus aventuras de *Cara de perro*, una serie iniciada dos años antes para la homónima italiana *Frigidaire*. Cadelo utilizó las sugerencias de sus fans para crear cuatro extravagantes, surrealistas y grotescas historias sobre un melancólico asesino enmascarado en las calles de un París futurista. La serie adquirió su forma definitiva en 1989.

El protagonista aparece por primera vez cojeando de una pierna, no como amputado, sino como monópedo. Comete entonces un asesinato y extrae el corazón a su víctima para implantárselo a continuación a su hijo; y asegurarse así de que no se convertirá en un asesino. El hijo, concebido por copulación hermafrodítica,

«Lo inconsciente y lo imaginativo, con su belleza y sus monstruos, son más reales que la propia realidad.»

Silvio Cadelo

rescatará a un lagarto de un bocadillo, y este se convertirá en su vínculo para el otro mundo. Y esto no es lo más extraño de todo lo que acontece en *Cara de perro*. Lo más extraño es que el lector se cree lo que está pasando, que todo es convincente, y que las ilustraciones crean una lógica interna para este mundo de locura, erotismo, inquietud y seducción. Las historias no son fragmentos de un sueño; crean un mundo consistente, coherente y, aunque freakie, tan repulsivo como adorable.

En 1994 Cadelo continuó la saga de *Cara de perro* con *Deux mouches blanches* [Dos moscas blancas], que tiene lugar en el mundo de origen de su padre y es, aunque parezca imposible, aún más extraño. Cadelo se inició en 1995 este relato a propuesta del editor japonés Kodansha, y lo convirtió en un manga con el título *Les enfants de Lutèce* [Los niños de Lutecia]. **TRL**

La gallina ciega 1989

Max Cabanes

Estamos a finales de 1956. La protagonista de nueve años de *La gallina ciega* está pensando en su madre, recientemente fallecida, mientras le lanza piedras a una gallina que acaba matando. Es enviada entonces a casa de sus tíos, y allí reflexiona sobre el instintivo y apasionado amor que sentía por su madre, e intenta sobreponerse a su ausencia. No obstante, pronto se siente atraída por una familia que acaba de mudarse a la vecindad, y que incluye a una niña llamada Roberta, que se convertirá en catalizador de sus instintos preadolescentes. El lector se asoma a una ventana abierta a la psicología de la protagonista, como la escena en que Roberta le muestra los genitales de un caballo. Cada capítulo posterior recrea momentos clave de su proceso evolutivo.

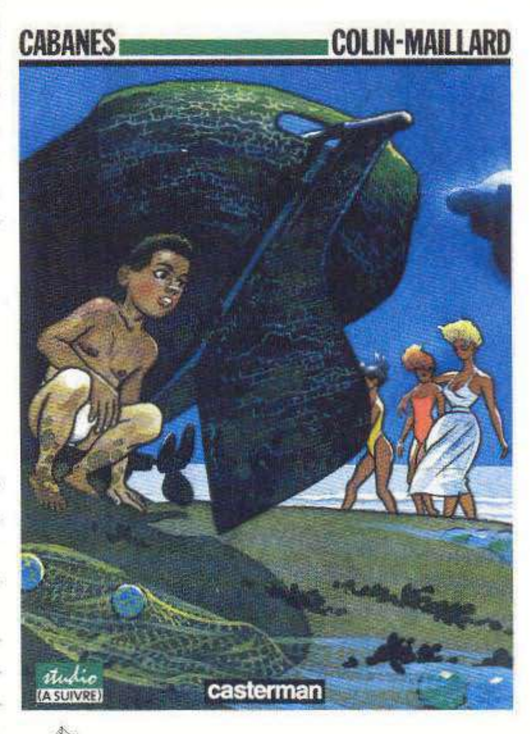
«La escritura y el dibujo son herramientas expresivas muy arraigadas en mi vida.»

Max Cabanes

Los relatos de Cabanes sobre la maduración juvenil, extremadamente populares, y en parte autobiográficos, crearon en las décadas de 1950 y 1960 todo un mundo de deseo y nostalgia apoyado en bellas ilustraciones. Eran mundos que incluían las primeras experiencias preadolescentes, como los torpes intentos de impresionar a otras chicas mediante ripios poéticos. Sus recuerdos son agridulces, y capturan el paso del tiempo cuando el concepto de adolescente se abría paso en la vida provinciana francesa junto con el rock and roll.

Cabanes es un ilustrador realista que utiliza el color para dar vida a sus bellas mujeres y a sus desgarbados muchachos, aunque cae en la caricatura a la menor ocasión. El estilo de Cabanes se apoya siempre en la observación y en un conocimiento del lenguaje corporal que transmite a la perfección los sentimientos evocados. **FJ**

Título original *Colin-Maillard*
Primera edición Casterman (Bélgica)
Creadores Francia (n. 1947)
Género Romántico



Otras lecturas

El gusto del cloro de Bastien Vivès
Blankets de Craig Thompson
Torpe de Jeffrey Brown
Likewise de Ariel Schrag
La espinaca de Yukiko de Frédéric Boilet

Julien Boisvert
Neekibo 1989

«Dieter» Michel Plessix

Título original *Julien Boisvert. Neekibo*
Primera edición Delcourt (Francia)
Creadores Didier Teste (Francia, n. 1958); Plessix (Francia, n. 1959) **Género** Aventuras

La primera colaboración del escritor francés Dieter con el artista Michel Plessix dio como resultado *La diosa de los ojos de jade*, una aventura con toques Disney, en 1988. Conforme el estilo de Plessix se volvía más realista, el tándem empezó a buscar nuevos argumentos. A instancias de su editor, el equipo desarrolló el personaje de Julien Boisvert, una especie de Tintín para adultos. Este funcionario de veintitantos años se lanzó así a una serie de aventuras por el mundo en escenarios exóticos, en las que también tenía tiempo para el autodescubrimiento y la madurez.

El primer volumen de *Neekibo* —una serie dividida en cuatro partes— comienza con Boisvert en París, viviendo una existencia confortable, ingenua y sin peligros. Pero entonces toma parte a regañadientes en una misión humanitaria en África, sobrevive a un accidente de aviación y es rescatado por una tribu indígena. La tranquilidad de su mundo se ve alterada de pronto por una cultura totalmente diferente a la suya. Vive entonces su primer amor con una mujer nativa, experimenta la violencia frente a mercenarios racistas y descubre los planes de explotación urdidos por sus jefes. ¡Un duro panorama para un pobre Tintín!

El ritmo de los relatos es soberbio, y la evolución psicológica del protagonista nunca se ve forzada. Las exuberantes acuarelas de Plessix sobre delicados dibujos a tinta crean un sentido de la ubicación espacial convincente. En posteriores volúmenes, Boisvert contraerá matrimonio, tendrá un hijo y se enfrentará a su padre por haberlo abandonado en el pasado. **TRL**

Sláine
El dios Cornudo 1989

Pat Mills Simon Bisley

Título original *Sláine. The Horned God*
Primera edición *2000 AD* (RU)
Creadores Mills (RU, n. 1949); Bisley (RU, n. 1962)
Género Fantasía **Influido por** Mitos celtas

Sláine Mac Roth, un poderoso guerrero de la tierra de Tir Nan Og, ha vuelto para ser coronado rey. Pero no todo va bien en la tierra de los jóvenes; las tribus de la diosa Tierra están siendo amenazadas por los fomorianos, una raza de malvados demonios marinos, y los Drune Lords, una raza de druidas liderada por el malvado Lord Weird Slough Feg. Sláine alberga la esperanza de reunir a las tribus de la diosa Tierra convirtiéndose en el dios Cornudo, la principal deidad masculina del olimpo pagano, y esposo de la propia diosa. Así se inicia su odisea por encontrar y reunir las perdidas armas de Atlantis, y reclamar al mismo tiempo el manto del dios Cornudo. Pero ahí radica el peligro; las tribus temen la existencia de un poder centralizado, porque suele traer el imperialismo y la dictadura. Y su diosa tampoco es necesariamente de fiar; como ella misma dice: «A veces soy vuestra madre y os protejo ... a veces vuestra hermana, y os doy mi amistad ... a veces vuestra amante, que os clavará un cuchillo por la espalda».

La exuberancia de los colores de Simon Bisley hizo que *El dios Cornudo* se convirtiera en un hito que alteró el esquema formal del género, y ha inspirado a muchos artistas. Mills ha recurrido a sus vivencias infantiles en torno a los mitos y las leyendas célticas, para tejer una intrincada narrativa que, entre batalla y batalla, explora la sociedad celta de finales de la última glaciación y la relación con su diosa matriarcal. No falta el sentido del humor mezclado con la fantasía, especialmente cuando aparecen naves voladoras o dragones. *El dios Cornudo* es una genuina recreación de la antigua mitología. **BD**

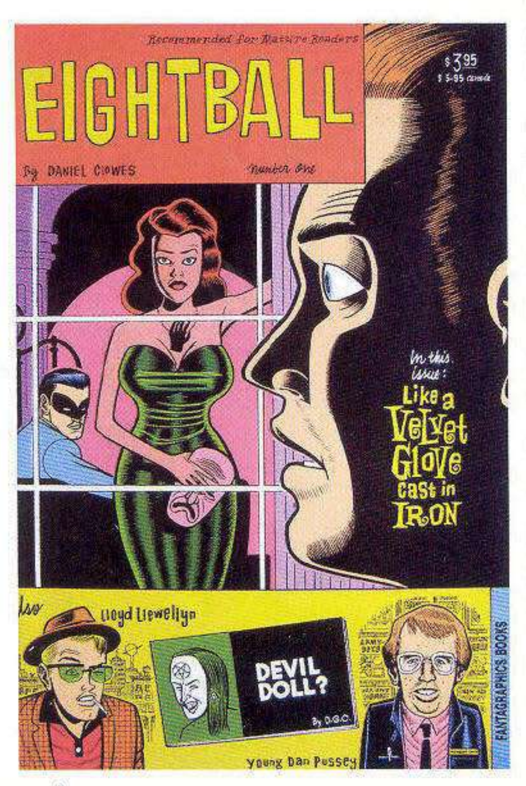
Las vertiginosas imágenes de Bisley reinventaron el pasado pagano de Gran Bretaña. ➡


BUT, INVIGORATED BY THE FOOD FROM THE MAGICAL CAULDRON, SLAINE'S TRIBE FOUND NEW HOPE AND FOUGHT OFF THE SEA DEVILS...
SOME EVEN CHARGING INTO BATTLE "SKY CLAD" SO THEY COULD DRAW ON THE MAGICAL POWER OF **THE GODDESS DANU**...
WHO WATCHED ABOVE THE BATTLE IN HER THREE ASPECTS OF MAIDEN... WOMAN... AND HAG... **BLODEUWEDD**, LADY OF THE FLOWERS... **MORRIGU**, CROW OF WAR... AND **CERIDWEN**, MOTHER OF DEATH...

Como un guante de seda forjado en hierro 1989

Daniel Clowes

Título original *Like a Velvet Glove Cast in Iron*
Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1961) **Género** Adultos, alternativo
Influido por *MAD Magazine*



Otras lecturas
Agujero negro de Charles Burns
Ed el payaso feliz de Chester Brown
Lloyd Llewellyn de Daniel Clowes

Como un guante de seda forjado en hierro apareció en las diez primeras entregas de *Bola ocho* de Daniel Clowes, que fue uno de los cómics alternativos más importantes de la década de 1990. En el anterior trabajo de Clowes, *Lloyd Llewellyn*, el autor introducía una nota oscura e inquietante que acabaría por caracterizar su estilo, aunque en *Como un guante de seda...* este aspecto aparece mucho más pronunciado que en obras posteriores.

El cómic se inicia cuando Clay Loudermilk, un protagonista de escaso relieve, visita un cine donde proyectan películas porno. Allí contempla a su esposa protagonizando uno de los filmes, y decide averiguar algo más sobre sus realizadores. Loudermilk se ve rápidamente inmerso en un mundo complejo y surrealista de cultos y conspiraciones, psicópatas y freakies, chicas-pez y perros sin rostro.

«Es increíble: no sabía que se hacían películas así ... Esta gente son unos auténticos pervertidos...»

Las estilizadas ilustraciones a tinta y la grotesca e inquietante sensación que invade el libro son similares a las empleadas por Charles Burns, pero la extraña y dislocada trama, con sus secuencias oníricas, sus flashbacks y su narrativa metatextual, así como la oscura y violenta sexualidad desplegada, recuerdan a los filmes de David Lynch y Luis Buñuel.

Aunque en este cómic hay mucha sorpresa y diversión, no deja de ser oscuro y sombrío. Clowes retrata un mundo siniestro e ininteligible poblado por una extraña gama de personajes que intentan desesperadamente encontrar sentido a su existencia. El libro es un juego impresionante y surrealista, de uno de los creadores más elogiados. Nos lleva a un lugar perturbador, que puede dejarnos, como a Clay Loudermilk, solos y encallados. **SB**

Batman
Arkham Asylum 1989

Grant Morrison Dave McKean

Batman: Arkham Asylum representa la culminación del desarrollo del género de la novela gráfica. Tras el impacto de *El regreso del caballero oscuro* y *Watchmen* en 1986, la industria del cómic estaba deseosa de nuevos materiales que tuvieran una calidad equiparable. Los editores comercializaban sus buques insignia para un mercado compuesto por una audiencia más exigente. *Batman: Arkham Asylum* logró alcanzar la cúspide de esta tendencia.

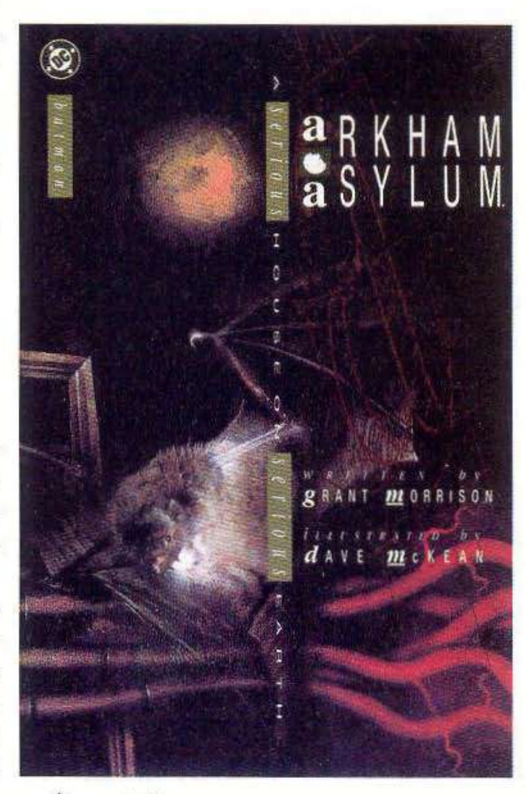
En esta historia, Batman se enfrenta a la posibilidad de que, en cierto modo, pueda verse equiparado a los villanos a los que ha capturado, y ser confinado así en el manicomio de Arkham. Pero Morrison y McKean aprovechan esta premisa para inyectar una inusitada

«Los internos se han hecho con el control del edificio ... No sabemos cómo lo han conseguido.»

energía a la trama y, en lo que respecta a las ilustraciones, mantener el decidido propósito de acabar con los cánones narrativos y visuales del género de superhéroes y presentar una panoplia de imágenes más cercana al lenguaje estético de las bellas artes.

Si hay que señalar alguna deficiencia en *Asilo Arkham*, sería quizá el hecho de que la excesiva perfección de las ilustraciones de McKean casi supone un desprecio hacia los cánones de la narrativa. Todo el libro se convierte en una secuencia de bellos cuadros, más apreciados por su perfección técnica que por su contribución a la trama. Pero *Arkham Asylum* supera a cualquier novela gráfica de su era en sus pretensiones artísticas. Batman y su cohorte de villanos, entre los que se encuentran el Joker, Dos Caras, Cara de Barro, el Espantapájaros o el Killer Croc, nunca han aparecido más amenazadores y, a la vez, más seductores. **RR**

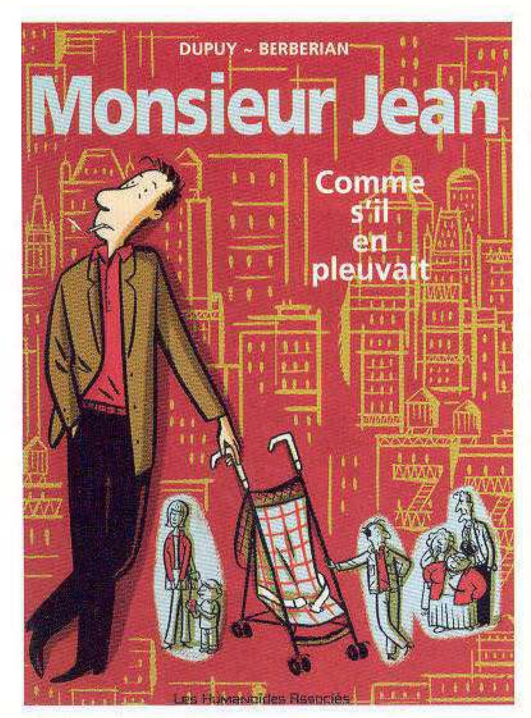
Título original *Batman: Arkham Asylum*
Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Morrison (RU, n. 1960); McKean (RU, n. 1963) **Género** Superhéroes



Otras lecturas
Animal Man de Grant Morrison, Chas Truog, y Doug Hazlewood
Cages (Jaulas) de Dave McKean

El señor Jean 1989

Charles Berberian y Philippe Dupuy



«Quería que me echara de menos, que se sintiera desgraciada al pensar en mí, sola en plena noche. Quería que me pidiera que volviese, solo para poder negarme.»

Otras lecturas

Maybe Later de Dupuy y Berberian
Mirror, Window de Jessica Abel
Shortcomings de Adrian Tomine

Título original *Monsieur Jean*
Primera edición Les Humanoïdes Associés (Francia)
Creadores Berberian (Francia, n. 1959); Dupuy (Francia, n. 1960) **Género** Romántico

El tándem formado por Philippe Dupuy y Charles Berberian, una especie de generador de cuatro brazos, es famoso no solo por la calidad de su producción sino también por los misterios que se ocultan tras su producción. Guiones, dibujos y entintado son una labor de equipo, y el lector se afana en vano intentando adivinar cómo funciona el proceso creativo: ¿quién ha hecho qué? Desde su primer encuentro en 1983, ambos han compartido estudio y carrera, y han realizado innumerables ilustraciones para múltiples clientes. Pero su creación más conocida es *El señor Jean*, la historia de un joven escritor y sus peripecias amorosas.

El señor Jean fue publicado por primera vez en 1989 y recopilado en diversos volúmenes, y refleja, en muchos aspectos, la quintaesencia de lo parisino. El protagonista asiste a fiestas y restaurantes con sus amigos íntimos, el autoritario Clément y el encantador Félix. Conoce a mujeres, unas más atractivas que otras, y tras haber encontrado a su media naranja, decide finalmente formar una familia. La serie está influida por nombres insignes de la *ligne claire* [línea clara] como Serge Clerc y Philippe Petit-Roulet, y se inicia con una línea limpia y esbelta que va convirtiéndose en pincelada, conforme la historia va progresando.

Dupuy y Berberian formaron parte de la vanguardia de la década de 1990, que se caracterizó por los cómics introspectivos, y que han desempeñado un papel crucial a la hora de convencer al público francés de que la vida cotidiana también podía ser un tema propio del cómic. **EL**

La guerra interminable 1989

Joe Haldeman «Marvano»

Título original *The Forever War*
Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creadores Haldeman (EE.UU., n. 1943); Mark Van Oppen (Bélgica, n. 1953) **Género** Fantasía, ciencia ficción

Mientras Estados Unidos proseguía su infructuosa guerra en Vietnam, en la que el propio Haldeman participó, este se dispuso a escribir una novela sombría ambientada en el futuro, en la que planteó los efectos deshumanizadores del combate y de la burocracia en la vida de posguerra. La obra obtuvo un éxito rotundo, y Haldeman decidió adaptarla como novela gráfica.

William Mandella es destinado, gracias a su cociente intelectual y a su fortaleza física, a una unidad de combate que tiene como misión luchar contra una raza de alienígenas, en unos confines nunca alcanzados por el ser humano. Atraviesa las enormes distancias estelares por agujeros negros, pero el precio a pagar es el ritmo de envejecimiento, superior al de sus amigos y familiares. Pese a que no le gusta ser soldado, su capacidad de supervivencia le hará subir grados en el escalafón. Pero, para entonces, Mandella ya tiene centenares de años de edad.

La esbeltez y la escasez de líneas en las ilustraciones de Marvano son sorprendentes. La parquedad de su estilo sirve para enfatizar el aislamiento y lo desconocido, y crea un efecto de distanciamiento muy apropiado para la trama. Su tratamiento del combate es sutil, y los soldados conservan su individualidad, pese a su destino como carne de cañón. Estamos ante una alegoría de la guerra de Vietnam, pero también de la naturaleza humana. Los vastos espacios cronológicos permiten a Haldeman explorar temas sociales, especialmente los de la superpoblación y la reproducción sin ayuda del sexo. **FP**

Berserk 1989

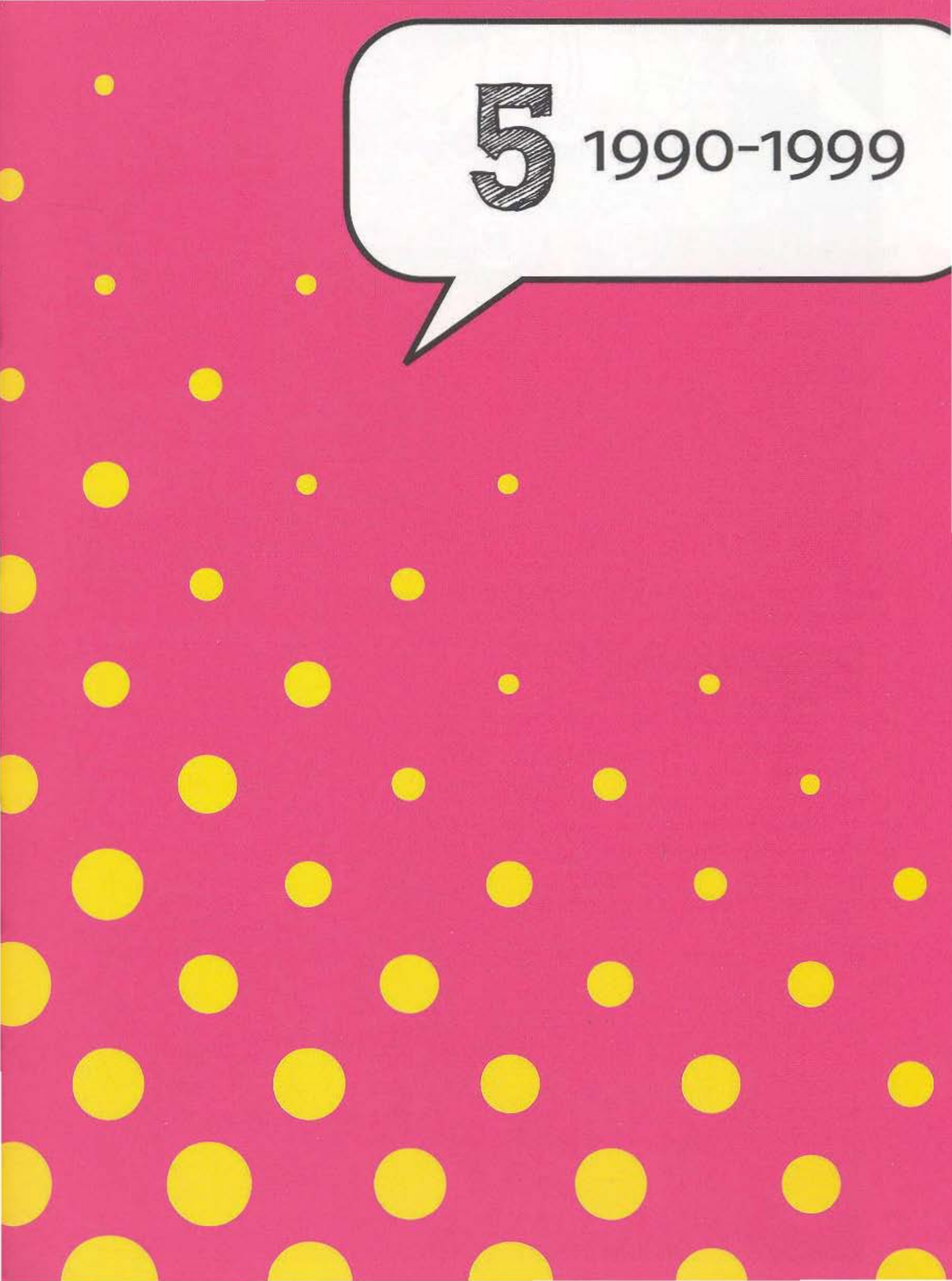
Kentaro Miura

Título original *Beruseruku*
Primera edición Hakusensha (Japón)
Creadores Japón (n. 1966)
Género Aventuras, fantasía

Este relato sobre oscuras fantasías, de Kentaro Miura, fue editado como serie en la revista *Young Animal* de Hakusensha. *Berserk* irrumpió en el panorama del cómic manga japonés poco después de haber recibido el 34.º galardón de la revista *Shonen Magazine*.

Kentaro Miura se inspiró en la Europa medieval para recrear el período histórico en el que está ambientado *Berserk*. Las primeras etapas de la trama están plagadas de sangrientas batallas entre Gatsu, el protagonista del relato, y los demonios. Se trata de batallas hipnóticamente grotescas, y el lector no tiene la menor idea del motivo del enfrentamiento. El argumento nos remonta a los orígenes, con Griffith y Casca como mercenarios de la «Banda del Halcón». Es habitual que la narración se articule a partir de los recuerdos de un personaje, pero el hecho de que Miura haga uso del flashback en los más de diez volúmenes de la serie, entra en el terreno de lo extraordinario. La trama une el presente con el pasado y el futuro en un enmarañado hilo de acontecimientos que nos van llevando lentamente a los misteriosos orígenes de la historia.

Keshiro, el protagonista de *El Puño de la Estrella del Norte*, es la fuente de inspiración para Gatsu. Ambos lucen con orgullo sus cicatrices de guerra, con la «Marca del sacrificio» en el cuello de Gatsu, y sus temas respectivos tienen que ver con la destrucción y el caos. *Berserk* comparte rasgos con otras series de manga. Aquí, los enemigos son controlados por la malvada Mano de Dios, en la que podría rastrearse la influencia de la novela de ciencia ficción *Yoseiden* de Ryo Hanmura. **RB**


5 1990-1999

Ciudad Paraíso 1990

Masahiro Nikaido

Título original *Gokuraku cho itchome*
Primera edición Asahi Sonorama (Japón)
Creador Japón (n. 1948)
Género Humor

Las relaciones amor-odio, con más odio que amor, se diría que son universales, al menos en lo que a familias políticas se refiere. Pero resultan aún más evidentes en una cultura patriarcal, en la que se espera que, por ejemplo, la nuera cuide de sus suegros.

Gokuraku cho itchome [Ciudad Paraíso] es una comedia cuya protagonista, Noriko, se ve atrapada con su anciana suegra en una residencia para mayores conocida como «Ciudad Paraíso». Noriko está cansada de cuidar a su suegra, que se pasa el tiempo en la cama dándole órdenes, y desea que esta muera pronto. Así que Noriko decide acelerar las cosas e intenta matarla. Pero, como estamos en una comedia, la suegra siempre la supera en ingenio. Aunque pase todo el tiempo tumbada en la cama y tosiendo, la suegra es capaz de ejecutar fantásticos movimientos de artes marciales para protegerse y lanzar por los aires a su nuera. Sin embargo, al final de cada uno de los breves episodios, todo vuelve a la normalidad, como si nada hubiera sucedido.

Ciudad Paraíso está repleta de una hilaridad al estilo de Bugs Bunny y de un sutil comentario social sobre las tensiones que se producen en una familia tradicional. Mediante el empleo de dibujos con líneas simples, cada episodio cuenta con la misma estructura de ataque, defensa y vuelta a la normalidad y se mueve a un ritmo frenético, bien en solo cuatro viñetas o bien en una página completa, como mucho. En la primera mitad, las historias presentan a la suegra, y la segunda parte trata sobre el suegro, que simplemente tiene superpoderes: si le empujas por un acantilado, volará y regresará a casa sano y salvo. **NK**

Give Me Liberty 1990

Frank Miller Dave Gibbons

Primera edición Dark Horse Comics (EE.UU.)
Creadores Miller (EE.UU., n. 1957);
Gibbons (RU, n. 1949)
Género Ciencia ficción

Nos hallamos en un mundo en el que es imposible escapar al conflicto, y el espíritu de la esperanza y la libertad se ha encarnado en una mujer afroamericana determinada, obstinada y valiente, que viaja desde las viviendas sociales de Chicago hasta el espacio y hasta el mismo centro de la existencia. Mediante las épicas representaciones de Dave Gibbons, los lectores siguen la historia de Martha en su ascenso entre las filas de la fuerza pacificadora PAX. Ella es testigo de la extinción de la raza de los indios nativos americanos, defiende desinteresadamente la selva amazónica en desaparición e incluso se enamora. Como suele suceder, mientras lucha por alcanzar su objetivo de libertad, la heroína de Frank Miller recibe un castigo físico y mental: sus seres amados mueren, es encarcelada y hospitalizada y, sin embargo, ella no deja de combatir cuando todo parece perdido. Con un pendiente con el símbolo de la paz, Martha lucha para salir de la pobreza y vencer a un gobierno corrupto.

Los primeros números son satíricos y se deleitan en burlarse de los medios de comunicación, del belicismo y de la dominación de corporaciones como Fat Boy Burgers [Hamburguesas Gordito] que están mermando los recursos naturales de la Tierra. Tras *Give Me Liberty*, Miller y Gibbons prosiguieron su apasionado proyecto y llenaron las lagunas en la inspiradora vida de Martha con diversas historias cortas, así como con *Martha Washington Saves the World* [Martha Washington salva el mundo] y *The Death of Martha Washington* [La muerte de Martha Washington] en 2009, recopiladas juntas en una épica edición de 600 páginas. **SW**

A Martha le lavan el cerebro y le cambian el nombre por el de Margaret Snowden. ➡

FOR THE LONGEST TIME I FLOAT, AND IT'S REALLY SCARY. THEN VOICES START TALKING TO ME. NICE VOICES.

EVEN THOUGH I CAN'T FEEL IT, THEY'RE GIVING ME NEW EYES. I'LL BE ABLE TO SEE.

AND THEY'RE TELLING ME WHO I AM AND THE MEMORIES ARE RUSHING IN AND I KNOW WHO I AM...

THE NEW PERSONALITY IS TAKING, SIR. SHE SEEMS TO WELCOME IT.

CONGRATULATIONS, SIR. I BELIEVE THIS IS A FIRST.

FIRST. ONLY USED ON ROBOTS BEFORE. COLLATE MILITARY SECRETS FROM WASHINGTON MEMORY. PREPARE SNOWDEN FOR DUTY.

Santuario 1990

Sho Fumimura Ryoichi Ikegami

Título original *Sanctuary*
Primera edición Shōgakukan (Japón)
Creadores Yoshiyuki Okamura (Japón, n. 1947); Ikegami (Japón, n. 1936) **Género** Policíaco

A menudo se acusa a *Santuario* de esconder una ideología fascista en su bastante insólita historia sobre dos refugiados de Camboya y su intento de politizar a la juventud japonesa. Sin embargo, este cómic está más emparentado con la rama libertaria de Ayn Rand, en la que el individuo puede marcar la diferencia.

Tras haber quedado atrapados en el genocidio de Pol Pot, los dos héroes nacidos en Japón buscan refugio en su tierra natal, pero quedan horrorizados al descubrir lo apáticos y faltos de carácter que se han vuelto los japoneses. Asami, el más serio de los dos, entra en política, que es más o menos lo que se esperaría de alguien que deseara arreglar el sistema. El otro chico, el elegante Hojo, se convierte en un yakuza. Pero los caminos que llevan a la cima de sus respectivas profesiones no están exentos de violencia, corrupción y peligro.

El placer que proporciona *Santuario* proviene de la revelación de motivos y maquinaciones de creciente complejidad entre el enorme elenco de personajes. Ocasionalmente se presentan violencia explosiva y sexo dibujados con extrema elegancia, pero gran parte de las secuencias importantes consisten en cabezas que hablan, y la mayoría de la serie está repleta de reuniones, conversaciones y discusiones, que el dibujante Ryoichi Ikegami logra que parezcan muy dinámicas. Sus ancianos pueden estar arrugados como pasas, pero, como le sucede a Milo Manara, no podría dibujar a un hombre o una mujer joven que fueran feos ni aunque le fuera la vida en ello, y mantiene la atención de los lectores con la compleja narrativa de Sho Fumimura. **FJ**

Madman 1990

Mike Allred Laura Allred

Primera edición Caliber Press (EE.UU.)
Creador Allred (EE.UU., fecha desconocida)
Género Superhéroes
Colección *Madman Gargantua* (2007)

Madman fue el inteligente cómic de superhéroes *hipster*, con sus raíces en la tradición alternativa estadounidense, con el que Mike Allred se dio a conocer. Allred recurrió al pop art, a las viejas series de ciencia ficción y a su propio sentido del humor para finalmente crear un mundo fantástico de alienígenas, científicos locos y chicas hermosas. Fue dibujado inicialmente en blanco y negro, y la serie pasó por varias editoriales para convertirse en un éxito de ventas tras ser coloreado por Laura Allred.

Frank Einstein, el «Madman» [loco] del título, es un héroe por accidente, una identidad tormentosa embutida en un traje blanco que sirve de trampolín para cualquier historia, por extraña que sea. Sin embargo, el encanto que poseen sus dibujos y tramas convirtió al ansioso, amnésico y reanimado héroe en una estrella nada común. Frank, motivado por el amor que siente hacia sus amigos (un elenco de personajes secundarios entre los que se hallan robots románticos, científicos locos y alienígenas de brillantes colores) y, sobre todo, por su novia Joe, es el tipo de héroe que inspira cariño. Después de muchos años y de pasar por distintos planetas, con *beatniks* urbanos mutantes e inteligencias alienígenas hostiles que han rivalizado con problemas mundanos como obtener un trabajo, cada nuevo desafío se percibe a través de las lentes brillantes de la espiritual inocencia de Frank.

En un mundo del cómic en el que los superhéroes se estaban volviendo más oscuros y cada vez más descarnados, el Frank de Allred destacaba como un tipo que se dirigía hacia la luz, buscaba la paz, trataba de mejorar e intentaba hacer del mundo un lugar mejor. **JD**

Grandes números 1990

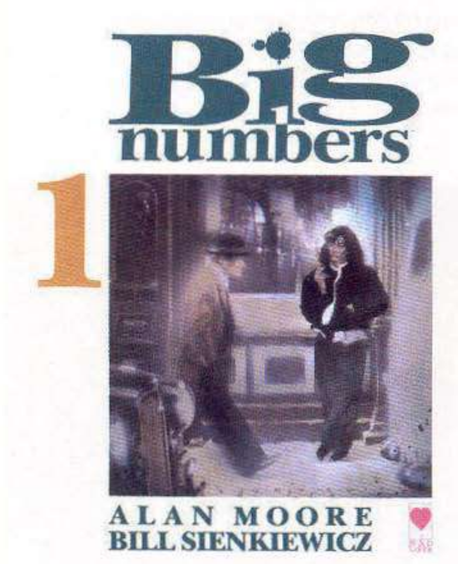
Alan Moore Bill Sienkiewicz

Título original *Big Numbers*
Primera edición *Mad Love* (RU)
Creadores Moore (RU, n. 1953); Sienkiewicz (EE.UU., n. 1958) **Género** Drama

Big Numbers [Grandes números] fue concebida originalmente como una novela gráfica de 480 páginas que se publicaría en doce capítulos, y reunió a dos de los más importantes creadores de cómics de la década de 1980. Prometía ser una obra maestra. Alan Moore, en aquel momento el más famoso guionista de cómic, y Bill Sienkiewicz, que acababa de terminar el cómic que marcaría su carrera —*Elektra: Asesino*—, unieron sus fuerzas para contar una insólita historia acerca de matemáticas fractales y la inversión estadounidense en la ciudad británica de Hampton. Solo se publicaron dos números antes de que Sienkiewicz abandonara el proyecto, aunque circula la autoedición de un tercer capítulo sin terminar.

La historia se centra en el regreso de la escritora Christine Gathercole a Hampton con su familia tras muchos años de ausencia. Allí se encuentra con un variado abanico de personajes secundarios, desde estanqueros hasta pacientes y trabajadores de un hospital psiquiátrico local. Sobre todos ellos se cierne la inminente amenaza de transformación de la ciudad, debido al proyecto de construcción de un nuevo y monumental edificio comercial.

Desde el principio quedó claro que cada creador estaba explorando nuevos caminos para su arte. La historia de Moore tenía una trama intrincada, con docenas de personajes. El dibujo de Sienkiewicz alcanzó nuevas alturas con una combinación de fuerte sentido del expresionismo y tendencias fotorrealistas, con tonos y aguadas en exuberantes grises. Se trata del cómic más importante que nunca se hizo realidad, y merece la pena buscar el breve fragmento que vio la luz. **BB**



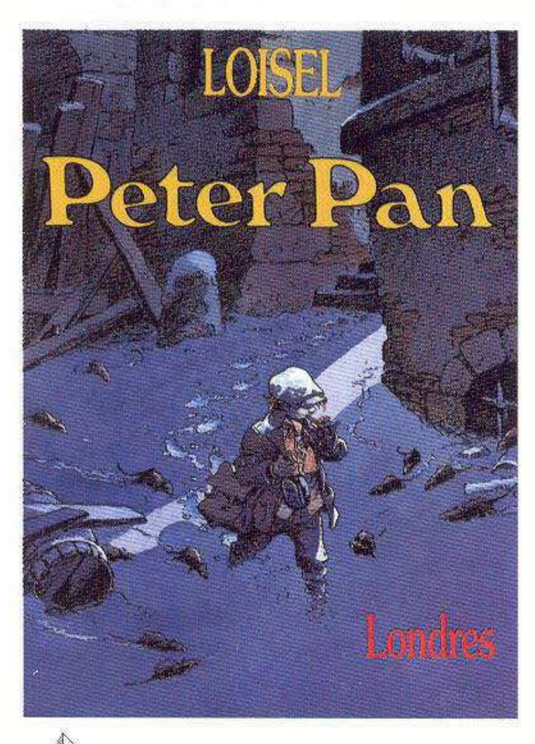
«Esta hoja de papel tiene largo y ancho, pero no espesor. Así que ... tiene dos dimensiones, ¿verdad? Pero ... una pelota tiene tres dimensiones. Así que, si tomamos nuestro papel y hacemos esto...»

Otros libros de Bill Sienkiewicz
Elektra asesina
Moby-Dick
Slow Dancer
Stray Toasters
Los Nuevos Mutantes

Peter Pan 1990

Régis Loisel

Primera edición Éditions Vent d'Ouest (Francia)
Creador Francia (n. 1951)
Género Drama
Influencia sobre *Los niños perdidos*



Otras lecturas

Papá Noel de Raymond Briggs
Lost Girls de Alan Moore y Melinda Gebbie
Peter Pank de Max
The Lost de Marc Andreyko y Galen Showman
Tintin: Breaking Free de J. Daniels

Antes de publicarse la serie de cómic *Peter Pan*, Régis Loisel era más conocido por sus habilidades en las artes visuales. Por lo tanto, no es ninguna sorpresa que su dibujo sea asombroso. Y, aun así, va mejorando durante la serie. Al mostrar lo lóbrega que podría ser la Inglaterra victoriana, o plantear que las creaciones fantásticas pueden resultar tan atractivas como los seres humanos, Loisel resulta oscuro y truculento. Sin embargo, es capaz de ilustrar igual de bien los momentos felices y tiernos. Sin escatimar detalles, los personajes de Loisel cobran vida y habitan lugares que resultan verosímiles.

Tal como lo presentaba la novela original de J. M. Barrie, Peter Pan era un personaje pícaro y plenamente desarrollado, que lideraba a los Niños Perdidos, vagaba desenfrenado por Nunca Jamás y llevaba una vida despreocupada de eterna juventud, atormentando a los demás habitantes de la isla. Muchos escritores han producido secuelas de la obra de Barrie, pero las precuelas son raras. La pregunta que se hace Loisel es: «¿Cómo llegó a ser Peter así?».

Durante seis álbumes revela su respuesta: el primer volumen («Londres») posee muy poca de la alegría y la luz que se asocian con Peter, ya que está ambientado en el más oscuro territorio dickensiano. Peter vive con una madre alcohólica y grosera que envía a su hijo de noche a conseguirle ginebra, sin preocuparle que tenga que venderse a sí mismo para lograrla, y que le amenaza con matarle si vuelve con las manos vacías. A pesar de soportar una existencia atroz, Peter es capaz de entretener a un grupo de chicos del orfanato local.

A lo largo de la serie, Loisel toma las partes unidas aleatoriamente que forman el mundo de Barrie y les insufla consistencia. Pero también añade elementos más oscuros, como respuesta a décadas de interpretaciones edulcoradas, y una controvertida introducción de un tono victoriano que antes no se relacionaba con Peter Pan. **FP**

El camino de América 1990

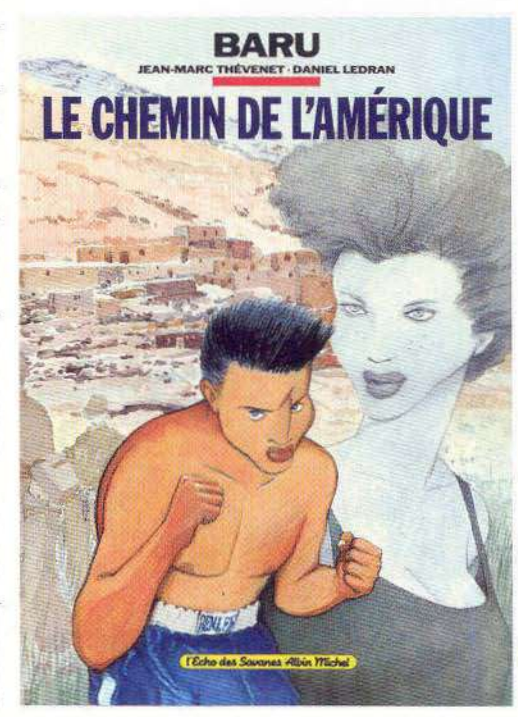
«Baru» y Jean-Marc Thévenet «Baru»

A finales de la década de 1950, el joven Saïd Boudiaf deja Argelia, sumida en ataques terroristas y en una guerra civil, y se va a Francia, donde comienza una brillante carrera como boxeador. Parece que nada puede detener al nuevo campeón, que va de victoria en victoria. Boudiaf se hace famoso y unos representantes del movimiento de insurrección argelino que se encuentran en París contactan con él y le piden que pague el «impuesto revolucionario» que exigen a todos los «hermanos» que viven en Francia. El boxeador se niega: lo único que le interesa es el deporte y Sarah.

Los insurgentes presionan a Boudiaf a través de Sarah, que es simpatizante del movimiento de independencia argelino, y las autoridades francesas deciden aprovechar la carrera del campeón convirtiéndole en el símbolo de una Argelia integrada. El obstinado boxeador sigue siendo reacio hasta las vísperas del combate por el campeonato del mundo. Finalmente, los sucesos del 17 de octubre de 1961 en París le superan, cuando la policía francesa abre fuego contra una protesta pacífica de miles de argelinos y mata a docenas de personas.

Baru retrata a un héroe de origen humilde que está decidido a que le vaya bien en la vida. Sin embargo, esta trayectoria humana es solo una estructura que sirve de marco para un mensaje de mayor trascendencia. El artista, muy familiarizado con el tema de la inmigración (el propio Baru es hijo de un emigrante italiano que pasó su infancia junto a norteafricanos de clase trabajadora que abundaban en Francia durante las décadas de 1940 y 1950), presenta la delicada cuestión de la lealtad con gran sutileza. ¿Qué necesita una persona para sentir que pertenece a una comunidad social o cultural? ¿Puede uno ignorar la herencia de sus propios orígenes y renunciar a ella? ¿Y puede producirse el desarrollo personal de un individuo fuera del curso de la historia? Todas estas son preguntas de rabiosa actualidad. **NF**

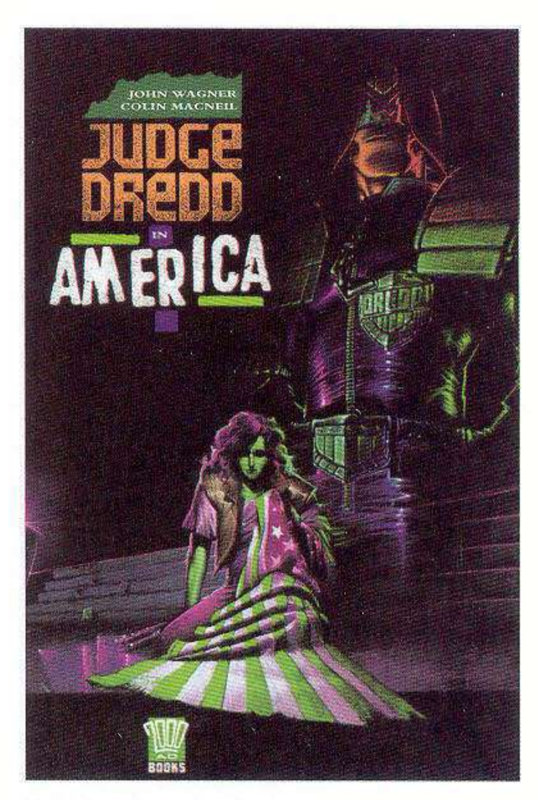
Título original *Le Chemin de l'Amérique*
Primera edición L'Echo des Savanes/Albin Michel (Francia)
Creadores Hervé Barulea (Francia, n. 1947); Thévenet (Francia, n. 1955) **Género** Drama



Otros libros de Baru
Fais péter les basses, Bruno!
La autopista del sol
Rabioso
Les Années Spoutnik
Quéquette Blues

Juez Dredd
América 1990

John Wagner · Colin MacNeil



«La justicia tiene un precio. El precio es la libertad.»

Otras lecturas

Juez Dredd: Guerra total de John Wagner y Henry Flint
Savage: Taking Liberties de Pat Mills y Charlie Adlard
The Last American de John Wagner, Alan Grant y Mike McMahon
V de Vendetta de Alan Moore y David Lloyd

Título original *Judge Dredd: America*
Primera edición Rebellion Developments (RU)
Creadores Wagner (RU, n. 1949); MacNeil (RU, n. 1966)
Género Ciencia ficción

Judge Dredd: America [Juez Dredd: América] fue escrito como introducción al mundo de *Juez Dredd* para nuevos lectores, y es una de las mejores historias de la serie. Dredd aparece relegado al papel de figura decorativa sin rostro en un Estado policial brutal y desaprensivo, y en su lugar, la historia está protagonizada por dos amantes en potencia, en una narración de romance condenado.

Una niña nacida en Mega-Ciudad 1, una urbe de inmigrantes procedentes de las tierras baldías de Puerto Rico, es llamada América en honor del país que acogió a sus padres. Pero esto ya no es América. A medida que seguimos su vida a través de los ojos de Bennett Beeny, su mejor amigo y aspirante a ser su amante, las creencias de América Jara en la libertad y la democracia la conducen a chocar con la dictadura fascista de los Jueces. Por su parte, Beeny intenta vivir una buena vida dentro del sistema, pero Jara se radicaliza y finalmente se une a el grupo terrorista Guerra Total, que aboga por la democracia. Cuando Juez Dredd empieza a investigar al grupo, Beeny debe decidir exactamente de qué lado está.

El *Juez Dredd* de John Wagner siempre ha caminado sobre una fina línea entre la sátira oscura y la aventura heroica, aunque aquí Wagner salta esa línea sin ambages y convierte a Dredd en una figura odiada, como rechazo a un mundo en el que la policía tiene el control absoluto.

Existen treinta años de historias de *Juez Dredd* que merecen la pena, y muchas se han recopilado en libros. Para aquellos que buscan por dónde empezar, no hay ningún lugar mejor que este. **BD**

Baby Blues 1990

✎ Jerry Scott ✐ Rick Kirkman

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Scott (EE.UU., n. 1955); Kirkman (EE.UU., n. 1953)
Género Humor

Con títulos como «Adivina quién no ha hecho la siesta», «No he tenido que gritar más que una vez» y «Ni un momento aburrido», no es difícil imaginar a los lectores adultos de esta historieta perturbadora y realista asintiendo con la cabeza cuando contemplan a Darryl y Wanda MacPherson intentando superar los últimos desafíos que les han planteado sus tres hijos, Zoe, Hamish y Wren.

Aunque en las viñetas del cómic abunda el humor, el realismo nunca se arrincona en favor del humor físico y los porrazos. Wanda ha dado el pecho a sus tres hijos y se ha quedado en casa con ellos, sacrificando su carrera. Esa elección no solo representa un buen modelo de comportamiento sino que, además, permite que haya una mayor relación entre la madre y el hijo. Cuando Wanda lleva a los niños a la compra, el supermercado anuncia que es necesario limpiar los pasillos uno, dos, tres, cuatro, cinco «y probablemente el seis». Darryl tiene que desenredar varios metros de hilo dental y luego se ve obligado a pedirle a Wanda que juegue con él a béisbol, porque los niños tienen cosas mejores que hacer. El ritmo de la historieta es inferior al del tiempo real en una proporción de aproximadamente tres a uno, dado que se prolonga cada rabieta, cada hora de la comida y cada cambio de pañal, sucesos divertidos de por sí.

Debido al nacimiento del segundo hijo del ilustrador Rick Kirkman, los creadores de *Baby Blues* se apresuraron a aclarar que ninguno de los personajes estaba basado en personas reales, aunque ese supuesto anonimato puede tener truco: esos niños adorables y traviesos podrían ser los de cualquiera. **BS**

The Last American 1990

✎ John Wagner y Alan Grant ✐ Mike McMahon

Primera edición Epic Comics (EE.UU.)
Creadores Wagner (RU, n. 1949); Grant (RU, n. 1949); McMahon (RU, n. 1953)
Género Ciencia ficción

The Last American está ambientado treinta años después de un Armagedón nuclear, y plasma el viaje del capitán Ulysses S. Pilgrim a través del páramo posnuclear que antaño fuera Estados Unidos. Pilgrim fue congelado criogénicamente justo antes de la guerra y su misión es encontrar supervivientes y restaurar la ley y el orden. A medida que se desplaza a lo largo y ancho del país, acompañado por tres androides del ejército, la salud mental de Pilgrim es puesta a prueba, hasta que se quiebra cuando se da cuenta de la verdad: lo más probable es que sea el último humano vivo.

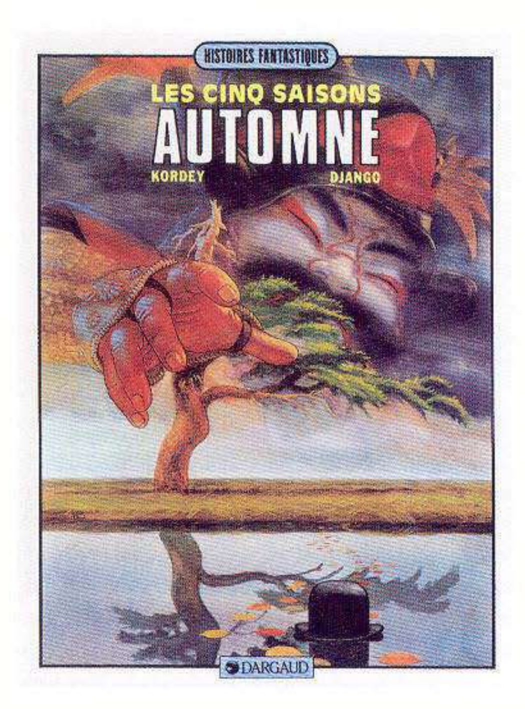
The Last American es un libro de un pesimismo implacable, que mezcla el humor negro y la locura de *Teléfono rojo: volamos hacia Moscú* (1964) de Stanley Kubrick con un horror macabro de una manera que solo es posible en el escenario nuclear. A primera vista, la ilustración de Mike McMahon, estilizada y casi cubista, parece en las antípodas del tema que trata, pero McMahon es un maestro de la narración visual y emplea su propio estilo característico para recalcar la naturaleza surrealista de la guerra nuclear. Se describe sin esfuerzo un paisaje alienígena creado por los humanos, hostil a toda vida. A menudo se considera a McMahon un genio de la ilustración, y probablemente *The Last American* sea su mejor obra.

A pesar se haber sido escrita en el último año de la Guerra Fría, *The Last American* es una reflexión intensa sobre las ansiedades de la época, y, junto a la serie televisiva *Threads* de Mick Jackson y el filme *Cuando el viento sopla* de Raymond Briggs, lanza una cruda advertencia para las generaciones futuras. **BD**

Cinco estaciones: otoño 1990

«Django» Igor Kordej

Título original *Les Cinq Saisons: Automne*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creadores Nenad Mikalački (Serbia, n. 1978); Kordej (Croacia, n. 1957) **Género** Drama



Otras obras ilustradas por Igor Kordej

Nuevos X-Men
Smoke
Tarzán: Historia de Mugambi
Tarzan: Carson of Venus
La historia oculta

Igor Kordej es un dibujante de cómics croata con mucho talento. Comenzó su carrera a finales de la década de 1970 como miembro del *New Panel*, un grupo de artistas que revitalizaron el mundo del cómic en su país a la vez que Moebius, Philippe Druillet y otros miembros de *Les Humanoïdes Associés* hacían lo propio en Francia. Las primeras obras de Kordej son recordadas con cariño por sus admiradores: *Metro*, *The Stranger*, *Stars*, *Vam* (basada en el libro de Vladimir Colin), *Have You Seen the Girls?* (basada en la canción del grupo de rock esloveno Bulldozer) y otras.

Les Cinq Saisons: Automne [Cinco estaciones: otoño] es una novela gráfica única y sorprendente. La historia es compleja, pero al lector no le costará seguir sus

«[Kordej] usa técnicas de dirección cinematográfica [en sus] narrativas.»

Svetozar Tomić, crítico

múltiples y emocionantes niveles, gracias a la capacidad de Kordej para el montaje de las páginas y para conservar la claridad y la dinámica de la historia. El personaje principal es Toulouse-Lautrec, el sufrido artista francés de finales del siglo XIX, que tiene una estrafalaria relación con un artista de circo japonés, también presa del sufrimiento. Ambos están igual de aislados, se sienten incomprendidos, son objeto de burlas y tienen mermas físicas. Encontramos, asimismo, un museo completo de personajes secundarios, a los que Django y Kordej hacen cobrar vida con brillantez, como el padre de Toulouse-Lautrec, sus sirvientes, dos estudiantes de Serbia y Croacia y las prostitutas locales. Estas mujeres sienten cierta compasión por el diminuto artista, pero eso no les impide robarle dinero. *Les Cinq Saisons: Automne* sigue siendo una de las obras maestras del cómic de la antigua Yugoslavia. **ZT**

Por qué odio Saturno 1990

Kyle Baker

Anne escribe para *Daddy-O*, una revista para el tipo de neoyorquino que está a la última y que preferiría estar muerto a que le pillaran leyéndola, y dedica gran parte de su tiempo libre a beber y a evitar el trabajo duro. La vida de Anne tiene sentido hasta que su hermana pequeña, Laura, se presenta en su puerta e introduce el caos en su existencia: le han disparado, la persigue su examante y, además, es la Reina de las Astro-Chicas de cuero de Saturno.

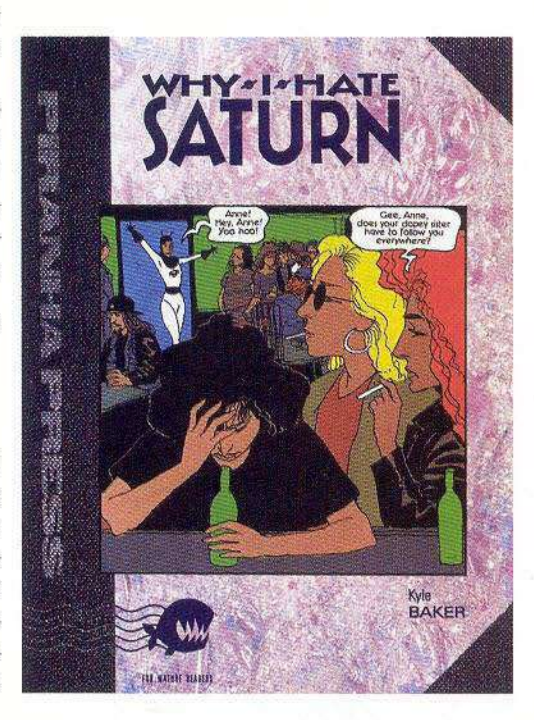
Kyle Baker estaba cansado de trabajar en proyectos ajenos y creó esta especie de comedia de situación en la que demostró su afilado ingenio. El diálogo es tan mordaz como el de la mejor película, y la historia circula a todo tren por distintos chistes breves llenos de sarcasmo. Sin embargo, el estilo de *Por qué odio Saturno* no es habitual en el cómic contemporáneo por su casi completa ausencia de globos de diálogo. Además, sus imágenes aparecen representadas con dinamismo y se sitúan sobre el diálogo de un modo que nos retrotrae a los primeros ejemplos del cómic. Pero se trata de un trabajo absolutamente contemporáneo. El contraste entre la forma anticuada y la temática actual confiere a todo el cómic un estilo irónico que resalta aún más la naturaleza alienada de los personajes principales.

Esta es la historia de una mujer cuya vida se ve gravemente alterada por fuerzas que escapan a su control. A medida que Anne se sumerge en un torbellino que la acerca al caos que la rodea, la propia narrativa adquiere un tono *gonzo*. Hacia el final, cuando se activen los lanzacohetes en los desiertos de Arizona, los lectores tal vez se pregunten cómo han llegado hasta allí, pero reconocerán que han disfrutado en el camino. **BB**

«Escribí Por qué odio Saturno *cuando los cómics ya no me divertían.»*

Kyle Baker

Título original *Why I Hate Saturn*
Primera edición Piranha Press (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1965) **Género** Humor
Premio Harvey Award (1991)

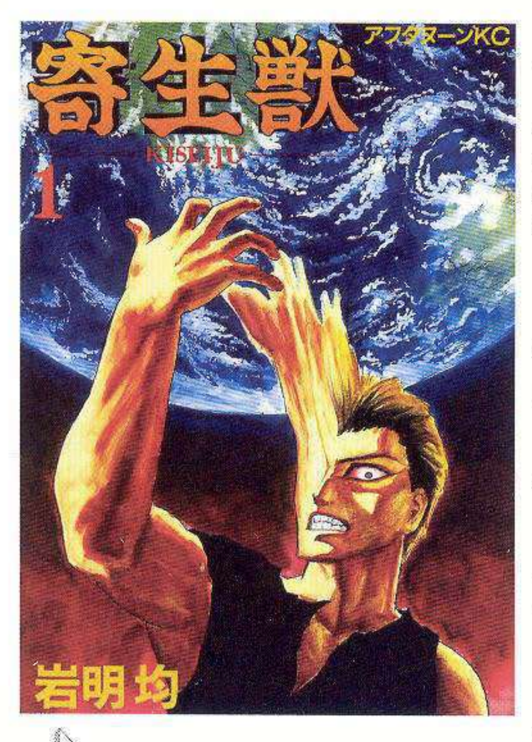


Otros libros de Kyle Baker
Birth of a Nation: A Comic Novel
Moriré a medianoche (I Die at Midnight)
El show de Cowboy Wally
Capitán América: la verdad
You Are Here

Parásito 1990

Hitoshi Iwaaki

Título original *Parasyte*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1960) **Género** Horror, ciencia ficción
Premio Manga Kodansha (1993)



Otras lecturas

Arms de Ryoji Minagawa y Kyoichi Nanatsuki
Historie de Hitoshi Iwaaki
Hone no Oto de Hitoshi Iwaaki
Inugami de Masaya Hokazono
Tanabata no Kuni de Hitoshi Iwaaki

El término «parásito» hace referencia a un ser que vive en otro ser vivo para conseguir su alimento, a menudo dañando al huésped en el proceso. En *Parasyte* [Parásito], una especie sin identificar y que se transforma libremente despierta en la Tierra y empieza a poseer a los humanos. Las criaturas devoran el cerebro de su huésped y controlan el resto del cuerpo. Su mandato biológico predefinido es simple y claro: comerse a los humanos. En un número pequeño de infectados, la nueva especie no ha conseguido devorar el cerebro. El protagonista, Shinichi, comparte un cuerpo con el ser que ha sustituido a su mano derecha, que se llama a sí mismo «Righty» («derechito»), y juntos deben encontrar un modo de sobrevivir a los ataques de otros humanos infectados y comprender el significado de su existencia.

«¿Una especie no merece vivir si es dañina para los humanos?»

Parásito contiene muchas preguntas escépticas sobre la humanidad. No es la nueva especie sino los humanos quienes son los parásitos, ya que, situados en la cima de la pirámide alimentaria, han destruido la naturaleza. Los seres vivos tienen derecho a vivir, y eso también se aplica a la nueva especie predadora. Las ilustraciones, estériles, transmiten muy bien el aspecto inhumano de los infectados y muestran con eficacia a los humanos normales, que son incluso más inhumanos que los parásitos. El autor utiliza un diálogo seco y una narración ocasional para abordar con maestría distintas ironías de la existencia humana.

Parásito se convirtió en un favorito de la crítica e influyó en toda una generación de *mangas* con temática de thriller distópico de ciencia ficción, con su descarnada pregunta sobre si la humanidad merece sobrevivir. **NK**

Largo Winch: el heredero y el grupo W 1990

Jean Van Hamme Philippe Francq

La gestión cotidiana de una corporación global no parece el tema ideal para un cómic. Sin embargo, las puñaladas por la espalda, las intrigas políticas y la codicia desatada son las bases de muchos dramas clásicos, y así *Largo Winch* vio la vida en una serie de novelas escritas por Jean Van Hamme basadas en su experiencia en una escuela de estudios empresariales.

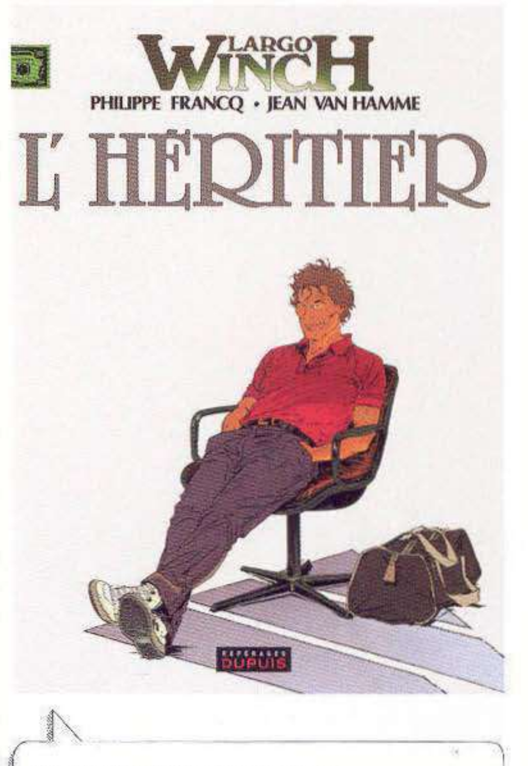
Su carrera paralela escribiendo cómics en el estilo de la *bande dessinée* demostró ser más lucrativa y *Largo Winch* quedó apartada durante una década, hasta que Van Hamme comenzó a pensar en otro título para complementar sus exitosas series *Thorgal* y *XIII*. Cuando comenzó a trabajar en *Largo Winch*, el dibujante Philippe Francq tenía menos de cinco títulos en su haber, pero su talento para la narrativa han definido el mundo de Largo.

«El hijo de la miseria adoptado por el empresario más rico del mundo.»

El heredero comienza con el asesinato del despiadado empresario Nerio Winch a manos de un miembro del consejo de administración sin identificar. Luego, el consejo descubre que la empresa ha sido legada al hijo adoptivo de Nerio, Largo Wiczlav, un hombre al que Nerio había preparado en secreto y que actualmente languidece en la celda de una prisión turca. Largo demuestra tener un talento natural para esquivar a los asesinos, en un thriller que fuerza al lector a devorar páginas.

En estos primeros volúmenes se estableció el patrón de la serie. En el primero se tiende una trampa aparentemente perfecta, que deja al aventurero Largo en la estacada, hasta que sus habilidades le sacan del atolladero en el último segundo. Para su publicación en el mundo anglófono, las historias se han modificado para eliminar todos los desnudos, con el fin de no herir la sensibilidad de un público más crítico ante estos temas. **FP**

Título original *L'héritier & Le Groupe W*
Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creadores Van Hamme (Bélgica, n. 1939); Francq (Bélgica, n. 1961) **Género** Aventuras

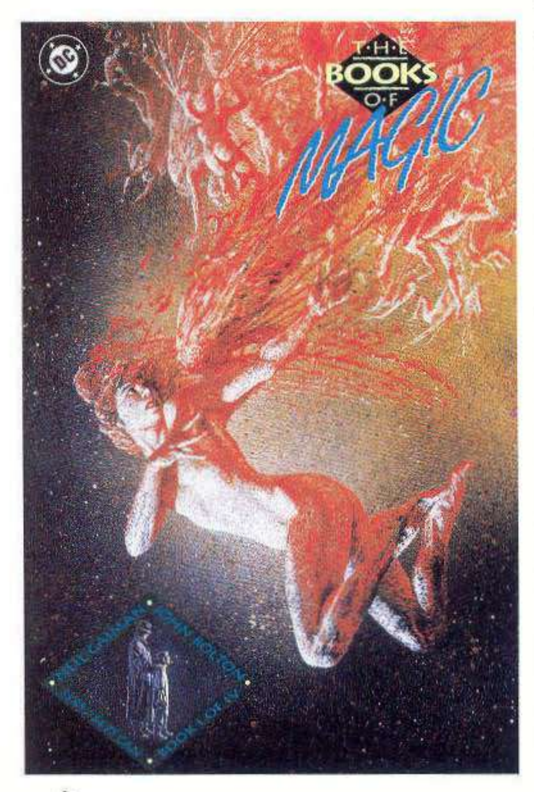


Otros libros de Jean Van Hamme
Corentin
Domino
S.O.S Felicidad
Thorgal
XIII

Los libros de la magia 1990

Neil Gaiman John Bolton, Scott Hampton, Charles Vess y Paul Johnson

Título original *The Books of Magic* **Primera edición** DC Comics (EE.UU.) **Creadores** Gaiman (RU, n. 1960); Bolton (RU, n. 1951); Hampton (EE.UU., n. 1959); Vess (EE.UU., n. 1951); Johnson (RU, n. 1958) **Género** Fantasía



Otros libros de Neil Gaiman
Orquídea negra
Sandman
Violent Cases

Tim Hunter es un típico chico inglés con gafas, que en realidad posee el potencial para convertirse en el mago más poderoso de su época. Todo el mundo mágico puede sentir su presencia, pero Hunter todavía desconoce su importancia. En un esfuerzo por orientar su destino, cuatro figuras mágicas del universo DC deciden llevar a Hunter de visita por el plano de la magia, para que pueda así decidir su propia suerte.

Los libros de la magia está dividido en cuatro capítulos (o libros) diferenciados. Primero el Fantasma Errante le enseña a Hunter el nacimiento del universo y luego lo lleva de paseo por una breve historia de la magia. Después, el estafador ocultista John Constantine se lo lleva a un viaje por carretera por el lado mágico de

«En el Mundo de las Hadas solo hay un tiempo: el presente. El atardecer.»

Estados Unidos, antes de que el detective sobrenatural Doctor Occult lo transporte al Mundo de las Hadas, para finalmente visitar el futuro con el siniestro Mister E, hasta el final del tiempo. Hunter aprende muchas cosas, pero sobre todo descubre que la magia no es gratis y todo tiene un precio.

Es una historia que utiliza multitud de mitos y leyendas, y sigue muy de cerca la estructura narrativa de *El viaje del héroe* de Joseph Campbell. Cada capítulo está plasmado con hermosura por distintos artistas, con sus propios estilos. John Bolton y Paul Johnson, que abren y cierran el libro, cuentan con un estilo más caótico, ideal para contemplar el nacimiento y la muerte del universo; los tonos de acuarela de Scott Hampton transmiten un estilo más relajado para el viaje por carretera de Hunter a través de Estados Unidos, y las ilustraciones serenas de Charles Vess resultan perfectas para los bosques encantados del Mundo de las Hadas. **BD**

Rogan Gosh 1990

Peter Milligan Brendan McCarthy

Rogan Gosh apareció a principios de la década de 1990 en la colorista antología *Revolver* de Reino Unido, que disfrutó de un éxito efímero. El título de este elegante y accesible cómic experimental evoca un popular plato indio *(rogan josh)*, y gustará a quienes estén familiarizados con William Burroughs. La obra sigue al elegante camarero de un restaurante indio barato y a su maleducado y racista cliente en un vertiginoso viaje por mundos estrafalarios y alucinatorios (y a menudo hilarantes), inspirados por los vibrantes excesos de los cómics baratos y comerciales de la India. Las líneas argumentales ambiguas y contradictorias persiguen a un elenco de personajes coloristas, encabezados por el que da nombre al libro, Rogan Gosh, un superhéroe

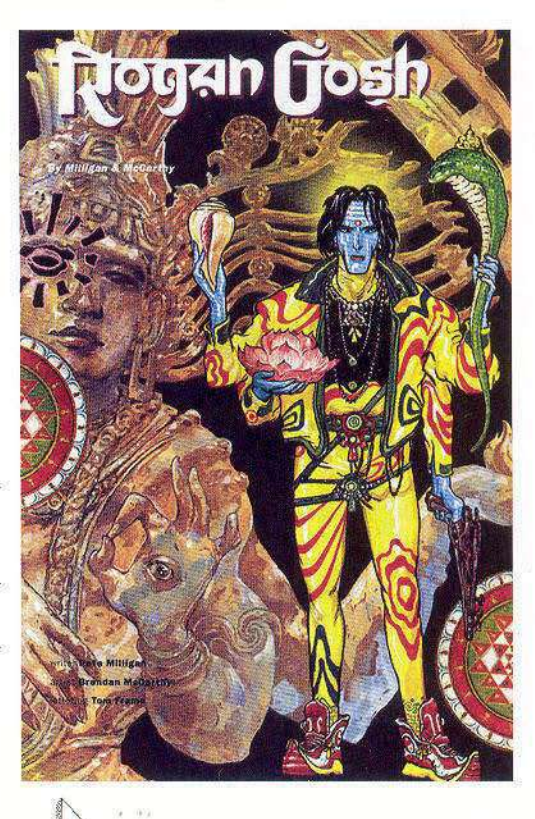
«Si voy a vivir una ilusión, deseo que sea la mía propia.»

místico indio con una pistola sitar, una vaca sagrada y unas zapatillas de deporte extraordinarias.

Las reflexiones de alto voltaje de Peter Milligan sobre la vida, la muerte y la naturaleza de la existencia son plasmadas de forma explosiva por Brendan McCarthy en dioses psicodélicos, monstruos y entornos vivos y extraños. Las intrusiones oscuras de una realidad lóbrega hacen que la historia se amplíe con ondas de profundidad emocional, pero nada interrumpe el flujo narrativo. Las palabras y las imágenes se arremolinan unas sobre otras en una intensa síntesis sin fisuras que parece más bien obra de una sola persona.

Revolver surgió en un momento en el que imprimir en color el interior de los cómics era tan barato y preciso como hacerlo en las portadas, y el dibujo de McCarthy aprovecha al máximo esta libertad. Esta obra maestra de la generación *rave* sigue fiel a sus raíces: brillante, chillona y entretenida. **JD**

Primera edición Fleetway (RU)
Creadores Milligan (RU, n. 1962); McCarthy (RU, n. 1962)
Género Alternativo

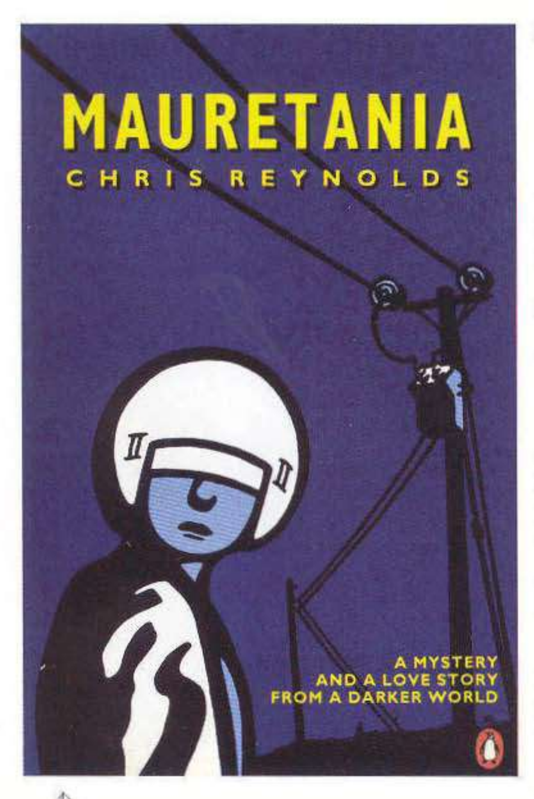


Otras lecturas
Frank de Jim Woodring
Really & Truly de Grant Morrison y Rian Hughes
Vinanarama de Grant Morrison y Philip Bond

Mauritania 1990

Chris Reynolds

Título original *Mauretania* **Primera edición** Penguin Graphic Fiction (RU) **Creador** RU (n. 1960)
Género Ciencia ficción
Influido por *Batman* (1940)



Otras lecturas

Adventures from Mauretania de Chris Reynolds
Silver Age Superman de Ed Pinsent y Mark Robinson
The Dial and Other Stories de Chris Reynolds

Susan se encuentra repentinamente sin empleo tras el cierre de la empresa en la que trabaja, pero, inesperadamente, es contratada de inmediato por otra compañía, Reynal. Aunque su nuevo jefe solo parece interesado en su antigua empresa. Susan descubre que Reynal es en realidad una tapadera de Rational Control, una «moderna nueva fuerza policial», que ha fijado su atención en un joven llamado «Jimmy», a quien consideran responsable del cierre de otras compañías.

Jimmy es un joven extraño que lleva un casco con el número romano «II» en los lados y que parece obligado a volver sobre sus pasos. Cuando le envían a Susan con el pretexto de buscar un trabajo en su empresa, él le cuenta que sí que es la causa de los cierres, pero

«Chris Reynolds se centra en nociones alegóricas del tiempo y el espacio.»

Revista *Speakeasy*

que sus acciones no son arbitrarias sino que implican «puntos nodales» que afectan a la realidad si ciertas cosas se hacen en el momento oportuno. Rational Control registra la oficina de Jimmy en su ausencia, pero entonces la central eléctrica local cierra misteriosamente: Jimmy tiene formas de cambiar el mundo.

Chris Reynolds ha creado un mundo que se ha vuelto extraño, una Tierra casi desprovista de personas. Los pocos que quedan perpetúan rutinas que parecen sin sentido. Reynolds deja que su historia se desarrolle a un ritmo lento y contemplativo, sin explicar realmente lo que ocurre y dejando que los lectores cavilen sobre los misterios de un universo que, repentinamente, se ha hecho inmenso.

Al final del libro, se explica la relación entre Jimmy y Monitor, un personaje que se parece a él y que procede de los cómics originales de *Mauretania* [Mauritania], en su mayoría autoeditados. **J-PJ**

Frank 1990

Jim Woodring

Las historias de *Frank* de Jim Woodring transportan a los lectores a ese lugar de su niñez en el que todo era posible y lo que se leía en los cuentos podía ser real o no. Hay algo en las formas, los colores y la elección de las palabras que se combina para hipnotizar una parte del cerebro adulto y llevarnos a ese estado.

Frank es el «animal arquetípico» de Woodring, una cosa peluda de cuatro patas, casi completamente benigna, que recorre un paisaje fantasmagórico lleno de objetos y patrones decorativos y aleatorios. Pero Frank no es siempre bueno y adorable, sino que también sufre ataques de pánico y rabia, ya que debe protegerse a sí mismo y a los demás animales de los ataques de Marrano Hombre y de una criatura llamada Antojo.

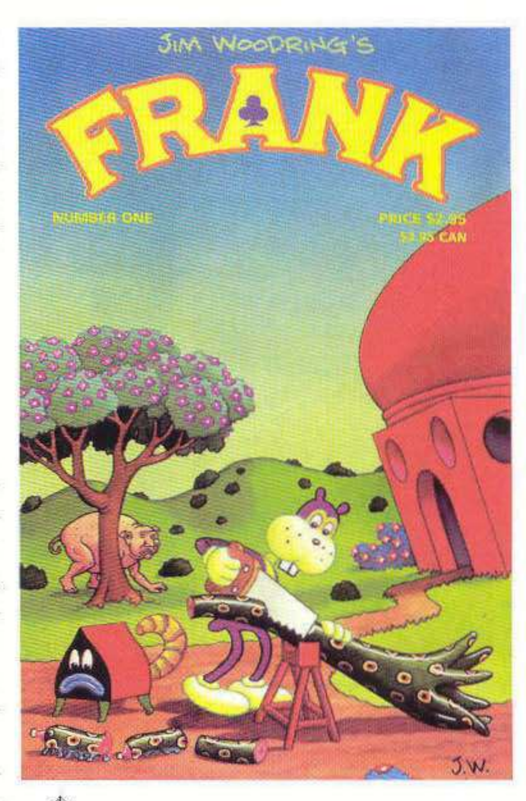
«Lo que vemos es solo una fracción diminuta de lo que se va a tener.»

Jim Woodring

Todas las historias de *Frank* son aventuras mudas similares a sueños, en las que la lógica queda en suspenso, pero todas ellas mantienen un sentido de cohesión interior. El estilo de dibujo de Woodring, con sus formas suaves y redondeadas y una línea algo borrosa, recuerda a los primeros estilos de animación de las décadas de 1920 y 1930, y comparte el mismo sentido caótico de la visión, en el que un objeto se puede transformar en otro y las cosas aparentemente inofensivas pueden convertirse en amenazas.

Las historias se perciben en un nivel intuitivo. Hablan a algo que hay dentro de los lectores y son igualmente reveladoras y asombrosas tanto para los adultos como para los niños. ¿Representan facetas de la naturaleza humana? ¿Son extrañas chorradas que se le han ocurrido al artista de madrugada? Estas historias arrojan una conclusión distinta cada vez que se miran. **FJ**

Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1952)
Género Animales divertidos, fantasía
Adaptación Dibujos animados (2007)



Otras lecturas
Jimbo in Purgatory de Gary Panter
Krazy Kat de George Herriman
Pedro y el lobo de Miguelanxo Prado

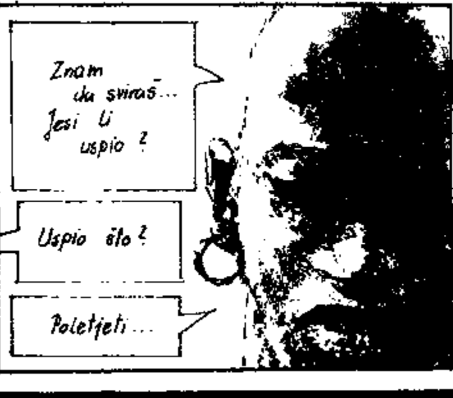



Zdravo. Uđi slobodno.

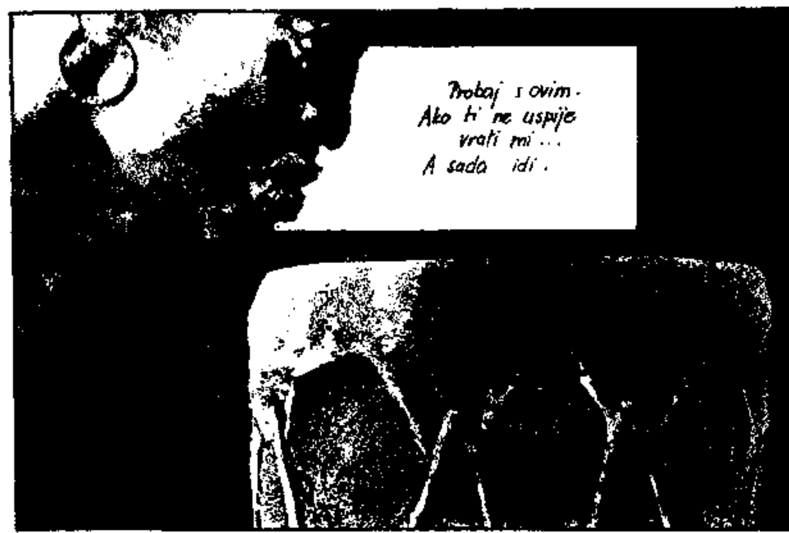

Tražiš nešto ?
Ne. Samo šetam okolo.


A inače ?
Inače ?
Isto samo šetaš.


Sviram ...


Znam da sviraš... Jesi li uspio ?
Uspio što ?
Poletjeti ...


Pokušavam.
Možda ne dovolj- no.


Probaj s ovim. Ako ti ne uspije vrati mi ... A sada idi.

El ritmo del corazón 1990

Danijel Žeželj

Título original *Ritam srca*
Primera edición Moria y Sky Comics (Croacia)
Creador Croacia (n. 1966)
Género Drama

Danijel Žeželj, que ha vivido y publicado tanto en Croacia como en el extranjero, es un artista muy reconocido. A finales de la década de 1980 se ganó a los admiradores de su país, para después hacerse un hueco en el resto del mundo. Sus perturbadoras e inusuales viñetas en blanco y negro, casi sin palabras, resultan relativamente estáticas, pero alcanzan significados y sentimientos interiores que permanecen en el recuerdo de los lectores. Su método personal de dibujo y pintura hace que no se le pueda comparar con nadie en el Noveno Arte actual.

Al principio de la carrera de Žeželj, su obra era muy intelectual, casi hermética, y ponía más énfasis en las metáforas que en el relato. Luego, especialmente en los últimos años, sus novelas gráficas contendrán mucha más narrativa. Además, sus cómics, que siempre habían seguido «el ritmo del corazón», ahora también siguen «el ritmo de la historia».

Ritam srca [El ritmo del corazón] es un buen ejemplo de los primeros trabajos de Žeželj. Con su método característico, poético y mítico a la vez, cuenta la sofisticada historia de un músico negro que intenta expresar sus sueños y recuerdos a través de la música. Esta tarea se relaciona y se compara con el esfuerzo de un joven que intenta trazar dibujos en la arena. Pero estas actividades no traerán éxito ni felicidad a ninguno de los dos personajes.

Esta es una novela gráfica lírica e intelectual con un simbolismo metafísico, que ha sido desarrollada mediante el empleo de un estilo de dibujo único, con una narrativa fluida, repleta de fuertes emociones. **ZT**

Incluso un mono puede dibujar manga

Kentaro Takekuma y Koji Aihara   Koji Aihara

Título original *Saru demo kakeru manga kyoushitsu*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creadores Takekuma (Japón, n. 1960); Aihara (Japón, n. 1963) **Género** Comedia

Para disfrutar realmente de este libro, probablemente los lectores deban conocer antes algo sobre el manga y ser capaces de aguantar un poco de desnudo, expresión sexual y humor de retrete. Sin embargo, para los amantes adultos del manga, se trata de una parodia dolorosamente divertida de otros libros pedagógicos del tipo «Cómo dibujar manga».

El argumento se centra en Kentaro Takekuma y Koji Aihara, los propios autores, y en cómo dibujan un manga capítulo a capítulo para intentar lograr un éxito de ventas. Mientras comparten sus recetas para el éxito en tono burlón, revelan un número sorprendente de verdades, especialmente sobre las fórmulas de la industria del manga.

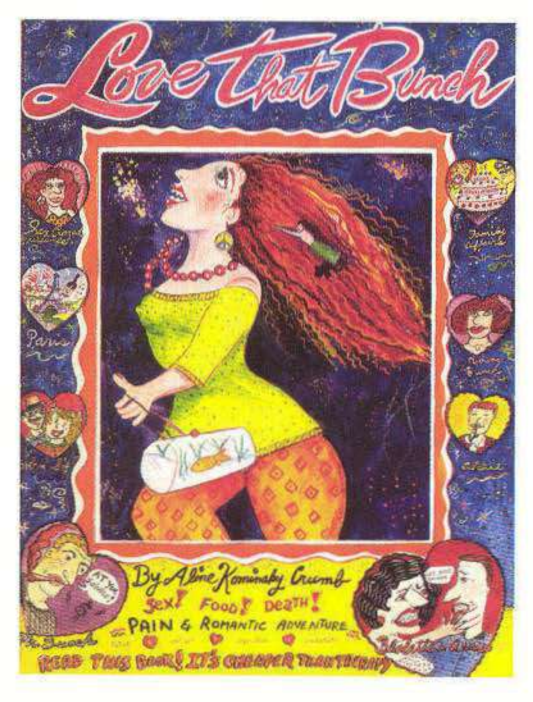
Su primera lección importante es cómo idear un buen nombre artístico, ya que los artistas de manga japoneses a menudo adoptan un nombre característico que en ocasiones contiene significados ocultos o juegos de palabras. En los siguientes capítulos, Takekuma y Aihara explican técnicas básicas, como el dibujo de los bordes de las viñetas, las expresiones faciales y las figuras humanas, pero de un modo único y satírico. Luego describen los elementos argumentales de los manga de éxito de distintos géneros; comparan el shonen o manga para chicos con una brocheta, y los trozos de carne ensartados en el palillo representan una batalla tras otra. Las sobreelaboradas luchas con el proceso creativo son muy divertidas, y los pasos sobre cómo dibujar dejan a la vista un montón de tabús del manga, debido a la opinión crítica de los autores sobre los clichés en los cómics japoneses. **AT-L**

← El dibujo taciturno y opresivo de Žeželj domina esta evocadora historia.

Ama a Bunch 1990

Aline Kominsky-Crumb

Título original *Love That Bunch*
Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador Aline Goldsmith (EE.UU., n. 1948)
Género Autobiografía **Influido por** R. Crumb



Otras lecturas

Make Me a Woman de Vanessa Davis
Need More Love: A Graphic Memoir de Aline Kominsky-Crumb
The Complete Dirty Laundry Comics de Aline Kominsky-Crumb, R. Crumb, y Sophie Crumb
Twisted Sisters de Diane Noomin (ed.)

Las locas historias de Aline Kominsky-Crumb que tienen como protagonista a la caprichosa y encantadora Bunch (álter ego de la autora) aparecieron por primera vez durante las décadas de 1980 y 1990 en antologías exclusivamente de mujeres, como *Wimmen's Comix* y *Twisted Sisters*. Aline se inspiró en historietistas contraculturales como las de R. Crumb, su pareja sentimental, pues tanto ella como sus coetáneas valoraban las historias que hablaban sobre experiencias reales de las mujeres, sin importar lo escandalosas que fueran.

Esta recopilación autobiográfica relata el crecimiento de la heroína que da nombre al título en un barrio residencial enloquecido por el consumismo. En su búsqueda de realización en el sexo, las drogas y el rock and roll, Bunch acaba inmmersa en una serie de situaciones extravagantes: la pérdida de la virginidad a manos de un violador adolescente, el engañar a su marido porque está segura de que él va a engañarla y hacerse pasar por turista *groupie* en Nueva York, entre otras aventuras. Sin embargo, Bunch también tiene un lado amable. Los lectores pueden seguir a la adolescente Bunch durante su internamiento en un campamento de verano militarista, ver cómo acompaña a su madre recién enviudada en sus recorridos como vendedora de publicidad y escucharla mientras lleva en el coche a su hija. Todo ello mientras sueña con un encuentro sadomasoquista con el cajero de un banco.

La capacidad de Kominsky-Crumb para el diálogo no tiene parangón, y todos los personajes —su madre Blabette, su padre Arnie y el Fideo (el apodo que le ha puesto a R. Crumb)— luchan por llamar la atención del lector, pero ninguno con el encanto de la propia Bunch. El dibujo de Kominsky-Crumb puede parecer extraño e inocente, pero no debemos dejarnos engañar: en sus viñetas de intenso detalle pueden percibirse influencias que van desde el expresionismo alemán hasta el cubismo. **EL**

El ratón Quimby 1990

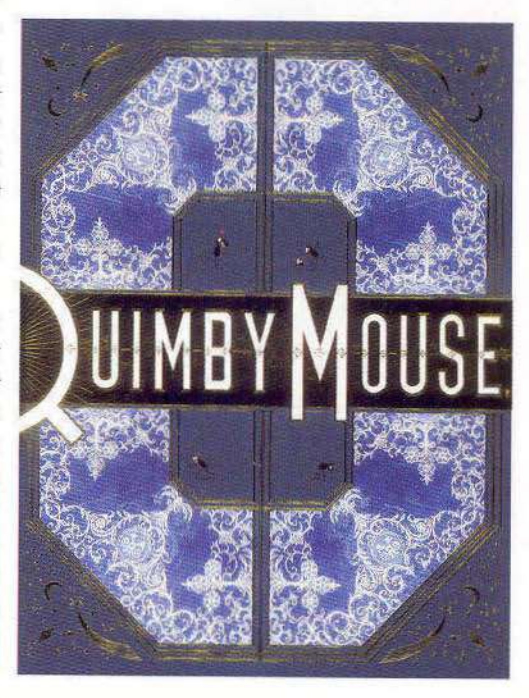
Chris Ware

En su *Acme Novelty Datebook, Volume One* de 1990 (en España se publicó una recopilación llamada *Catálogo de novedades Acme* en 2009), Chris Ware describía su proyecto *Quimby the Mouse* [El ratón Quimby] como «una historieta muda sombría/sutil con el medio entrecortado de la historieta». Pocos años después de descubrir la revista *RAW*, había decidido contribuir por su cuenta a la recuperación de una forma de arte a la que ya dedicaba la mayor parte de su energía creativa, y su experimentación con el formato de la historieta le permitió ampliar sus límites más allá de cualquier convención del género. En su opinión, únicamente mediante la ilustración podría, como ilustrador/narrador, redescubrir la pureza del método necesario para modelar su arte alrededor de aquel contenido que le resultara de gran importancia.

La elección simbólica de un ratón (Quimby) y de la cabeza de un gato (Sparky) es un tributo intergeneracional a una larga línea de personajes roedores y felinos, incluidos Mickey Mouse, Krazy Kat y Félix el Gato, por no mencionar al inolvidable Maus. Las historias minimalistas en las que Quimby se ve involucrado están ambientadas en una versión extravagante de la vida cotidiana, llena de sinsentido, ironía, malestar y melancolía. Las narraciones discurren por todo tipo de divagaciones mentales, lo que puede llegar a ser irritante por su repetición constante, pero que resulta útil para limpiar al lector de sensaciones y emociones turbadoras. Estas historietas son de pequeño tamaño y su aspecto es siempre alucinógeno. Además, la composición de las páginas puede dar la impresión de que su autor parte de una idea improvisada.

La inacabable sucesión de minúsculos dibujos refleja con detalle el mundo interior de la infancia y la memoria. Las alusiones a una casa en el campo «idealizada» confieren a *Quimby* un carácter autobiográfico, del mismo modo que el perturbador ratón de dos cabezas evoca un inconsolable sentido de pérdida de un ser amado. **JS**

Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador Franklin Christenson Ware (EE.UU., n. 1967)
Género Humor
Influido por *Peanuts*



Otros libros de Chris Ware

Is That All There Is? con Joost Swarte
Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo
Lonely Comics and Stories
Rusty Brown
Catálogo de novedades Acme

Gunnm

Gunnm (alita, ángel de combate) 1990

Yukito Kishiro



«¿A qué llamas tú basura? ¿No lo ves, Gonzu? ¡Ella es un ser humano!»

Otras lecturas
Appleseed de Masamune Shirow
Ashen Victor de Yukito Kishiro
Berserk de Kantaro Miura
Oblivion de Joseph Kosinski
Tanpenshu de Hiroki Endo

Título original *Gunnm*
Primera edición Shueisha (Japón)
Creador Japón (n. 1967)
Género Ciencia ficción

En un mundo futurista brutal y dependiente de la tecnología, un doctor en cibernética llamado Daisuke Ido descubre los restos de un ciborg entre un montón de chatarra, y les proporciona un cuerpo, una vida y un nombre: Alita. Al principio, Alita no tiene recuerdos de su vida anterior, y Daisuke trata de moldearla para que sea una joven feliz y despreocupada. Sin embargo, cuando el doctor se ve amenazado, salen a la luz tanto el pasado de Alita como su verdadera vocación de cazadora guerrera.

Gunnm: Alita, ángel de combate es una saga reflexiva y repleta de acción. Mantiene un equilibrio que oscila entre la violencia explícita y sangrienta (hay un monstruo ciborg que devora cerebros) y la gracia angelical de Alita, que parece flotar entre una vorágine de piezas mecánicas, sangre y aceite y deslizarse entre viñetas llenas de movimiento y de ángulos mareantes. Tanto el dibujo como la historia son trepidantes e impredecibles y bullen con la amenaza del peligro real, como vemos cuando Alita es terroríficamente partida en dos.

El mundo es gris y opresivo, y el poder pertenece a los más avanzados tecnológicamente. A pesar de esta negrura, hay destellos de ternura y belleza. La yuxtaposición de lo mecánico y lo humano es la temática central del dibujo y de la narrativa: en páginas llenas de tubos metálicos y máquinas, los individuos parecen correr el peligro de ser arrollados, por lo que resulta aún más importante que la humanidad —y lo que significa ser humano— sobreviva. Pese al ambiente de ciencia ficción, se trata de la historia de una chica que crece e intenta averiguar cuál es su meta en la vida. **SW**

Shade: el hombre cambiante 1990

Peter Milligan   Chris Bachalo

Título original *Shade the Changing Man*
Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Milligan (RU, n. 1962); Bachalo (EE.UU., n. 1965) **Género** Drama

Peter Milligan es uno de los guionistas con una inventiva más desenfrenada del cómic comercial, aunque su creatividad tiene una salvedad: si se le deja crear su propia serie o reinventar un título existente, es muy probable que resulte provocador, entretenido, erudito e ingenioso, pero si se le constriñe con la rígida continuidad de personajes bien establecidos y restricciones argumentales, será como ponerle una chaqueta de fuerza.

Por suerte, *Shade: el hombre cambiante* es un título que Milligan adaptó de una serie igualmente excéntrica creada por Steve Ditko en la década de 1970. Descartó todos los elementos de esta, excepto la idea de un alienígena de otra dimensión que se ajusta a la Tierra y una prenda que distorsiona la realidad, en este caso el chaleco de Locura. El excelente dibujo de Chris Bachalo plasma con seguridad las vívidas imágenes de Milligan. Sin embargo, *Shade: el hombre cambiante* solamente mantiene una alta calidad en todo momento desde el número 33, cuando Shade ocupa el cuerpo del hombre que mató a los padres de Kathy George, lo que pone en marcha una extraña relación, y su vínculo con el golfo Lenny toma más cuerpo. Desde entonces, Milligan realiza un estudio doloroso del personaje.

La historia cuenta con un final en el número 50, tras el cual Bachalo abandonó la serie. Sin embargo, Milligan fue convencido para continuar. Sus guiones siguen teniendo una gran calidad y, al principio, se asignaron a dibujantes sólidos (Sean Phillips, Mark Buckingham). Pese al decepcionante final, merece la pena esforzarse para llegar a la conclusión de la historia. **FP**

Shin-chan 1990

Yoshito Usui

Título original *Crayon Shin-chan*
Primera edición Futabasha (Japón)
Creador Japón (1958-2009) **Género** Comedia
Adaptación Serie anime para televisión (1992)

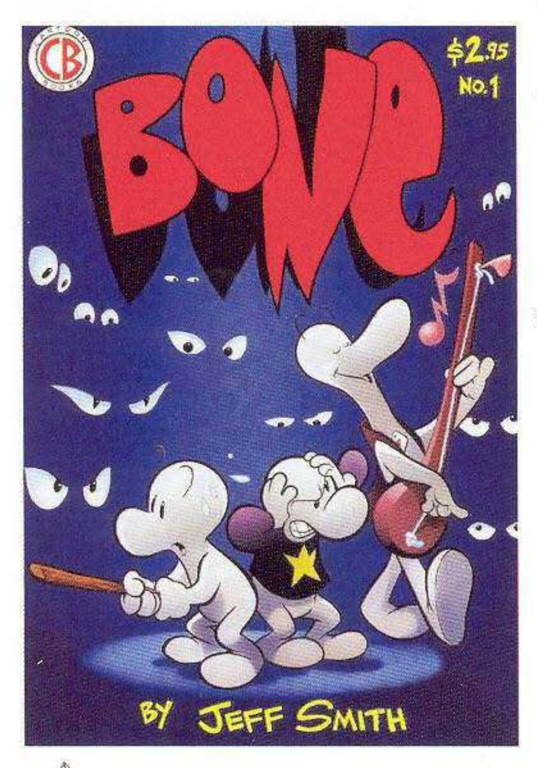
Shin-chan es uno de los cómics japoneses más populares de todos los tiempos, junto a *Sazae-san*, *Chibi maruko-chan* y *Doraemon*. Esta historieta cómica se centra en las vidas cotidianas de Shinnosuke (apodado «Shin-chan») y su familia, que viven en un barrio residencial de Kasukabe, cerca de Tokio. Shin-chan es un travieso niño de cinco años al que le encantan las mujeres hermosas y que avergüenza a los adultos con su estrafalario comportamiento. Pero al ser un personaje impredecible, repentinamente puede actuar como si tuviera diez veces su edad y mostrar una calma y una madurez increíbles.

Los «movimientos» característicos de Shin-chan, como enseñar su trasero desnudo y mostrar sus partes pudendas, ha llevado a plantear si es un cómic adecuado para niños. De hecho, *Shin-chan* apareció como serie originalmente en *Weekly Manga Action*, una revista para adultos que antes había publicado títulos como *El lobo solitario y su cachorro*, *Dosei jidai* y *Lupin III*. Sin embargo, cuando el cómic llegó a la pequeña pantalla como serie de animación en 1992, se volvió tremendamente popular entre los niños. Aunque la naturaleza escandalosa de Shin-chan se suavizó para la televisión, la asociación de padres y profesores de Japón determinó que *Shin-chan* era el cómic menos adecuado para que lo leyeran los niños. Sin embargo, es innegable que tanto si ejerce una mala influencia como si no, es exactamente el tipo de cómic que resulta atractivo para los niños. Tras la repentina muerte de Yoshito Usui en 2009, la producción del cómic pasó a manos de miembros del equipo del autor. **TS**

Bone 1991

Jeff Smith

Primera edición Cartoon Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1960)
Género Fantasía, comedia
Premio Eisner Award (1993)



Otras lecturas
Bone Prequel de Jeff Smith
Pogo de Walt Kelly
RASL de Jeff Smith
The Far Side de Gary Larson

Jeff Smith comenzó a dibujar personajes para lo que un día sería *Bone* cuando aún estaba en la guardería. A los nueve años quedó cautivado por la historieta *Pogo* de Walt Kelly, y sus dibujos pronto adoptaron ese estilo. Con diez años escribía y dibujaba sus propias aventuras de *Bone*, a las que llamó «Fone Bone, coprotagonizada por Phoney Bone», y su primer número en blanco y negro apareció en una autoedición en 1991. Trece años después y tras cincuenta números producidos esporádicamente, las aventuras épicas creadas por Smith del bobalicón Smiley, el idealista Fone y el avaricioso Phoney han obtenido diez premios Eisner. Además, Andrew Arnold, columnista de cómics de la revista *TIME*, ha dicho que es «la mejor novela gráfica para todas las edades jamás publicada».

«*Abarca tanto como* El señor de los anillos.» **Revista *Time***

Smiley, Fone y Phoncible son primos y viven en la ciudad ficticia de Boneville, que el lector nunca ve. En el primer número, los tres se encuentran repentinamente sin hogar tras ser expulsados de la ciudad. Solo cuentan con un mapa poco fiable que «parece haber sido dibujado por un niño de cinco años», y discuten mientras atraviesan un despiadado desierto, sobreviven a un enjambre de langostas y, finalmente, entran en un valle misterioso en el que encuentran criaturas similares a ratas, una amable niña granjera llamada Thorn, zarigüeyas parlantes y la malévola e invisible presencia del Señor de las Langostas. Ahora los chicos Bone se encuentran en el centro de una lucha fundamental entre el bien y el mal.

Sus aventuras, habitualmente cómicas, se producen en paisajes fantásticos, y el inmenso abanico de criaturas que habitan el valle infunde a *Bone* una grandeza evocadora de *El señor los anillos*, con grandes dosis de humor. Es una apuesta segura. **BS**

Gon 1991

Masashi Tanaka

En *Gon Eats and Sleeps* [Gon come y duerme], la primera historia publicada de Gon, que es un pequeño dinosaurio rechoncho y bajo de tipo indeterminado, intimida a un oso *grizzly* dándole un cabezazo, comiéndose el pez que tanto le ha costado pescar y utilizándolo de cama. Y todo esto se muestra sin diálogo, narración ni efectos de sonido. En *Gon Goes Flying* [Gon vuela], Gon vive en un nido con unas jóvenes águilas doradas, comparte los peces que su madre les trae y los protege de un lince depredador. En *Gon brilla*, ambientado en Australia, Gon defiende a todo tipo de animales, incluidos koalas y canguros, de una dingo que intenta alimentar a sus dos cachorros.

Cada aventura presenta a Gon en un escenario diferente y acompañado de animales distintos, sin seguir ninguna lógica concreta. Gon está igual de cómodo en Australia que viviendo con pingüinos, enfrentándose a pirañas o vagando por la sabana africana, y vive aventuras en el agua (bajo la concha de una tortuga), bajo tierra (donde hay muchísimos insectos y una araña gigante), en el desierto y escalando una montaña cubierta de nieve.

«El manga no debería tener gramática.» **Masashi Tanaka**

El dibujo de Masashi Tanaka está repleto de texturas en blanco y negro, y posee un enfoque fotorrealista. Pese a lo preciso de su representación, Tanaka consigue antropomorfizar a cada animal sin destruir la ilusión de realismo. Hay exageraciones de la expresión, en un estilo que podríamos denominar típico del manga, pero resultan adecuadas. En historias posteriores, Tanaka desarrolla un estilo de tinta más relajado y caricaturesco. *Gon* es ingenioso y divertido y deja la sensación de que se ha impartido justicia, de que los animales más monos y desvalidos consiguen protección frente a los retos que les plantea la naturaleza. **NFI**

Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1962)
Género Animales divertidos, aventuras
Influencia sobre *Age of Reptiles*



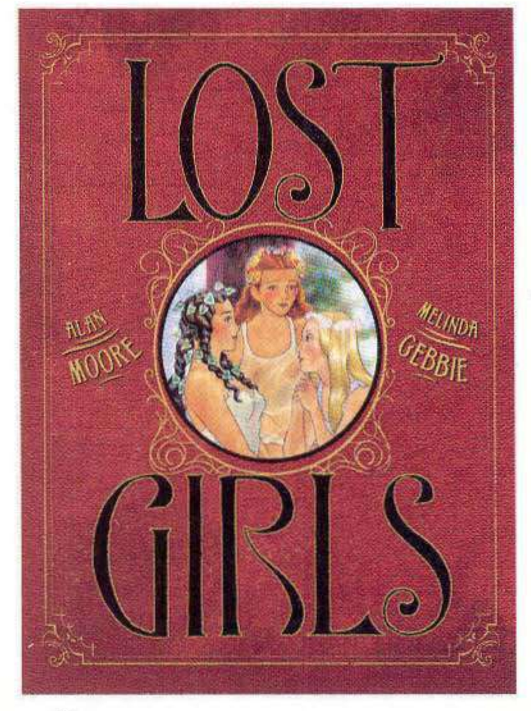
Otras lecturas

A.L.I.E.E.E.N de Lewis Trondheim
Frank de Jim Woodring
Louis de Metaphrog (John Chalmers y Sandra Marrs)
Unidentified Prince Object U.P.O. de Tanaka Masashi

Lost Girls 1991

Alan Moore · Melinda Gebbie

Primera edición *Taboo* (EE.UU.)
Creadores Moore (RU, n. 1953); Gebbie (EE.UU., fecha desconocida)
Género Erótico



Otras lecturas

A Disease of Language de Alan Moore y Eddie Campbell
From Hell de Alan Moore y Eddie Campbell
Promethea de Alan Moore y J. H. Williams III
Small Favors de Colleen Coover
Watchmen de Alan Moore y Dave Gibbons

Poco antes de la Primera Guerra Mundial, en un hotel de Austria se encuentran tres mujeres que comparten un mismo rasgo: a todas les sucedió algo extraordinario al principio de la pubertad. Una es Alicia, de *Alicia en el país de la maravillas*, ahora una dama madura que todavía habla con la niñita que solía ser, joven siempre tras el espejo. La segunda es Wendy, de *Peter Pan*, que ha crecido y está casada con un aburrido empresario al que solo le interesa su trabajo. La tercera es la joven Dorothy, recién llegada de Kansas y de *El mago de Oz*. Tras un encuentro casual, las tres comienzan a contarse sus historias respectivas, que resultan ser bastante distintas de las que cuentan los libros. Aquí, la única magia es el sexo, con todo su poder liberador, embriagador y, en ocasiones, amenazador.

«La pornografía es un parque encantado donde nuestros yos más secretos puedan jugar sin peligro.»

Las historias se intercalan con aventuras sexuales entre los personajes principales, que poco a poco descubren que sus experiencias infantiles fueron positivas y les invistieron de poder. Sin embargo, cuando estalla la guerra, el hotel debe ser evacuado y la frágil utopía erótica es barrida por la violencia y la muerte.

Lost Girls es una obra muy literaria, una relectura de cuentos de hadas infantiles con el estilo del erotismo clásico del siglo XIX y principios del siglo XX. También se trata de una recopilación de recreaciones estilísticas de algunos de los grandes ilustradores del género de aquella época. Alan Moore y Melinda Gebbie ensalzan el poder del sexo para lograr que los humanos tomen conciencia de quiénes son y de lo que quieren de la vida, sin despreciar los posibles peligros de entregarse al placer sin restricciones. Pese a esto, su postura es favorable a hacer el amor y no la guerra. **J-PJ**

Nunca me has gustado 1991

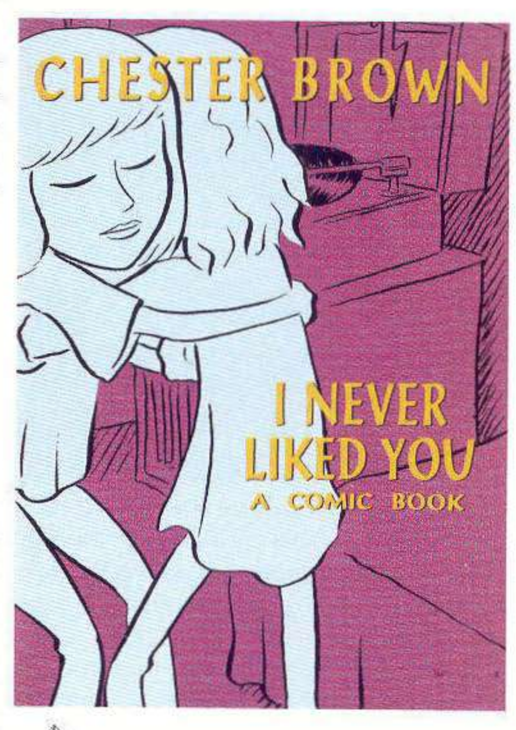
Chester Brown

Es bien sabido que muchos escritores comienzan su carrera escribiendo sobre su pasado. De los muchos historietistas autobiográficos que trabajaban a principios de la década de 1990, un trío de Toronto consiguió destacar: Seth, Joe Matt y Chester Brown. Este último comenzó a producir cómics autobiográficos con la historia corta «Helder», publicada en su primer libro de cómics *Yummy Fur*. Anteriormente había escrito una serie de terror absurdo con el título de *Ed, el payaso feliz* y una adaptación de la Biblia de lo más heterodoxa. La novela autobiográfica de Chester Brown, *El Playboy*, se publicó como serie en *Yummy Fur*. *Nunca me has gustado*, también publicada en *Yummy Fur* antes de recopilarse como novela gráfica, es una especie de secuela de *El Playboy*.

«Las cosas sobre las que la gente no quiere hablar, suelen ser las cosas más importantes, creo.»

En *El Playboy* y *Nunca me has gustado*, Chester Brown narra la historia de su infancia y se centra en sí mismo como adolescente. El primer libro trata sobre la vergüenza que sentía el joven Chester debido a su obsesión por la revista *Playboy*, un sentido de culpa originado por su estricta educación religiosa. *Nunca me has gustado* presenta una historia de crecimiento personal que narra la incapacidad de Brown para relacionarse con las chicas, cómo padeció acoso escolar y, lo que es más importante, su relación con su madre esquizofrénica. También trata sobre la represión del lenguaje (no podía decir tacos, debido a su educación) y, por lo tanto, sobre la represión de los sentimientos. Brown retrata a su joven yo de una forma hierática y distante, y las gafas, sin ojos, ayudan a transmitir su casi autismo. Chester Brown cita como modelo de conducta a Harold Gray, famoso por *Annie, la huerfanita*. **ID**

Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador Canadá (n. 1960)
Género Autobiografía
Premio Harvey Award (1990)



Otros libros de Chester Brown

Ed el payaso feliz
Louis Riel: un cómic biográfico
Paying For It
The Little Man
El Playboy

El caminante 1991

Jiro Taniguchi

Título original *Aruko Hito*
Primera edición *Morning Party* (Japón)
Creador Japón (n. 1947)
Género Drama realista

Estas historias apenas tratan de nada, y poseen una simplicidad cautivadora y una claridad absoluta. En el Japón moderno de finales del siglo xx, un hombre camina al azar por las calles siempre que tiene tiempo —de día o de noche—, sin ningún otro motivo que disfrutar de cada momento con todos sus sentidos y saborear el indescriptible lujo de ver pasar la vida. En apariencia no sucede nada, o casi nada. Sin embargo, todo depende del punto de vista de cada uno o de su estado mental. Para este hombre, el susurro de las ramas de un cerezo, la visión de un cielo tachonado de estrellas, la compañía de un joven perro o la sensación del agua sobre su piel se convierten en momentos preciosos, experiencias vitales que aprecia como regalos especiales.

Cuando Jiro Taniguchi comenzó a escribir *El caminante*, su enfoque humanista y la receptividad hacia temas relacionados con la naturaleza ya se habían percibido en algunas de sus obras anteriores, que incluían historias de aventuras, como *Blanco*, y otras inspiradas en el deporte, como *K*. Pero nunca antes se había abandonado al hedonismo pacífico y contemplativo que impregna las historias de *El caminante*. Jiro Taniguchi inventó con *El caminante* el concepto de manga sereno, más o menos inmóvil, en contraste absoluto con los excesos y los efectos de los cómics de acción.

Este libro tuvo muy buena acogida, y se convirtió en una obra crucial en la trayectoria creativa de este artista. Desde entonces, Taniguchi ha seguido trabajando en una veta introspectiva, adentrándose en lo íntimo y lo sensible, pero siempre con decoro y tacto. **NF**

Jonas Fink: la infancia 1991

Vittorio Giardino

Título original *Jonas Fink: l'infanzia*
Primera edición *Il Grifo* (Italia)
Creador Italia (n. 1946) **Género** Historia
Premios Angulema (1995), Harvey Award (1999)

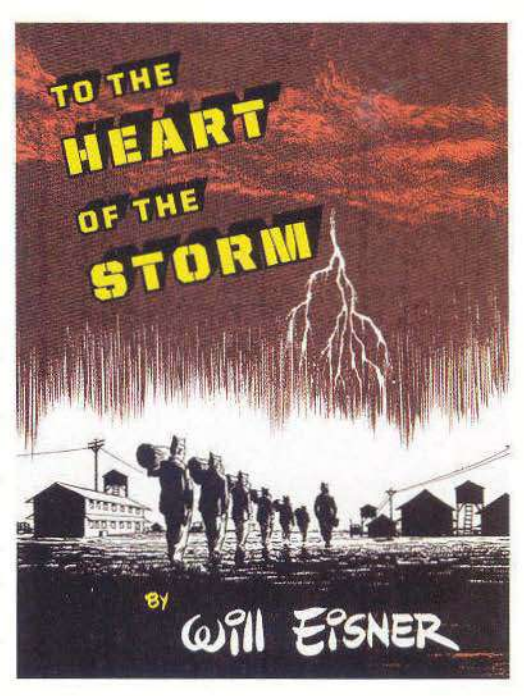
Jonas es un muchacho introvertido de origen judío que vive en Praga. En octubre de 1950 es testigo del arresto injustificado de su padre por parte de la policía comunista, durante las purgas antiburguesas impulsadas por el régimen. Junto a su madre, deberá enfrentarse continuamente a la discriminación y los problemas económicos. En el primer volumen, Jonas abandona el colegio e intenta trabajar en empleos manuales, mientras sigue buscando el lugar donde su padre está encarcelado.

Esta historia de un niño que debe convertirse en hombre demasiado pronto, presenta una descripción triste y conmovedora de la gris atmósfera de Checoslovaquia en la era de Stalin y Jruschev, en la que las personas tratan de llevar vidas normales que se ven interrumpidas sistemáticamente por invasiones de la privacidad efectuadas por el gobierno del servicio secreto. Vittorio Giardino se inspiró en la correspondencia que tuvo su familia con parientes que residían en la Europa del Este durante la Guerra Fría, y escribió esta saga tras la caída del Muro de Berlín en 1989. El proyecto, en principio, iba a ser una trilogía y su tercera parte terminaría en Praga en la primavera de 1968. Giardino comenzó su carrera en el cómic a los cuarenta años, en 1979, con el detective privado *Sam Pezzo*, una obra sobre crímenes inspirada en Dashiel Hammett. Después creó una de las novelas gráficas más conocidas de Italia, *Las aventuras de Max Fridman: Rapsodia húngara*. Giardino es uno de los más grandes herederos de la tradición de la *ligne claire* [línea clara], y su pasión por la precisión resulta evidente en el brillante dibujo de la arquitectura y del detalle. **MS**

Viaje al corazón de la tormenta 1991

Will Eisner

Título original *To the Heart of the Storm*
Primera edición Kitchen Sink Press (EE.UU.)
Creador EE.UU. (1917-2005) **Género** Autobiografía
Premio Harvey Award (1992)



Aunque este libro se planificó originalmente como pura ficción, toma la forma de una «autobiografía apenas disfrazada». La historia comienza en 1942, cuando el joven Willie es llamado a filas poco antes de que Estados Unidos entre en la Segunda Guerra Mundial. Junto a otros nuevos reclutas, se dirige en tren a un campo de entrenamiento. Durante el largo viaje, su mente regresa a su pasado, y la ventana del tren se convierte en una especie de pantalla de cine sobre la que se proyectan sus recuerdos: un hermoso detalle gráfico, uno de tantos. El grueso de la narrativa lo forman sus propias experiencias juveniles de antisemitismo, que el acechante espectro de Hitler le hace volver a recordar.

Estamos en 1928 y la familia de Willie se ha trasladado a una nueva casa. Los chicos italianos de la zona se meten con Willie y con su hermano menor por ser judíos, y su padre le recomienda que combata la estupidez con inteligencia, lo que pone en práctica enseguida con buenos resultados. Luego saltamos a 1930 y los años siguientes, cuando la familia lucha por superar la Depresión. Casi al final, Willie se encuentra con su mejor amigo de la adolescencia, Buck, y descubre que este tiene opiniones antisemitas. Willie permanece en pie bajo la lluvia, en silencio, y los lectores comparten su muda agitación interior.

El convincente diálogo y el adecuado uso del sombreado transmiten una sensación de realismo y poder con una pátina de historieta. Eisner tenía setenta y cuatro años cuando escribió *Viaje al corazón de la tormenta* y aún siguió produciendo grandes obras durante otra década, aunque este se encuentra entre sus mejores trabajos. **CH**

«Me llevó un año hacerla. Al final resultó ser un período de profunda terapia.»

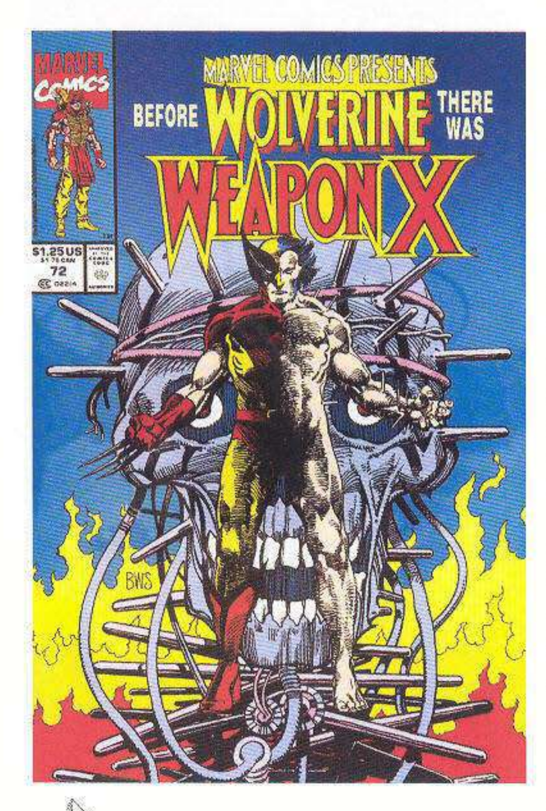
Will Eisner

Otras lecturas
Gángster judío de Joe Kubert
Love and Rockets de Gilbert Hernández
Maus de Art Spiegelman
Persépolis de Marjane Satrapi
Street Code de Jack Kirby

Lobezno: Arma X 1991

Barry Windsor-Smith

Título original *Weapon X* **Primera edición** Marvel Comics (EE.UU.) **Creador** RU (n. 1949)
Género Superhéroes
Adaptación Película: *X-Men Origins: Lobezno* (2009)



Otras lecturas
Masacre de Fabian Nicieza y Rob Liefeld
Lobezno: el viejo Logan de Mark Millar y Steve McNiven
Max Punisher de Garth Ennis y Steve Dillon

Lobezno apareció por primera vez en 1974 como personaje secundario en una línea argumental de *El increíble Hulk* antes de iniciar su carrera como uno de los X-Men en 1975. Se trata de uno de los personajes con mayor ambigüedad moral en el mundo del cómic, que trata constantemente de equilibrar su rabia y su sed de sangre con sus ambiciones heroicas y, aparte de Masacre (con quien comparte algo de ADN), es el superhéroe más misterioso de Marvel. Durante la carrera de Lobezno se han producido distintas insinuaciones sobre su pasado, y el amnésico Canuck ha tratado desesperadamente de reconstruir las piezas sueltas de su problemática historia. En 1991 fue revelado su verdadero origen.

Lobezno: Arma X, bajo una iluminación médica y con innumerables cables acoplados a nuestro héroe, explica con metódica formalidad las distintas fases que se sucedieron para que Logan se convirtiera en la máquina de matar definitiva. Windsor-Smith recurre continuamente a subtítulos que ofrecen retazos de frases aterradoras, como la implacable orden de «Inyectar» cuando el esqueleto de Logan es recubierto por adamantium.

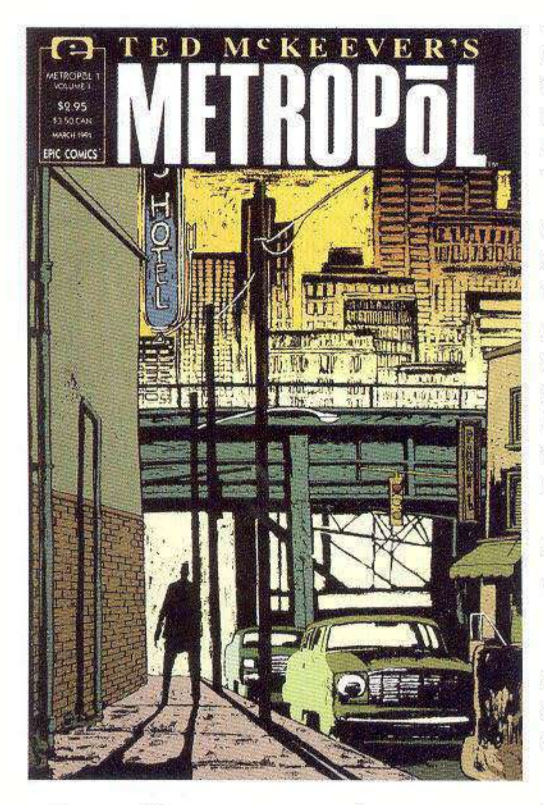
En general vemos a un silencioso, inconsciente y traumatizado Logan sometido a niveles extraordinarios de brutalidad clínica: amarrado a mesas de operaciones, sujeto a experimentos y objeto de lavado cerebral por un misterioso Profesor (oscuro reflejo invertido del santo Profesor X de los *X-Men*). La narrativa presenta a todos los personajes como creíbles y muestra de forma efectiva ambos lados del legendario Experimento X: el de los científicos pioneros y el del sujeto de las pruebas. Antes de formar parte del Experimento X, vemos a Logan como un marginado borracho, un perdedor, y esta historia sobre su origen deja claro, sin lugar a dudas, que sin los procedimientos de pesadilla a los que fue sometido, Logan nunca se hubiera convertido en el héroe que los lectores conocen hoy en día. **SW**

Los subtítulos de Windsor-Smith revelan tan solo fragmentos de conversaciones críticas.


IT IS I.
IT'S SAFE, NO ONE CAN HEAR.
YES, I KNOW--
BUT I HAVE SOMETHING TO SAY...
YES...
...THE OPERATION IS PROCEEDING RIGHT NOW...
YES...
OF COURSE HE'LL SURVIVE IT...
THAT'S THE POINT...
YOU KNEW.
YOU KNEW THAT LOGAN WAS A MUTANT!
CORNELIUS HERE...
STATUS?
RESTING, DOCTOR. BUT HE'S ON THE FLOOR, NOT ON HIS COT.
S'OKAY. ANYTHING TO REPORT?
NO, SIR...
'CEPT...
WHAT?
WELL, Y'KNOW...
LOOKS LIKE THIS GUY'S REALLY BEEN THROUGH THE MILL!
HUH.
YEAH.
KEEP AN EYE ON HIM.
OUT.

Metropol 1991

Ted McKeever



«¿Estos alfeñiques no se dan cuenta de que ha llegado la hora de que se bajen de su pedestal?»

Otras lecturas

Gunnm (Alita, ángel de combate) de Yukito Kishiro
Plastic Forks de Ted McKeever
Transit de Ted McKeever
V de Vendetta de Alan Moore y David Lloyd

Primera edición Epic Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (fecha desconocida)
Género Ciencia ficción, aventuras
Premio Harvey Award (1992)

Los dibujos de Ted McKeever son nerviosos y perturbadores y se hallan repletos de pequeños puntos, líneas, manchas sucias y feos pedazos de negro. Además, generalmente retratan lo más bajo de la sociedad, los corazones industriales de las ciudades y los reinos oscuros de vagabundos y marginados. McKeever tiene buen ojo para el humor negro y ha evolucionado desde la parodia de aspirantes a superhéroe de *Eddy Current* hasta el épico *Metropol*.

Metropol está ambientado en el mismo mundo que su cómic anterior, *Transit*, y resuelve algunas de sus líneas argumentales. Una ciudad que se desmorona y cuyos habitantes han perdido la esperanza es el lugar perfecto para iniciar el final del mundo. Una plaga que devasta la ciudad también provoca que algunos de los muertos resuciten como ángeles o demonios, que luego deben luchar para lograr el control. Gran parte de la historia se narra a través de los ojos de un humano atrapado en sucesos metafísicos que no puede comprender, mientras que los flashbacks, las visiones y los fragmentos de sueños aumentan la naturaleza desorientadora de la narrativa. La visión del infierno en la Tierra que posee McKeever se encuentra en algún punto entre John Milton y Franz Kafka, así que no podemos esperar un final feliz.

McKeever mantuvo un férreo control sobre *Metropol*, al que aplicó él mismo la tinta y el color en una paleta de tonos apagados que sugiere la decadencia y la suciedad de la urbe, y empleó negros mucho más intensos y líneas más violentas que antes. Aquí su dibujo parece lleno de una confianza absoluta. **FJ**

Madam y Eve 1992

Stephen Francis   Rico Schacherl

Título original *Madam and Eve*
Primera edición *Weekly Mail* (Sudáfrica)
Creadores Francis (EE.UU., n. 1972);
Schacherl (Sudáfrica, n. 1966) **Género** Humor

Los creadores de *Madam and Eve* [Madam y Eve] habían colaborado antes en la revista satírica *Laughing Stock*. Stephen Francis y Rico Schacherl describen su contenido como «vida doméstica y política en la nueva Sudáfrica», lo que brinda un espectro muy amplio para la sátira social. La tira está sindicada en trece publicaciones, pero principalmente se produce para un periódico diario, lo que le permite mostrar una rápida reacción ante los sucesos de la actualidad y contar con un público diario de cuatro millones de lectores. Una secuencia producida en 2010, cuando Sudáfrica era la anfitriona de la Copa del Mundo de Fútbol, respondía a los partidos y los resultados del equipo local y mostró varios gags sobre las *vuvuzelas* que se escuchaban por primera vez fuera de Sudáfrica.

La Madam del título es la batalladora Gwen, que está basada en la suegra de Francis. Tras haber vivido toda su vida en Sudáfrica, aunque no es racista le cuesta entender la sociedad *postapartheid*. A Eve se la denomina una «asistenta de mantenimiento doméstico», trabajo por el que le pagan muy poco. Otros habituales son Thandi, el primo de ocho años de Eve, y la gruñona madre de Gwen, que subsiste a base de gin-tonics y de un consumo constante de televisión.

Schacherl también contribuye al guión, que en ocasiones puede resultar mordaz. El retrato de Jacob Zuma coincide con la forma en que lo ve el resto del mundo, pero Nelson Mandela, con una gran reputación fuera de Sudáfrica, es descrito como una persona venial y muy preocupada por su imagen. En 2000 se lanzó una comedia de televisiva basada en la tira. **FP**

NonNonBa 1992

Shigeru Mizuki

Primera edición Shinchosha (Japón)
Creador Japón (n. 1922)
Género Fantasía
Premio Angulema (2007)

NonNonBa es una anciana que vive en Sakai-minato, una pequeña comunidad costera en la que también reside el pequeño Shigeru. La familia del niño se lleva a la anciana a vivir con ellos tras la muerte de su marido, y NonNonBa pasa a desempeñar un importante papel en la vida de Shigeru, ya que es una fuente inagotable de historias sobre los *yokai*, unas criaturas fantásticas que habitan en el mundo animista del Japón antiguo. Debido a esto, se convierte en la «iniciadora en lo sobrenatural» de Shigeru, que disfruta de las diversas historias, cuentos de hadas y leyendas, siempre oscilando entre el miedo y la fascinación.

Pero los *yokai* adquieren cada vez más importancia en la vida del joven Shigeru, hasta el punto de que pronto eclipsan a la «vida real». *NonNonBa* es el conmovedor relato de la relación entre la vida diaria de esta pequeña comunidad y las incursiones de Shigeru en los mundos invisibles de sus sueños, guiado por una formidable cohorte de monstruos, fantasmas, zombies y otros horribles engendros. La anciana no lo sabe, pero ha tenido una importancia decisiva en el despertar del amor por los cuentos fantásticos del hombre que, años después, se convertiría en uno de los más famosos narradores pictóricos del Japón moderno.

NonNonBa es una joya de simplicidad y frescura, un ejemplo excelente de lo que debería ser un cómic sobre una familia, y gracias a su tratamiento sofisticado e inteligente, resulta atractivo tanto para niños como para adultos. Sus 400 páginas son una auténtica delicia gráfica y narrativa. **NF**

La loca del Sacré-Coeur 1992

Alejandro Jodorowsky «Moebius»

Título original *La folle du Sacré-Cœur*
Primera edición Les Humanoïdes Associés (Francia)
Creadores Jodorowsky (Chile, n. 1929); Jean Giraud (Francia, n. 1938) **Género** Drama

Alain Zacharias Mangelowsky, conocido como Mangel, es un respetado especialista en Heidegger de la Universidad de la Sorbona, en París. En sus clases, que son seguidas como si de un gurú se tratara, va ataviado de color violeta, se discute sobre filosofía y religión y resultan una especie de escenario para sus sermones.

Cuando su vida se derrumba frente a sus ojos (con un divorcio y la pérdida de su respetabilidad), comienza a relacionarse con un grupo de fanáticos religiosos que creen estar reconstruyendo el regreso del nuevo Mesías y que consideran que el propio Mangel es su antecesor. Estos personajes también están relacionados con un cártel de las drogas colombiano y con secuestros, actos violentos y magia sexual. Alrededor de Mangel se producen muchos «milagros», pero este siempre los rechaza como meras coincidencias (o como sincronicidades jungianas) porque carece de fe religiosa.

Los elementos que conforman este cómic son los mismos que Jodorowsky ha expuesto y examinado sistemáticamente en sus libros, sus películas, su teatro y sus cómics. Mientras que su saga *El Incal* conecta estos ámbitos con la ópera espacial, *La loca del Sacré-Coeur* los sitúa en un terreno más familiar, al cuestionar todas las barreras que se erigen entre la filosofía y la religión, la razón y la fe, la sexualidad, la expresión del yo, la política y el individuo. El perturbador dibujo de Moebius alterna entre la *ligne claire* [línea clara] y las ilustraciones con más texturas que se hallan presentes en *Blueberry*, con un enfoque sencillo y clásico sobre la narración que permite que esta avance con fuerza. **PM**

El Chico Blandito 1992

Archer Prewitt

Título original *Sof' Boy*
Primera edición Autoedición (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1963) **Género** Alternativo
Premio Eisner Award (1997)

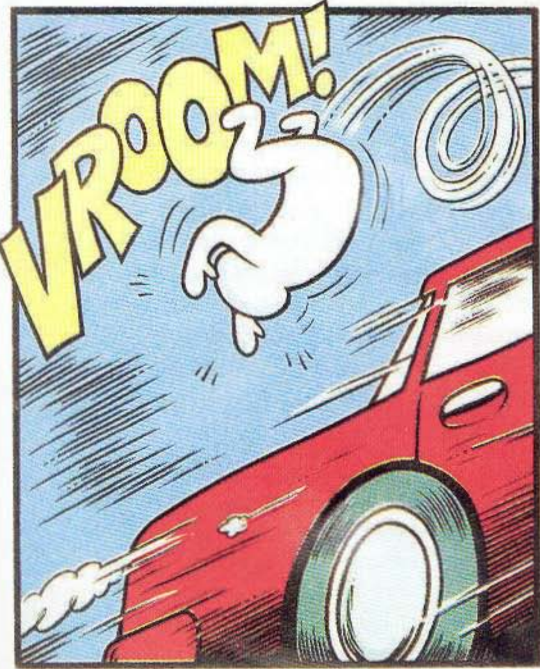
En *Sof' Boy* [El Chico Blandito] de Archer Prewitt no aparece ningún superhéroe, pero la indestructibilidad de su protagonista posee cierta semejanza con un superpoder, sobre todo con la elasticidad que aparece en *Plastic Man* [El Hombre Plástico]. El Chico Blandito es blanco y muy dúctil, tiene una forma simple y unas facciones mínimas dominadas por una boca amplia y expresiva, posee el temperamento inocente del optimista eterno y desea ser amigo de todo el mundo. Tanto él como sus fieles compañeros, el gato Herbie y la paloma Pidgy, son la personificación de la inocencia. Habitan en una caja de cartón en Chicago, entre calles asoladas por el crimen, aunque el Chico Blandito vive su vida como si estuviera protegido por algún encantamiento.

En una de las primeras tiras, tan solo cinco viñetas después de desearle sus habituales «¡Buenos días!» a Herbie, el Chico Blandito es arrollado por una apisonadora. En episodios posteriores es destrozado por un perro enloquecido que lo sacude como si fuera una muñeca de trapo, le arrancan la cabeza, le disparan, un vagabundo borracho le vomita encima y le introducen en la boca fuegos artificiales encendidos. En una secuencia dramática, un perro enorme le ladra desde una ventana durante diez horas. En la última viñeta vemos al perro echando espuma por la boca y el alféizar repleto de saliva.

El Chico Blandito siempre se recupera de sus desventurados encuentros con punks, prostitutas, vagabundos y ratas. Sorprendentemente, tanto él como Herbie no paran de reírse. Este cómic refleja, sin duda, la vida actual en Estados Unidos. **LC**

El invencible muchacho de goma sobrevive a otro percance. ➜

OhMY!!
HOONK!
FUMP!

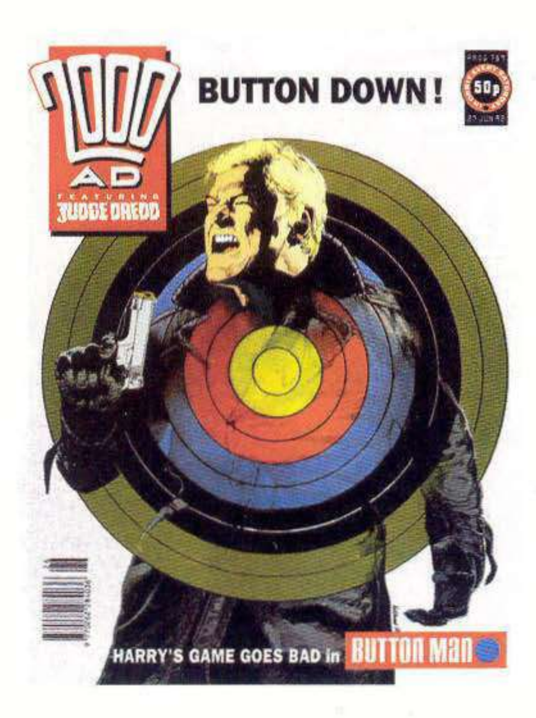




El sicario
El juego de la muerte 1992

John Wagner   Arthur Ranson

Título original *Button man: The Killing Game*
Primera edición Fleetway (RU)
Creadores Wagner (RU, n. 1949); Ranson (RU, n. 1939)
Género Policíaco **Premio** Eagle Award (2000)



Otras lecturas
Una historia violenta de John Wagner y Vince
Button Man 2: The Confessions of Harry Exton de John Wagner y Arthur Ranson
Colère Noire de Philippe Marceé y Thierry Smolderen
Kickback de David Lloyd

Button Man [El sicario] es la historia de Harry Exton y de su adiestramiento en el mundo secreto de «El juego de la muerte», que constituye una versión moderna de los combates de gladiadores que se celebran secretamente en las calles de Gran Bretaña entre «sicarios», para el divertimento y el beneficio de los más ricos. Al igual que sucedía con los gladiadores de antaño, se trata de un juego de apuestas: ganar un combate puede suponer gran cantidad de dinero, perderlo puede significar la muerte. Harry Exton, antiguo soldado y mercenario retirado, es un sicario fabuloso. Cuando uno de sus adversarios es derrotado y le dice «No puedes abandonar, no en este juego», Harry decide descubrir por sí mismo si eso es cierto.

«Le dejé a Wiley la llave y mil libras en efectivo. De todas formas, estaba buscando un sitio para hibernar».

El sicario fue escrito por John Wagner, el creador de *Juez Dredd*, y representa el género negro moderno en su máxima oscuridad. Wagner es un maestro en la creación de antihéroes, y podría decirse que Harry Exton es su logro más oscuro. Exton es un psicópata, un hombre que no mata por la libertad, el amor o la venganza, sino por placer y beneficio. Se trata de un asesino profesional en un mundo de asesinos. Sin embargo, cuando su lógica fría, distante y egoísta se despliega mediante la narración en primera persona, el lector no puede evitar ponerse de su parte. Los dibujos fotorrealistas de Arthur Ranson dotan al libro de un naturalismo escalofriante.

Se trata de un thriller criminal duro, británico hasta la médula, en la misma línea que clásicos del género como *Brighton, parque de atracciones* de Graham Greene o *Asesino implacable* de Mike Hodges. Como dice uno de los personajes, es «un témpano». **BD**

Trazo de tiza 1992

Miguelanxo Prado

Cuando Raúl se acerca con su yate a una pequeña isla situada en medio del océano y que no aparece en ningún mapa conocido, de inmediato le sorprenden su extraño aspecto y su atmósfera irreal. Hay un embarcadero blanco y alargado que se extiende como un trazo de tiza contra el fondo azul del mar, un faro deshabitado que es asaltado por las gaviotas, una casa solitaria que sirve como tienda de alimentos, una cantina y quién sabe cuántas cosas más más. Sin duda, parece que algo acecha bajo la superficie.

Los lectores tienen la sensación de no poder distinguir entre sueño y realidad a medida que van descubriendo, junto a Raúl, el narrador, la geografía de esta isla tan poco convencional. Igual de intrigantes resultan

«Aquí todo parece absolutamente inútil, sin ninguna justificación más allá del hecho de existir.»

los personajes que la habitan, como Sara, la principal ocupante de la casa; su hijo Dimas, mudo y violento, y, en especial, la reservada y poco comunicativa Ana, llegada recientemente a la isla para esperar a alguien. Raúl siente una irremediable atracción por ella y, en pocos días, la pareja establece una relación turbulenta y nunca culminada, en la que únicamente parecen evitarse.

Tras una escena brutal y trágica, la historia termina para la pareja con dos líneas divergentes que se desvanecen y con una última pirueta temporal que provoca dudas sobre el desarrollo exacto de los acontecimientos. Por supuesto, la fuerza de la historia reside en esta misteriosa sensación de lo desconocido. Los impresionantes dibujos de Miguelanxo Prado también son fundamentales en la fascinación que provoca *Trazo de tiza*: gracias a este potente trabajo el artista español superó la simple belleza pictórica de sus anteriores obras. **NFI**

Primera edición *Cimoc* (España)
Creador España (n. 1958)
Género Drama
Premio Angulema (1994)



Otros libros de Miguelanxo Prado
Quotidianía Delirante
Manuel Montano
Papeles Dispersos
Tangencias

Mis problemas con las mujeres 1992

R. Crumb

Título original *My Troubles With Women*
Primera edición Last Gasp (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1943) **Género** Underground, humor
Premio Eisner Hall of Fame (1991)

Mis problemas con las mujeres consta de una serie de historias cortas de la década de 1980 en las que Robert Crumb explora y, hasta cierto punto, analiza tanto sus relaciones con las mujeres como sus distintos fetiches. Esta temática le supuso grandes problemas al principio de su carrera, ya que, con frecuencia, su tratamiento del sexo de una forma directa y el modo en el que las mujeres aparecían como objetos fueron malinterpretados.

De vez en cuando se muestran las opiniones de Aline Kominsky-Crumb, pareja de Crumb desde hace muchos años, cuando él posa su mirada sobre las cosas que afectaron a su sexualidad debido a sus primeros fracasos sexuales, o cuando se fija en cómo se desarrolla el sexo en la vida cotidiana. En algún episodio cada uno de los Crumb se dibuja a sí mismo, un recurso que más adelante convertirían en una serie de historias. Cuando Crumb se va haciendo mayor, le preocupa saber si al llegar a viejo seguirá estando obsesionado por el sexo y cómo puede afectarle a su hija la lectura de su obra. En «Si yo fuera rey», Crumb deja que su imaginación vuele enloquecida en una orgía de mujeres dominadoras con firmes caderas y traseros voluptuosos embutidas en zapatos voluminosos y horteras.

Crumb es un dibujante fantástico que captura el humor físico de forma genial y un maestro que domina una docena de estilos distintos. Desnuda todos y cada uno de los recovecos de su alma, sabiendo perfectamente que es muy probable que le ataquen por su misoginia y que le llamarán racista, neandertal y otras muchas cosas. **FJ**

¡Inundación! Una novela en imágenes

Eric Drooker 1992

Título original *Flood! A Novel in Pictures*
Primera edición Thunder's Mouth Press (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1958) **Género** Fábula política
Premio American Book Award (1994)

El mensaje que transmite *Flood!* [Inundación], la aclamadísima novela gráfica muda de Eric Drooker, es que el hombre moderno está aislado y las grandes ciudades alienan a las personas. Su personaje central, un tipo corriente que más adelante en la obra se sugiere que podría ser el propio artista, deambula apresuradamente por una ciudad sin nombre llena de edificios oscuros y opresivos y vaga por áreas de prostitución y sin techo.

Drooker tiene una inclinación natural hacia la ilustración, algo que se refleja en su trabajo. Con frecuencia, *Inundación* está formada por imágenes secuenciales, no por viñetas en una historieta, y para obtener la mayor cantidad de información de las mismas el lector debe estudiar cada una de ellas detenidamente, lo que puede interrumpir el flujo de «lectura». Cada imagen es potente y hermosa en sí misma, pero resulta difícil decidir si constituyen una novela gráfica o un conjunto de imágenes interconectadas. No hay duda de que la falta de palabras ha permitido que el alcance de la obra supere el ámbito estricto de los lectores de cómics.

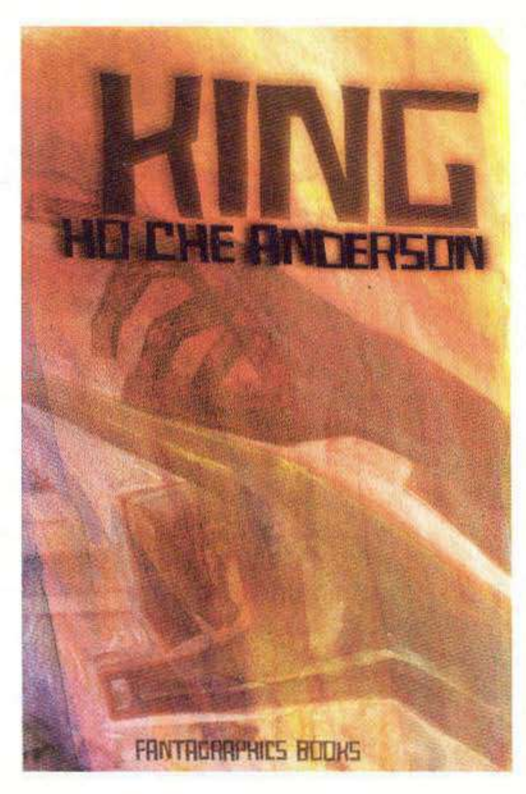
Drooker emplea un estilo de «grabado en madera» que tiene como referencia a distintos artistas de principios del siglo xx, especialmente al belga Frans Masereel. Sus líneas sobrecargadas y sus densos negros transmiten la intensidad acumulada de los personajes, a lo que se une el inteligente empleo de símbolos ocasionales en colores brillantes —desde símbolos universales, como un corazón rojo, hasta logotipos de la Norteamérica corporativa— que actúan como atajos visuales, lo que aumenta el atractivo universal del libro. **FJ**

El crudo estilo en blanco y negro de Drooker muestra una clara influencia del expresionismo. ➡



King 1992

Ho Che Anderson



«Quizá no hiciera siempre lo correcto, pero siempre lo intentó.»



Otros libros de Ho Che Anderson

I Want to Be Your Dog
Sand & Fury
Scream Queen
Wise Son: The White Wolf
Young Hoods in Love

Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador Canadá (n. 1969)
Género Historia, biografía
Premio Harvey Award (1991)

A los diecinueve años, Ho Che Anderson era un artista que realizaba trabajos variopintos para poder pagar sus facturas y enviaba muestras de su obra con la esperanza de que alguien, en algún lugar, le prestara atención. Y alguien lo hizo.

Un editor de Fantagraphics Books contactó con él y le preguntó si estaría dispuesto a desarrollar una historia basada en la vida de Martin Luther King, Jr., líder de la lucha por los derechos civiles en Estados Unidos.

King comenzó como una recopilación de noventa páginas, pero creció hasta abarcar tres volúmenes y diez años de la vida de Anderson y, durante este proceso, se convirtió en un hito en la historia del cómic biográfico. El volumen 1 (1992) comenzó con acuarelas, pero al centrarse en los primeros años de vida del luchador, el artista pronto recurriría al blanco y negro, así como a collages y a formatos mixtos. El volumen 2 (2002) incluye el famoso discurso de King de 1963, «I have a dream» [Tengo un sueño], y supuso el comienzo de la experimentación de Anderson sobre fotografías antiguas en blanco y negro, lo que nos recuerda a la imaginería abstracta de Frank Miller. El volumen 3 (2003) fue dibujado a todo color y concluye con el asesinato de King en el motel Lorraine de Memphis, en Tennessee, en 1968.

King es un ejemplo conmovedor de la capacidad única que tienen las novelas gráficas para iluminar y educar. Material de archivo, narrativas múltiples, entrevistas y citas documentadas se combinan con el inteligente uso que Anderson hace del dibujo. Fantagraphics publicó *King* en un volumen en 2010. **BS**

Sailor Moon 1992

Naoko Takeuchi

Título original *Bishojo Senshi Sera Mun*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1967)
Género Superhéroes

En la década de 1990, chicas de todo el mundo comenzaron a leer en masa cómics. El motivo fue la publicación del manga *Sailor Moon*, uno de los que conformaron la primera oleada de popularidad de los cómics japoneses. A primera vista, no es más que una historia de superhéroes para chicas: su heroína principal, Usagi Tsukino, es una estudiante común, hasta el día en que se encuentra con un gato parlante llamado Luna. Usagi descubre que ella es Sailor Moon, una reencarnación de Sailor Soldier, y gracias a un broche mágico puede transformarse y combatir a las fuerzas del mal. Pronto aparecen otras Sailors, que unen sus fuerzas y forman un equipo que lucha por «el amor y la justicia». Sin duda, la parte del «amor» favoreció el atractivo para la audiencia femenina, incluso en países que no contaban con una cultura de cómic desarrollada. El argumento en conjunto es una fusión de mitos y creencias de muchas partes del mundo, mientras que el equipo de Sailors está basado en la amistad y la confianza y está compuesto por personajes únicos, aunque arquetípicos, con los que las chicas pueden identificarse.

Los elegantes dibujos también contribuyeron a atraer a una audiencia femenina. Las propias Sailors son hermosas y lucen vestidos con volantes y originales peinados. La composición es de lo más dinámica y, además de la trama principal, hay notas de Naoko Takeuchi para sus fans, lo que ayuda a que los lectores se identifiquen con la autora. Sailor Moon ha generado productos de merchandising como juegos, discos e incluso musicales. **RB**

Inframundo 1992

«Kaz»

Título original *Underworld* **Primera edición** Fantagraphics Books (EE.UU.) **Creador** Kazimieras G. Prapuolenis (EE.UU., n. 1959) **Género** Humor para adultos **Colección** *Ink Punk: Underworld Three* (1998)

Underworld [Inframundo] inició su andadura como en diversos semanarios alternativos, principalmente *The New York Press*, *Seattle Stranger* y *Chicago Reader*. La subcultura de Kaz, hermosa y horrenda a la vez, está poblada por una variopinta colección de depravados del cómic, como el «anti Popeye» Sam Snuff, Creep Rat, Nuzzle, Ducky Duck, Petit Mort y Smoking Cat. El crimen y el caos, la enfermedad, la crueldad y la necrofilia se representan con tal patetismo que la única reacción es la risa... muy estridente. Estas historias nacen de una estética punk, y su oscura mirada sobre la vida se encuentra entre las más divertidas surgidas de Estados Unidos en los últimos años. Sus trastornados personajes pertenecen estrictamente al mundo de la historia del cómic, con referencias visuales a Disney, Segar, Chester Gould, Basil Wolverton y otros. En una de sus enloquecidas líneas argumentales, Kaz presenta a un joven dispuesto a recibir su primera lección de mister Snud, que va sin afeitar y fuma un puro. Al muchacho le indican que debe llevar a cabo distintas acciones de libertinaje y «única y exclusivamente entonces estarás capacitado para dibujar *Bumper, el delicioso conejito-caca*».

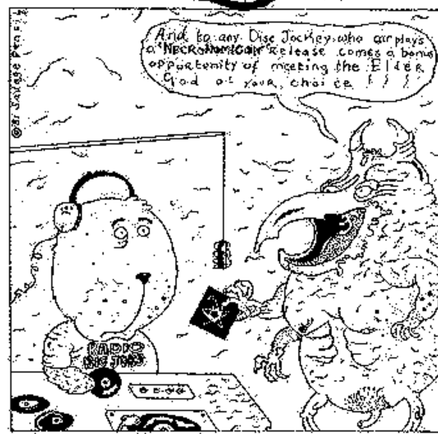
En 2001 *The New York Press* suspendió la publicación de la tira alegando que su política era no mantener ninguna tira más de diez años... aunque en ese momento *Inframundo* se encontraba en su octavo año. Tras el brusco despido de Kaz, otros artistas propusieran nuevas tiras. Entre ellos se encontraba el propio Kaz, que envió cuatro viñetas, cada una con una sola palabra: «Besad», «Mi», «Culo» y «Peludo». **LC**

El necronomicón del zoo del rock and roll 1992

«Savage Pencil»

Título original *Rock 'n' Roll Zoo Necronomicon*
Primera edición Music Comics (RU)
Creador Edwin Pouncey (RU, n. 1951)
Género Underground **Influido por** Cal Schenkel





Otros libros de Savage Pencil

Bad Thorts
Corpsemeat Comix
Dead Duck
Destroy All Monsters con Ken Hollings
Nyak-Nyak! con Andy Dog y Chris Long

En 1976, año de publicación del primer álbum de los Ramones y de los primeros sencillos de los Sex Pistols, la revista musical británica *Sounds*, dedicada al rock and roll, comenzó a imprimir *Rock 'n' Roll Zoo* [Zoo del rock and roll], obra de Edwin Pouncey, bajo el seudónimo de Savage Pencil [Lápiz Salvaje]. Esta tira daba la impresión de haber sido garabateada por un adolescente en clase de matemáticas.

Y eso es un cumplido: capturar la locura hormonal adolescente no es tarea fácil, aunque no estaba centrada exclusivamente en los adolescentes. Su mirada se posaba sobre el rock and roll y su propia y extraña fase adolescente, situada entre su florecimiento en la década de 1960 y su profesionalización durante la de 1980 bendecida por la MTV. Pencil dibujaba y escribía acerca de los egos y los chanchullos del rock, con un interés especial por las bandas descerebradas y los periodistas drogados que las adoraban. Sus caricaturas se asemejaban a ácaros del polvo hinchados y a animales desnutridos, con rostros que eran esferas vacías o confusos laberintos de líneas entrecortadas. Los artistas más similares a Pencil podrían ser Gary Panter, que comparte su trazo poco firme y su amor por los aspectos psicodélicos del punk rock, y Pushead (alias de Brian Schroeder), que centró sus cómics en muchos grupos de punk/metal.

> *«Realmente no era sobre mí, se refería a mi editorial imaginaria.»*
>
> **Edwin Pouncey**

En 1992, un año después del cierre de *Sounds*, *Zoo* apareció en un libro, *Savage Pencil's Rock 'n' Roll Necronomicon* [El necronomicón del rock and roll de Savage Pencil]. El cómic tuvo su continuación en la revista *Tops*. Más adelante, Pencil creó la tira *Trip or Squeek* [Tropiezo o risitas] en la revista musical *The Wire*. **MW**

Titeuf 1992

«Zep»

¿Cómo se evalúa una tira cómica que se ha convertido en un fenómeno social, hasta el punto de que las expresiones utilizadas pasan a formar parte del lenguaje cotidiano? En Francia esto fue lo que sucedió con *Astérix*, y también con *Titeuf*, que fue publicado originalmente en el número 5 de *Sauve qui peut* (un fanzine suizo editado por AtoZ). Este proyecto se ofreció en un primer momento a diversos editores de habla francesa y todos ellos lo rechazaron, hasta que Jean-Claude Camano encargó a su autor, Philippe Chappuis, alias Zep (una referencia a Led Zeppelin), que produjera un álbum de tapa dura. Glénat lanzó una primera tirada de 4.000 copias en 1993. Quince años después, el mismo editor anunció una tirada de 1,8 millones de copias

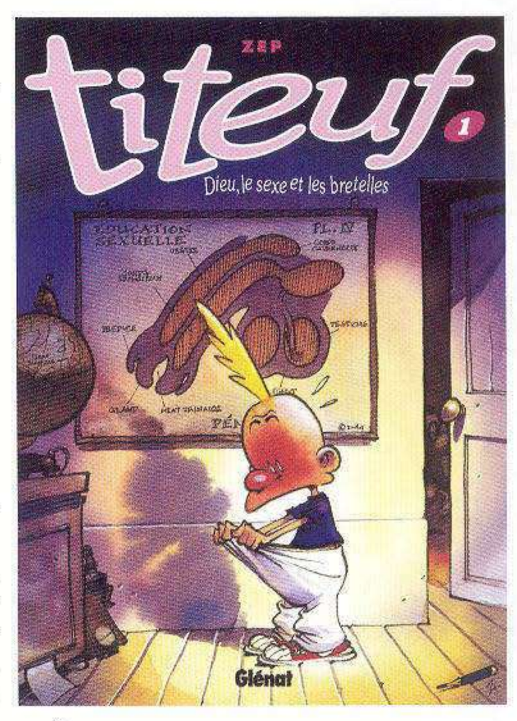
«De repente noté que estaba sucediendo algo entre Titeuf y yo.»

Zep

para la edición francesa del duodécimo álbum, prueba evidente de su increíble popularidad.

Titeuf es un chico joven con una mata de pelo rubio. El autor sigue sus aventuras cotidianas tanto en el colegio como en casa. Entre sus amigos están Manu, un chico tímido y el mejor amigo de Titeuf; el regordete Hugo, con un jersey rojo; Vomito, que vomita por cualquier razón, y Jean-Claude, que balbucea a causa de su aparato dental. Titeuf pasa la mayor parte del tiempo preguntándose sobre el sexo y sobre el mundo de los adultos e interpretando todo lo que escucha de un modo divertidísimo. Cree estar enamorado de una chica llamada Nadia, pero sus torpes técnicas amorosas nunca conducen a nada. Las historias se presentan en el formato de sketches de una sola página y se basan en gags y situaciones cómicas. *Titeuf* ha sido adaptado en televisión, cine y videojuegos. **CM**

Primera edición AtoZ (Suiza)
Creador Philippe Chappuis (Suiza, n. 1967)
Género Humor
Premio Sierre Comics Festival Prix du Public (1996)



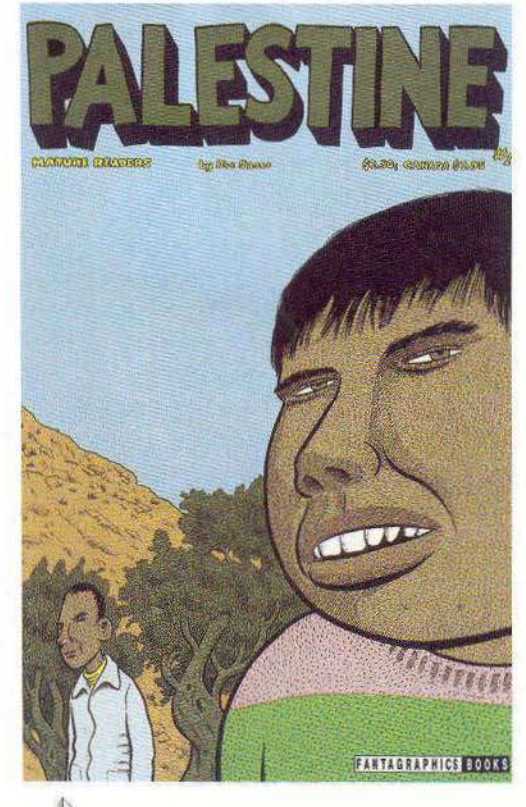
Otros libros de Zep

Mal rollo
Dios, el sexo y los tirantes
El amor no mola
Nadia, se marie
Adiós, mundo cruel

Palestina 1992

Joe Sacco

Título original *Palestine*
Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador Malta-EE.UU. (n. 1960) **Género** Historia
Premio American Book Award (1996)



Otras lecturas
Notas al pie de Gaza de Joe Sacco
El fotógrafo de Didier Lefèvre y Emmanuel Guibert

Joe Sacco se graduó en periodismo en la Universidad de Oregón. Intentó establecerse como periodista, pero finalmente decidió ganarse la vida con su afición, los cómics, y tras unirse a *The Comics Journal* como guionista en plantilla, comenzó a viajar. Su interés por la política de Oriente Medio le llevó a Israel y a los Territorios Ocupados, entre 1991 y 1992. Así explicaba sus motivos para este viaje: «Me daba la impresión de que los medios norteamericanos realmente habían descrito mal la situación, y me llevé una gran sorpresa. Crecí pensando que los palestinos eran terroristas y tardé bastante tiempo en cambiar de opinión, en leer las cosas adecuadas y comprender que la dinámica de poder en Oriente Medio no era la que yo creía». Mediante el empleo de técnicas literarias (al igual que hizo el «nuevo periodismo» de las décadas de 1960 y 1970 de Tom Wolfe, Truman Capote y Hunter S. Thompson), Sacco adaptó al cómic las historias de las personas a las que entrevistó, otorgándoles una voz que de otra forma, probablemente, nunca hubieran tenido. Finalmente, estas se publicaron en una colección llamada *Palestina*.

«Bueno, lo hemos oído en las noticias, pero la CNN nunca lo ha mostrado con tal dureza.» **Frank Stack, dibujante de cómics**

La historieta comienza con los diseños underground y barrocos de las primeras obras de Sacco. Las gruesas líneas del frente de combinan con unas líneas finas en el fondo para ayudar a crear perspectiva aérea y profundidad de campo. Los sombreados se mezclan con punteados para dotar a los dibujos de textura, aunque sin demasiado volumen. Desde el punto de vista artístico, Sacco se volvió más realista sin renunciar a la caricatura, una evolución inevitable, ya que un periodista gráfico necesita describir lugares y sucesos con fidelidad. **DI**

Sacco retrata la terrible paranoia que acompaña a la vida en *Palestina*. ➡


we walking too fast?
he looking at us?
are they?
very colorful...
why is she looking at her feet?
she's acting nervous
Couple more corners



Leviatán 1992

Peter Blegvad

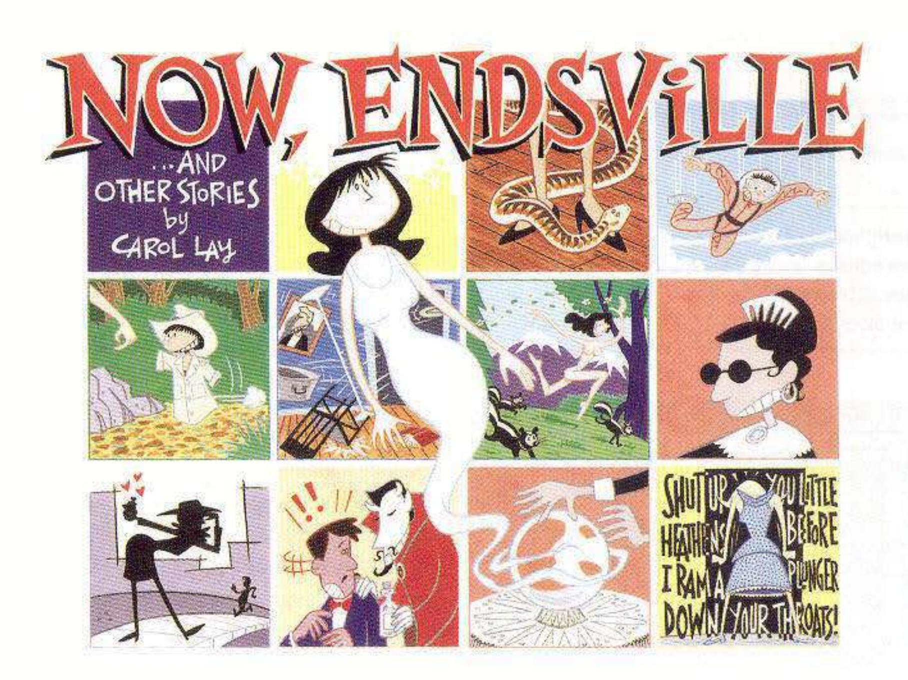
Título original *Leviathan*
Primera edición *The Independent* (RU)
Creador EE.UU.-RU (n. 1951) **Género** Sátira
Premio Sony Award (2003)

Peter es hijo de la escritora Lenore Blegvad y del ilustrador Erik Blegvad, y creció rodeado de tinta y papel, y en un entorno de libre pensamiento y juegos de palabras. Peter era fan de los Beatles desde muy joven, vivía a caballo entre Estados Unidos y Reino Unido, y estaba obsesionado con los líquidos —agua, tinta India, alcohol, leche—, la psicodelia de la década de 1970 y los «comix» (cómics underground). También fantaseaba con sus propias creaciones verbales, poéticas, visuales y musicales.

Sobrevivía pintando y esbozando fondos para libros basados en programas de televisión de *Snoopy*, mientras que su creación gráfica personal y sus pinitos como músico (en Slapp Happy y en solitario) las consideraba meras aficiones. Finalmente, en 1992, *Sunday Review* reparó en su arte. Su increíblemente surrealista tira cómica *Leviathan* [Leviatán] —protagonizada por Hand, Cat, Mama, Papa, Rebecca y Levi, un bebé muy hablador, sin rostro y todopoderoso— se publicó semanalmente durante siete años. La dibujaba con pluma y pincel, en blanco y negro básico con notas de color. (El paso a lo digital fue un fracaso. El gato, Cat, declaró: «¡Me niego a que me dibujen con un ratón!».)

A lo largo de sus 377 episodios, Blegvad mostró sus emociones y sus filias en una avalancha de rimas y sombreados cruzados, con referencias al dadaísmo, a Duchamp, a Yeats y a Dios. Algunas de las tiras fueron recogidas en *The Book of Leviathan* [El libro del Leviatán] (2001). Blegvad sigue trabajando con la música y realiza «cómics para el oído» en la BBC Radio. **HvO**

El bebé Levi se enfrenta a otro final tenebroso. ↑



Ahora, Endsville 1993

Carol Lay

Título original *Now, Endsville*
Primera edición *The Village Voice* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1952) **Género** Parodia
Influencia sobre Kim Deitch

En 1987, a Carol Lay le ofrecieron su propia tira cómica mientras trabajaba realizando *storyboards* para películas. Su historieta principal, *Good Girls* [Buenas chicas], estaba protagonizada por Irene Van de Kamp, una mujer criada por una tribu africana que mostraba cicatrices tribales y un plato en el labio y que regresa a la sociedad como una heredera desencantada. La parodia está dibujada con el estilo de los cómics románticos tradicionales.

Lay, al no poder combinar la elaboración de un cómic continuado con trabajos de ilustradora mejor pagados, ideó las tiras enigmáticas e intelectualmente estimulantes de *Story Minute* [Minuto de historia]: entre ocho y doce viñetas que ofrecían una historia completa. No se trata de tiras cómicas compuestas por gags, y ningún otro autor produciría algo similar, ya que están totalmente imbuidas del punto de vista de Lay. También produjo narrativas más extensas, como *Now, Endsville* [Ahora, Endsville]. La protagonista, Jill, no se conformará con cualquier tipo aburrido y está dispuesta a esperar para conseguir lo que quiere. Steve aparece de improviso en su vida, por lo que la historia se adentra por caminos aún más impredecibles. Otra de las narrativas está centrada en madame Asgar, una excéntrica creadora de pociones infalibles contratada por un hombre de negocios explotador para crear riqueza a partir del bosque tropical que acaba de comprar.

Las colecciones de *Story Minute* pueden encontrarse en www.waylay.com, y el mismo formato sigue vigente en su tira actual, *WayLay* [Al modo de Lay], de la revista en línea *Salon*. **FP**

↑ *Ahora, Endsville* muestra la distintiva y extravagante sensibilidad de su creadora.

Los diarios de Marat/Sade 1993

Barron Storey

Título original The Marat/Sade Journals
Primera edición Tundra Publishing (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1940)
Género Biografía, alternativo



Otras lecturas
Hic Sunt Leones de Frédéric Coché
Leben? Oder Theatre? de Charlotte Salomon

Esta fue la primera incursión en el campo del cómic del artista y profesor Barron Storey. Etiquetar *The Marat/Sade Journals* [Los diarios de Marat/Sade] como una «novela gráfica» quizá sea demasiado restrictivo, aunque también resulta problemático describirla como una «adaptación». El propio título apunta a la obra homónima de Peter Weiss, *Marat/Sade*, que podría considerarse su hilo conductor; pero Storey también incorpora elementos variados procedentes tanto de Shakespeare como de Peter Shaffer o de diversas películas y canciones. Además, tal y como nos revela el prólogo, las fuentes principales de este cómic son, básicamente, «los diarios personales de artista que envejece». Muchos de los dibujos tienen títulos autónomos y también beben de muchas

«Adoro su cuerpo, pero ella no se da cuenta de que su belleza reside en lo apropiado que es...»

fuentes distintas. Hasta cierto punto, el cómic de Storey puede considerarse, asimismo, autobiográfico.

Storey ha llevado los límites del cómic a lugares sin precedentes. Es lícito decir que su influencia se ha hecho notar más a través de la obra de sus amigos y sus estudiantes —desde Dave McKean o Bill Sienkiewicz hasta Kent Williams y George Pratt—, pero también se percibe en artistas de generaciones más jóvenes, como David Choe y David Mack, por no mencionar a los guionistas (la prueba es leer *Batman: Arkham Asylum* como una variación de *Los diarios de Marat/Sade*). Mediante el empleo del collage, la fotografía, la pintura, el texto (tanto inteligible como ilegible), medios mixtos y variadas metodologías visuales y gráficas, el arte de Storey (y en especial en el caso de *Marat/Sade*) muestra un amplio repertorio, en el que el significado se crea, se destruye, se reconstruye y fluye de forma constante. **PM**

Kane 1993

Paul Grist

Kane es una delicia absoluta. Se trata de un cómic sobre investigaciones policiales; es duro, apasionante, divertido y en ocasiones surrealista, y está dibujado con un estilo claro y transparente. Paul Grist, un artista que sin duda sabe cuándo «menos es más», ha autoeditado *Kane* desde 1993. El cómic se centra en el detective homónimo y en sus casos, a veces de lo más mundano y a veces espectaculares. Todo sucede en la ciudad ficticia de New Eden, y combina algunos elementos de lo más ingleses con un formato estadounidense tradicional. Grist introduce muchas referencias a la serie de televisión norteamericana *Canción triste de Hill Street*.

Kane, al iniciar su andadura, es investigado por el asesinato a tiros de su corrupto compañero, lo que

«Debes usar el arma para marcar una distancia entre tú y el objetivo, en lugar de dejar que te acerque a él.»

hace que los demás policías, especialmente el novato Page, sospechen de él. Kane reacciona sumergiéndose en su trabajo. Grist emplea a un único personaje en crisis como ventana de observación del departamento de policía y de la ciudad de New Eden. Hay amplias secciones de la narrativa en las que Kane apenas aparece, y Grist recurre a inteligentes mecanismos para denotar la presencia de flashbacks y fantasías, algunas veces incluso cambiando el narrador en mitad de la historia.

Grist posee un pícaro sentido del humor, lo que da pie a que *Kane* se desarrolle con un ingenio mordaz que recuerda a *Sin City*. Sus gráficos concisos, con ángulos pronunciados y sombras profundas, suponen un contraste absoluto con las líneas argumentales, donde encontramos cortes repentinos entre hechos y períodos de tiempo: tal vez el mundo visual de *Kane* sea en blanco y negro, pero su trasfondo moral no lo es. **FJ**

Primera edición Dancing Elephant Press (UK)
Creador RU (n. 1960)
Género Policíaco
Influencia sobre Jim Connolly

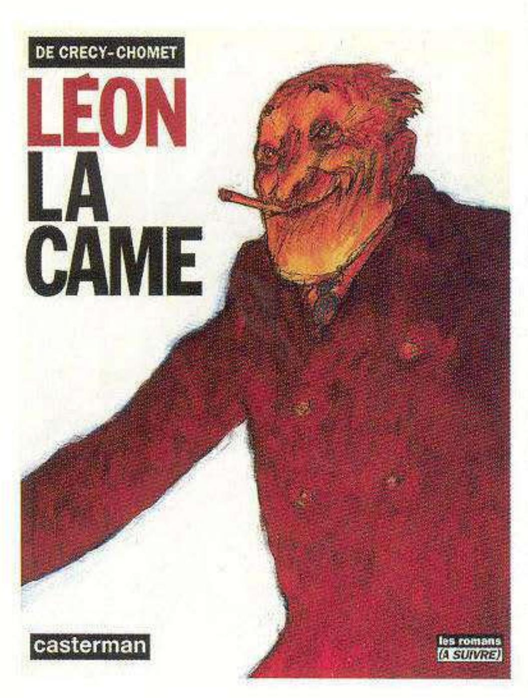


Otras lecturas
Gotham Central de Greg Rucka, Ed Brubaker y otros
Jack Staff de Paul Grist
Sin City de Frank Miller

Léon la Came 1993

Sylvain Chomet · Nicolas de Crécy

Título original *Léon la Came*
Primera edición À Suivre (Francia)
Creadores Chomet (Francia, n. 1963); De Crécy (Francia, n. 1966) **Género** Sátira **Premio** René Goscinny (1996)



«Las ilustraciones libres y orgánicas de De Crécy insuflan vida a los personajes y aportan energía al movimiento de sus viñetas.»

Library Journal

En vísperas de cumplir cien años, Léonce Houx-Wardiougue, fundador de una famosa empresa de cosméticos en la década de 1920 que lleva su nombre, abandona el hospicio en el que su familia lo había abandonado. El viejo ha decidido recordarle a su querida familia que todavía existe. Y su familia está preocupada y disgustada: ¿cómo pueden enfrentarse al regreso del viejo, que posee una clarividencia, una franqueza, un comportamiento extravagante y un vergonzoso pasado (fue un sindicalista que participó en el levantamiento de 1930)?

Naturalmente, el indestructible Léonce disfruta estropeando las vidas de sus familiares y las de sus lacayos de marketing y publicidad. La única e importante excepción que hace es su nieto, Geraldo-Georges, un muchacho tímido al que le gusta pasar desapercibido y con el que, contra todo pronóstico, forma un vínculo íntimo y cariñoso. Temblad, malvados, Léon la Came ha llegado a la ciudad y no se siente satisfecho: indignación e irritación a cada paso, muerte a todos los idiotas y ¡larga vida a la revolución!

Cuando esta feroz fábula ideada por Nicolas de Crécy y Sylvain Chomet fue publicada por primera vez en Francia causó una auténtica sensación, lo que no es ninguna sorpresa: el escenario es un recurso brillante, empleado para reducir a polvo todo lo que ataca, como la falta de carácter de los seres humanos, la burguesía y los engaños de los profesionales de la comunicación. Solamente el amor —representado aquí por la unión entre el neurótico Geraldo-Georges y una joven a la que le falta una pierna— sale indemne al final. Los dibujos son tan asombrosos como el argumento, y desde la publicación de su primer libro, ha resultado evidente que De Crécy posee un talento excepcional para las técnicas de las artes gráficas que cambia todo lo que toca. *Léon la Came* es irreverente y no puede compararse con ningún otro cómic. **NF**

Diario azul 1993

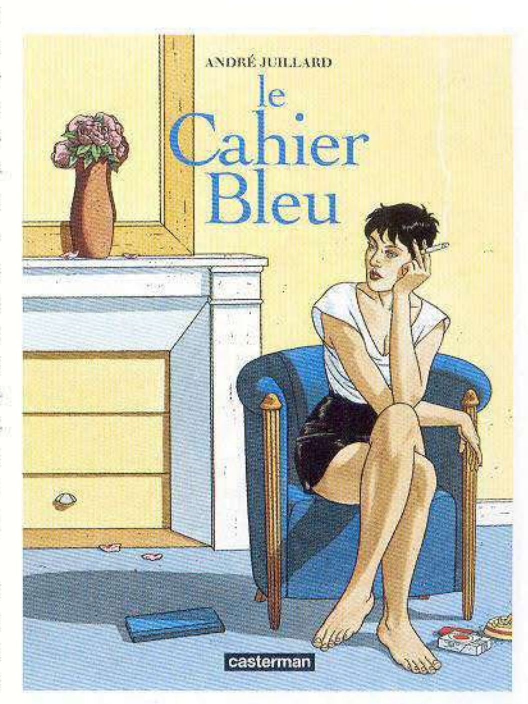
André Juillard

La más conocida y destacada de las muchas historias creadas por André Juillard puede que también sea, paradójicamente, la menos representativa de su obra. Juillard es un destacado especialista en cómics históricos, que ilustró de forma prolífica desde sus comienzos hasta mediados de la década de 1970, pero rompió con su trabajo anterior al empezar *Diario azul* a principios de la de 1990. Para realizar esta obra eligió un tema contemporáneo, libre de cualquier referencia histórica, y trabajó completamente en solitario, sin guionista. El libro le supuso una montaña de premios y en la actualidad continúa siendo uno de sus logros más brillantes.

En *Diario azul* aparece un triángulo amoroso clásico: Armand ve a la joven Louise desnuda en su apartamento de París desde un paso elevado del metro, se acerca a ella y logra seducirla. Sin embargo, Louise pronto pone punto final a lo que considera un asunto sin futuro, ya que acaba de conocer a Víctor, un personaje atormentado cuya sensibilidad la conmueve. Su relación está a punto de florecer cuando Louise encuentra en su correo un cuaderno azul que le han enviado de forma anónima. Se trata del diario privado de Víctor, donde explica cómo, desde el paso elevado, divisó el cuerpo desnudo de Louise.

Diario azul es más complejo y sofisticado de lo que parece a primera vista, y resulta atractivo gracias a una estructura narrativa inesperada, que abarca los mismos hechos desde distintas perspectivas. Aquí, Juillard se muestra como el artista definitivo de la claridad. Sus dibujos, con una implacable atención al detalle y la máxima legibilidad, enriquecen las páginas con colores cálidos y brillantes y logran que la historia de *Diario azul* cobre vida de la forma más gráfica posible. Los lectores se sienten unidos a Louise y a todos los que son como ella, y también a todas las personas que alguna vez se han enamorado de la imagen fugaz de alguien desconocido en la gran ciudad. **NF**

Título original *Le Cahier bleu*
Primera edición À Suivre (Francia)
Creador Francia (n. 1948)
Género Drama, romántico



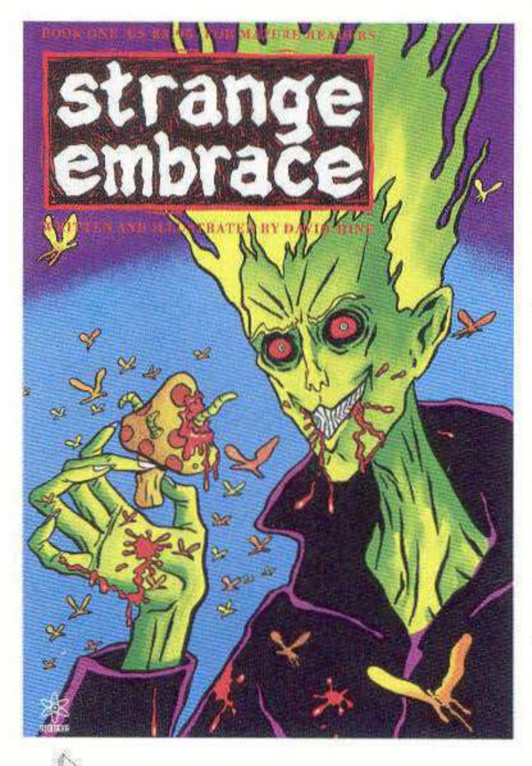
«Nos transmite esa sensación de la ciudad y de la soledad que pueden proceder de una intriga romántica.»

Christian Perring, crítico

Abrazo extraño 1993

David Hine

Primera edición *Strange Embrace*
Primera edición Tundra Publishing (EE.UU.)
Creador RU (n. 1956) **Género** Sobrenatural
Influido por David Lynch y Roman Polanski



Otras lecturas

Tesoros del crimen victoriano de Rick Geary
From Hell de Alan Moore y Eddie Campbell
Taboo editada por Stephen R. Bissette
Uzumaki de Junji Ito

Resulta casi imposible clasificar *Strange Embrace* [Abrazo extraño]. Se trata de una alucinógena historia de fantasmas mezclada con una crítica a la hipocresía sexual inglesa y a la misoginia y luego cruzada con el melodrama más alegremente sórdido. Este cómic con referencias al fetichismo, a la soledad y al afecto depositado en quien no lo merece, está contado con humor negro, compasión y rabia contra la calculada crueldad de la antigua clase dominante. No hay nada que se le parezca en el mundo del cómic.

Una gran parte de su línea argumental se sitúa en la época victoriana. Los lectores descubren los oscuros secretos de familia del recluso masoquista Anthony Corbeau, quien puede ser o no ser el personaje central de la historia. Como si se tratara de un homenaje a *Otra vuelta de tuerca* de Henry James —la mejor y más ambigua de todas las historias de fantasmas de la época victoriana—, David Hine emplea distintas técnicas narrativas —cartas, diarios, escenas retrospectivas— para desplegar de forma lenta y cuidadosa su narración sobre la joven inocencia corrompida y convertida en malevolencia. James siempre prestaba gran atención al diseño estructural de sus tramas, y Hine hace lo mismo: al final de la cuarta y última entrega de *Abrazo extraño*, todas las líneas argumentales de la historia se unen y se resuelven de una forma muy satisfactoria pero bastante inesperada.

«Nadie en su sano juicio se pone a dar saltos frente a un ídolo clavándose las uñas.»

El dibujo angular y deliberadamente feo de Hine resulta cada vez más hábil a medida que la serie avanza, y es un perfecto complemento del alma surrealista de la historia. Los símbolos de arte tribal africano amplifican la crítica hacia los saqueos que practicó el Imperio británico. **AL**

La última actuación de Casanova 1993

Hunt Emerson

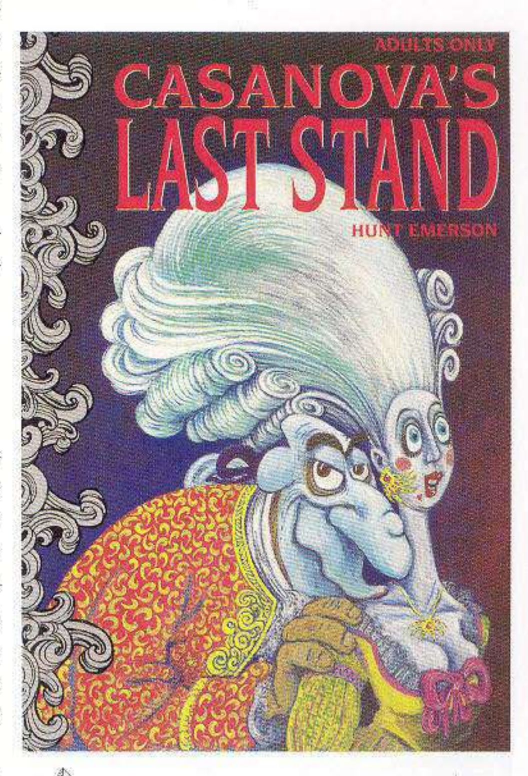
Título original *Casanova's Last Stand*
Primera edición Knockabout Comics (RU)
Creador RU (n. 1952) **Género** Parodia **Influido por** *Memorias* de Casanova

En un «castillo de mala muerte de Dux, Bavaria», un envejecido libertino se aferra a su precario puesto como bibliotecario mientras explica cuentos burdos a un noble de su misma edad para animar su virilidad. Él mismo se siente revitalizado al relatarle al estúpido hijo del señor sus aventuras amorosas. Así de bajo ha caído Casanova, antaño comidilla y escándalo de toda Europa, y él lo sabe. Nadie cree realmente las hazañas que describe, así que cuando al castillo llega como invitada una mujer exuberante, Casanova está decidido a conseguir su afecto, pese a que resulta evidente que ella detesta al viejo loco y castigado por la viruela.

Hunt Emerson, el mejor dibujante de cómic underground de Reino Unido, presenta pasajes auténticamente divertidos de la vida del gran libertino, contraponiendo la prosa rimbombante de sus memorias con la realidad visual de su situación, antes de embarcarse en la narración de la «última actuación» del viejo verde. En algunos momentos de la narración vislumbramos brevemente a Casanova como un chiquillo triste y solitario, abandonado por su madre, incapaz de superar esa falta de afecto materno pese a todas las mujeres que se lleva a la cama. Pero este núcleo de melancolía conmovedora se ve contrarrestado por brillantes gags visuales.

«[...] qué mejor modo de andar que en compañía de una dama adorable y joven ... con adorables y jóvenes...»

El genio de Emerson reside en la diestra edición de su material, que brinda a los lectores la cantidad justa de jugosos flashbacks y de momentos dolorosos antes de embarcarse en la cómica expedición de la historia principal. Pocas novelas gráficas pueden lograr que los lectores rían a carcajadas y también que una lagrimita asome a sus ojos, pero esta es una de ellas. **FJ**



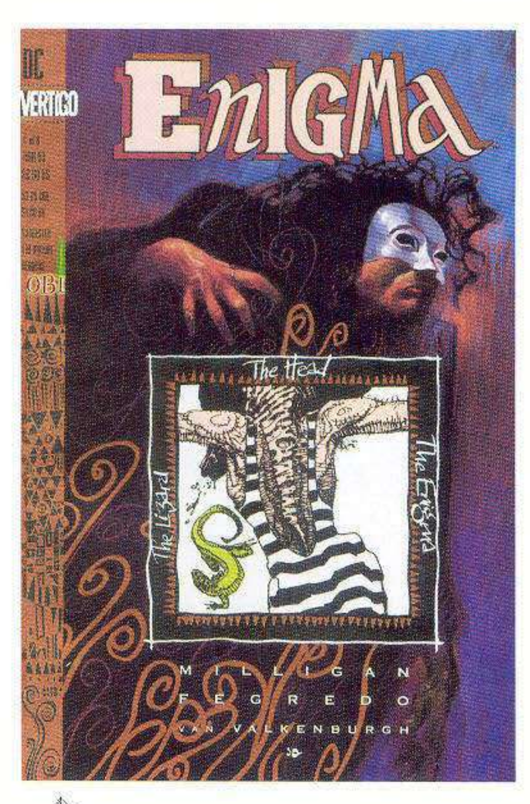
Otros libros de Hunt Emerson

El amante de Lady Chatterley
Outrageous Tales from the Old Testament
The Rime of the Ancient Mariner
The Seven Deadly Sins

Enigma 1993

Peter Milligan · Duncan Fegredo

Primera edición DC Comics/Vertigo (EE.UU.)
Creadores Milligan (RU, n. 1962); Fegredo (RU, n. 1964)
Género Superhéroes



Otros libros de Peter Milligan
Girl con Duncan Fegredo
Rogan Gosh
Shade: el hombre cambiante

Michael Smith es un joven de veinticinco años dedicado a la reparación de teléfonos, con una existencia aburrida y vacía, hasta que los personajes del cómic que solía leer de niño comienzan a cobrar vida. Cuando el Enigma y los grotescos villanos —la Cabeza, la Verdad y la Chica Sobre— se vuelven reales, Michael siente que, de algún modo, está conectado con el héroe de su infancia. Tras un encuentro con la Cabeza «comesesos», Michael queda al borde de la muerte pero consigue salvarse milagrosamente; deja atrás tanto a su novia como su vida anterior y va a buscar al creador del antiguo cómic de *Enigma*, Titus Bird. Michael ofrece su ayuda a Titus, que está siendo perseguido por un culto que cree que es una especie de Mesías, y juntos descubren un vínculo entre estos extraños sucesos y una solitaria granja de Arizona en la que hace veinte años se produjo un truculento asesinato. Finalmente, consiguen encontrar al Enigma y conocer la verdad, pero no antes de que Michael se haya enamorado del superhéroe de su pasado. Cuando el Enigma debe abandonar la que puede ser su última lucha, Michael y Titus están a su lado.

«No me lo creo. Se está follando a uno de mis personajes. / Pues denuncia a ese hijo de perra a la sociedad de autores.»

Enigma es una historia extraña contada por un narrador al que no vemos hasta la última página del último capítulo, en la que se aclaran muchos hechos extraños. Al final, la pregunta central del libro —¿fue Michael quien hizo que el Enigma cobrara vida?— encuentra una respuesta muy inteligente. El guionista Peter Milligan envía a su héroe a un peligroso viaje de autodescubrimiento, ayudado con gran habilidad por la taciturna y extravagante descripción de una Norteamérica crepuscular que aporta el dibujante Duncan Fegredo. **J-PJ**

Ghost World (Mundo fantasmal) 1993

Daniel Clowes

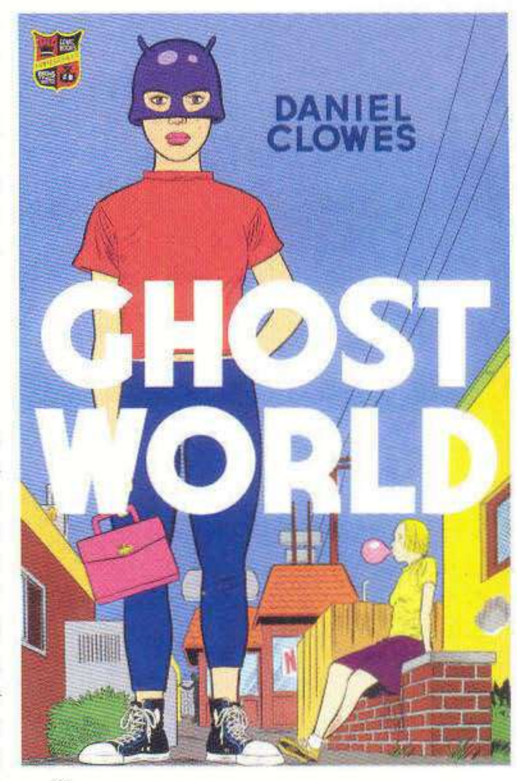
Enid Coleslaw y su mejor amiga Rebecca Doppelmeyer nacieron cuando Daniel Clowes contempló un graffiti en Chicago que decía «Ghost World» [mundo fantasmal]. Esas palabras condensaban sus sentimientos acerca de la tierra baldía de la ciudad moderna, donde las vidas solo se viven a medias. *Ghost World (Mundo fantasmal)* ofrece varios retratos de chicas adolescentes de Estados Unidos que resultan convincentemente tiernos, sin llegar a caer en el paternalismo.

No es ninguna coincidencia que Enid Coleslaw sea un anagrama del nombre de Clowes. La supervivencia en el infierno del instituto logra que dos polos opuestos se unan: Enid, una confusa chica judía extrovertida y con gafas, y su complemento, la rubia Rebecca, callada y más guapa, juntas en su búsqueda de emociones y en su rechazo de la conformidad. En una serie de episodios breves y acumulativos, Clowes ahonda tanto en la compleja relación que establecen entre ellas como en las confusas relaciones que ambas mantienen con su amigo/novio común, Josh. Tras la graduación en el instituto, su terrible y contradictoria intimidad será puesta a prueba por las presiones de la vida doméstica, la universidad, el trabajo y el deseo, y, finalmente, quedará destruida, lo que las obliga a crecer y a separarse.

«Dios, ¿a ti no te encanta ver así de enamoradas a dos personas tan feas?»

Los personajes de Clowes, realistas aunque algo excesivos, están envueltos por un fantasmagórico brillo verduzco, mientras recorren un paisaje de barrio residencial plagado de falsas cenas de la década de 1950, supermercados cavernosos y apartamentos estériles. Clowes coescribió el guión de la película *Ghost World* junto con el director Terry Zwigoff. **PG**

Título original *Ghost World*
Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1961) **Género** Adolescentes
Adaptación Película (2001)



Otros libros de Daniel Clowes
Art School Confidential
Ice Haven
The Death Ray

Lapinot 1993

«Lewis Trondheim»

Título original *Lapinot*
Primera edición L'Association (Francia)
Creador Laurent Chabosy (Francia, n. 1964)
Género Humor

Probablemente Lapinot sea el héroe menos viable que uno pueda imaginar para una serie de cómic comercial: un joven conejo, tranquilo y retraído, que vive en el París actual rodeado por su grupo de amigos, entre los que se encuentran el exuberante Richard, el intelectual Pierrot, el mujeriego Titi y Nadia, la novia de Lapinot. A lo largo de diez volúmenes, Lapinot se ve envuelto en una serie de desventuras en las cuales aparecen monstruos, vaqueros y piedras malditas.

El debut de este personaje se produjo en *Lapinot y las zanahorias de la Patagonia*, una obra épica de 500 páginas de Lewis Trondheim en la que el artista intentaba enseñarse a sí mismo a dibujar. *Slaloms*, el primer número de la serie central, fue publicado en 1993 por L'Association como álbum en blanco y negro. Dos años después la serie pasó a Dargaud, donde los libros se publicaron como álbumes a todo color con tapa dura.

Uno de los aspectos más asombrosos de la serie *Lapinot* es el modo en el que esta juega con el tiempo. Varios de los volúmenes están ambientados en el pasado, incluidos *Blacktown* (un western), *Walter* (una historia de terror al estilo de finales del siglo XIX) y *Vacaciones de primavera* (ambientada en la Inglaterra victoriana). En cada uno de estos libros, el elenco de personajes conserva su caracterización y su continuidad, aunque el mundo cambie. La fuerza de *Lapinot* reside en el destacado sentido de la oportunidad cómica que posee Trondheim y en su capacidad para burlarse con elegancia de las convenciones del género del que se ocupa. A través de los personajes se filtra la cultura popular. **BB**

Sin City 1993

Frank Miller

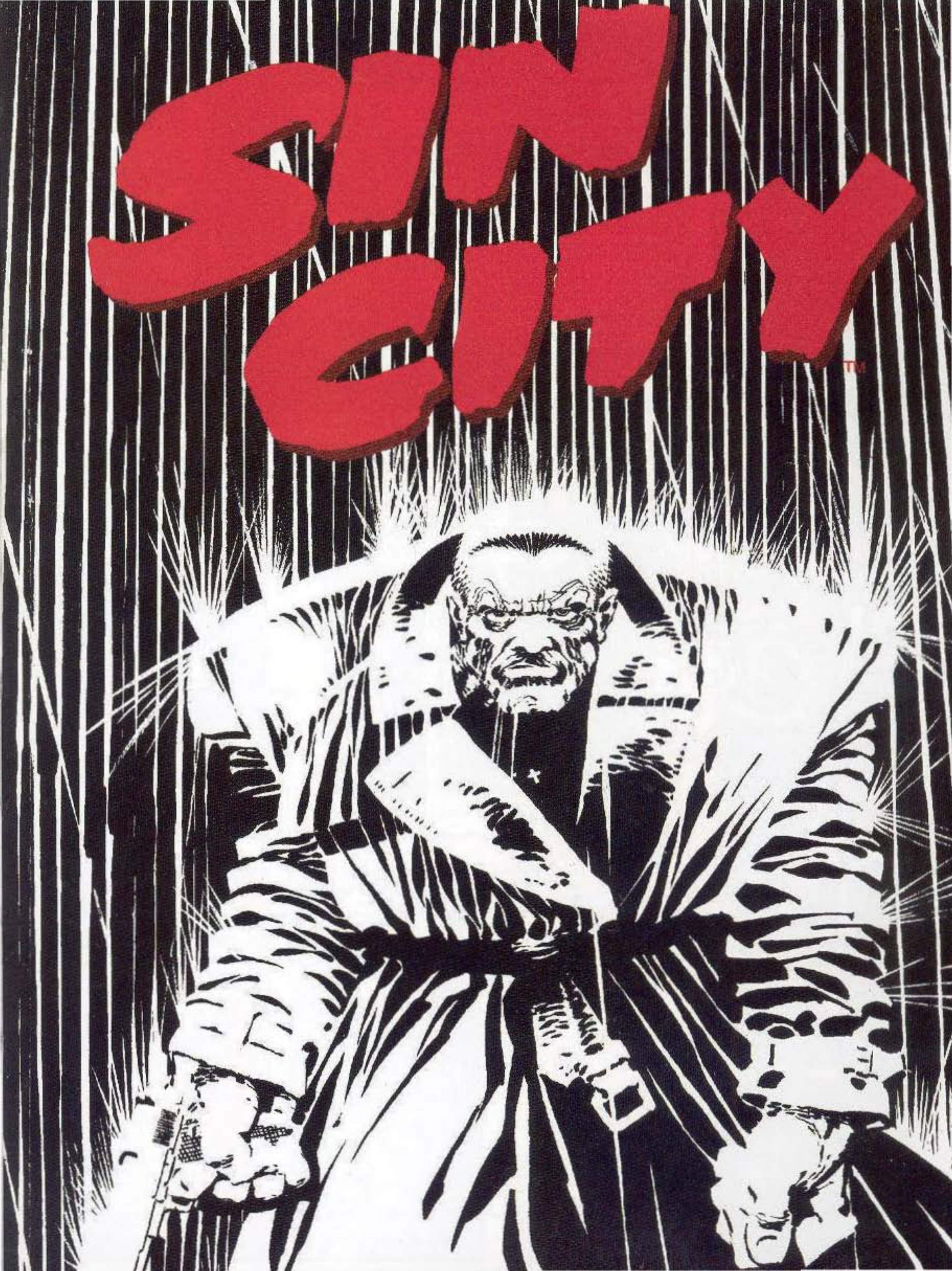
Primera edición Dark Horse Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1958)
Género Policíaco **Premio** Eisner Award (1997)
Adaptación Película (2005)

En su regreso al exitoso ambiente criminal de su época en *Daredevil* una década antes, Frank Miller construyó *Sin City*. Se trata de un lugar lóbrego, sumido a perpetuidad en la oscuridad y la lluvia y, aparentemente, creado en su totalidad a partir de los barrios más sórdidos que pueden encontrarse en cualquier gran ciudad. Los criminales actúan con impunidad, mientras que los ciudadanos honrados hacen la vista gorda y aceptan su papel de presas y testigos mudos de las atrocidades.

Miller pobló su creación con personajes memorables: Marv, con el rostro desfigurado; Miho, la pequeña asesina; Hartigan, el policía honrado que no puede resolver ningún caso, y Nancy, la bailarina de striptease que tiene un secreto. Algunos sufren una mala racha, otros son víctimas de los sucesos y otros son lo que son para sobrevivir, pero todos tienen algún defecto fatal. Es como si el elenco de *Ellos y ellas* de Damon Runyon se hubiera trasladado al infierno.

El dibujo de Miller desató en *Sin City* una sinfonía de negro. En algunas páginas, el único blanco que vemos es una figura confusa y las rayas que representan la lluvia omnipresente. Y cuando Miller abandona esta fórmula, como sucede en los volúmenes cuatro y seis, el resultado es que el aspecto perturbador se ve aún más reforzado.

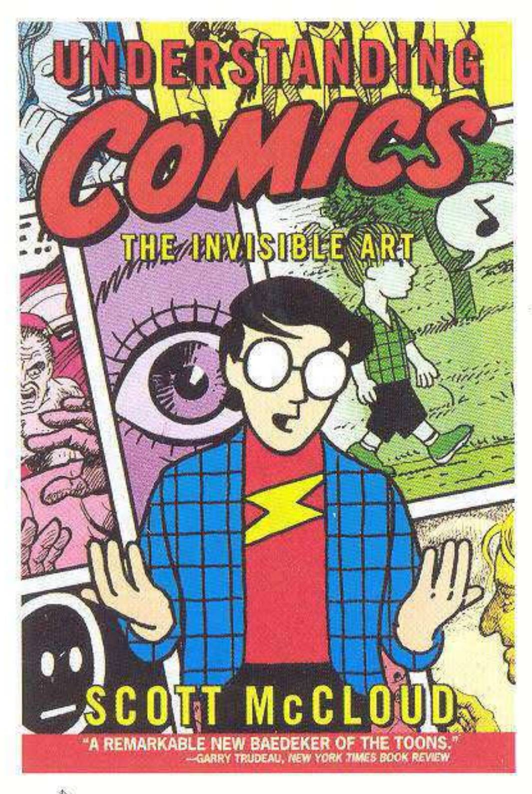
Miller exploró *Sin City* durante siete volúmenes y varias décadas. *Sin City* está basado en gran parte en el arquetipo del héroe masculino solitario, pero pocas veces una adaptación fílmica se ha parecido tanto a su fuente, y en contadas ocasiones una fuente ha tenido una construcción tan cinematográfica. **FP**


SIN CITY
TM

Entender el cómic 1993

Scott McCloud

Título original *Understanding Comics*
Primera edición Tundra Publishing (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1960) **Género** Consulta
Influencia sobre *Logicomix*



Otras lecturas
El cómic y el arte secuencial de Will Eisner
Hacer cómics de Scott McCloud
La revolución de los cómics de Scott McCloud

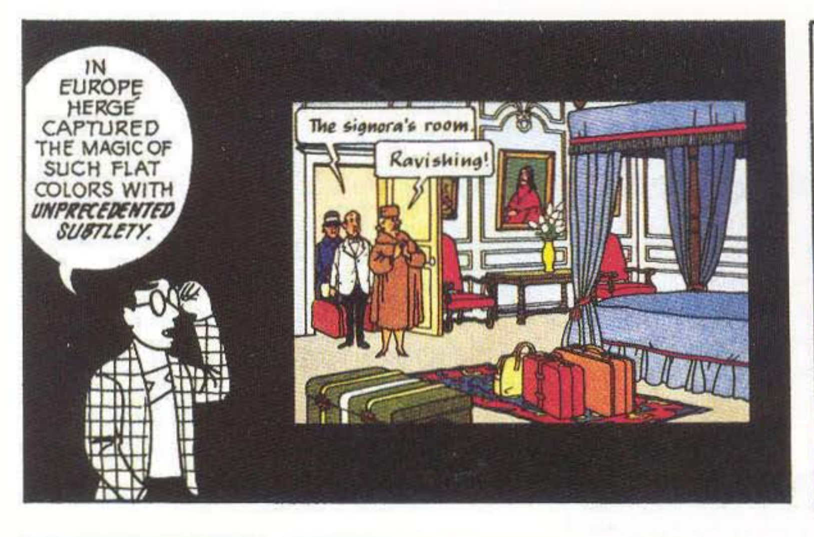
¿Qué define el cómic como medio? ¿En qué se diferencia de cualquier otro medio artístico? ¿Cómo funciona realmente? Tomando como base el trabajo pionero de Will Eisner y otros autores, Scott McCloud ha creado una novela gráfica en la que mira en el interior del propio género y revela que en una sola página suceden muchas más cosas de las que tal vez creíamos.

McCloud intenta definir lo que son los cómics y revela cómo a lo largo de la historia aparecen recursos narrativos propios del cómic —especialmente el tapiz de Bayeux y ciertas pinturas encontradas en tumbas del antiguo Egipto—, para continuar con una deconstrucción del vocabulario real del cómic. Explica el poder de la imagen simplificada y explora la fuerza de la yuxtaposición a la hora de contar una historia, así como la elasticidad del tiempo tanto dentro de las viñetas como entre ellas. Otros temas incluyen el empleo de la cualidad de la línea para expresar emociones, la aplicación del color e incluso una amplia definición del propio arte.

«En la actualidad, las posibilidades del cómic son —y siempre lo han sido— infinitas.» **Scott McCloud**

Comprender el cómic es un estudio exhaustivo pero entretenido de cómo se consigue que este medio cobre vida. La narrativa de McCloud es compleja y cerebral, pero también cuenta con una composición clara y concisa. Esto ya es un triunfo en sí mismo, dado que utiliza las mismas técnicas que describe para ilustrar literalmente la idea que está transmitiendo. Por tanto, muchos editores de cómics consideran *Entender el cómic* una lectura necesaria para cualquiera que planee ganarse la vida en este mundo y, de hecho, muchos de los actuales profesionales del cómic consideran que la obra ha resultado de un valor incalculable para sus carreras. **BD**

Entender el cómic deconstruye el género del cómic empleando sus propias técnicas.



HERGÉ CREATED A KIND OF *DEMOCRACY OF FORM* IN WHICH NO SHAPE WAS ANY LESS IMPORTANT THAN ANY *OTHER*-- A *COMPLETELY OBJECTIVE WORLD.*



COMICS *PRINTING* WAS *SUPERIOR* IN EUROPE AND FOR HERGÉ, FLAT COLORS WERE A *PREFERENCE,* NOT A NECESSITY.



BUT OTHERS SUCH AS *CLAVELOUX, CAZA* AND *MOEBIUS* SAW IN THEIR SUPERIOR PRINTING AN OPPORTUNITY TO EXPRESS THEMSELVES THROUGH A MORE INTENSE *SUBJECTIVE* PALETTE.







SOME OF THIS WORK BEGAN REACHING AMERICA IN THE *70's,* INSPIRING MANY YOUNG ARTISTS TO LOOK *BEYOND* THEIR FOUR-COLOR WALLS.











Ikkyu 1993

Hisashi Sakaguchi

Título original *Akkanbe Ikkyu*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (1946-1995)
Género Historia, biografía



Otras lecturas
Buddha de Osamu Tezuka
Emperor of the Land of the Rising Sun de R. Yamagishi
King de Ho Che Anderson
Onmyoji de Reiko Okano
Vagabond de Inoue Takehiko

Ikkyu es una biografía ficticia de 1.200 páginas que escribe un monje budista japonés del siglo XV, una de las figuras más importantes y excéntricas de la historia del zen. También se trata del último trabajo de Hisashi Sakaguchi, un «maestro zen» de los cómics que murió pocos meses después de plasmar la muerte de su héroe sobre el papel. Ikkyu fue un personaje enigmático, místico y procaz, famoso tanto por su ascetismo como por ser libertino, iconoclasta e intransigente ante la hipocresía. La novela gráfica de Sakaguchi sigue la búsqueda de la iluminación que lleva a cabo Ikkyu durante toda su vida, desde su infancia en un monasterio de Kioto hasta sus viajes como vagabundo por Japón. Las relaciones de Ikkyu con las mujeres siempre le brindan experiencias trascendentes.

En 1420 Ikkyu meditaba en un bote en el lago Biwa cuando el sonido de un cuervo prendió la chispa de su *satori*, como si se tratase de una iluminación súbita. Sakaguchi retrata este incidente con una simplicidad elocuente. De la negrura surge el graznido de un pájaro que pasa —que se extiende durante dos páginas—, que sobresalta a Ikkyu y le hace olvidarse de todo momentáneamente, incluso de su sentido del ser. A medida que el sol se eleva sobre el lago, el monje se siente renacido, en sintonía con lo que le rodea.

El dibujo de Sakaguchi es clásico y directo, en un blanco y negro de gran contraste dramático, inundado de detalles históricos, especialmente arquitectónicos. En algunos momentos resulta fílmico —nos recuerda a Akira Kurosawa— mientras que en otros es poético, y también aprovecha elementos de las láminas tradicionales japonesas y del teatro Noh. La narrativa de Sakaguchi es reflexiva y lírica. La lectura de este trabajo contemplativo es similar al estudio de un *koan* (una rima empleada en el budismo zen), cuyo significado o respuesta se encuentra dentro del propio lector. Como dice Ikkyu: «Solo hay un *koan* que importa... ¡tú!». **TRL**

Historia de la Universidad de Tokio 1993

Tatsuya Egawa

Cuando Naoki Murakami contempla a Haruka Mizuno en un encuentro de tenis en el instituto, se produce amor a primera vista. *Tokyo Daigaku monogatari* [Historia de la Universidad de Tokio] de Tatsuya Egawa sigue la relación que establecen ambos desde el instituto hasta la universidad, y después de esta, en un culebrón serializado que se prolongó durante ocho años y que finalmente ocupó 34 volúmenes.

Lo que comienza como una sencilla historia de amor, se acaba transformando en una enrevesada narración de sexo y obsesión, con digresiones constantes en forma de extensas ensoñaciones e ilusiones, el tema favorito de Egawa. Haruka es una chica amable, alegre y de buen corazón, mientras que Murakami es un personaje con tintes de psicópata, y pese a la pasión que siente por Haruka, sus obsesiones y sus numerosos escarceos parecen haber condenado su romance al fracaso. La representación frecuente y franca de «sexo sudoroso» por parte de Egawa a lo largo de la serie supuso que le acusaran de ser un pornógrafo, incluso en el tolerante Japón. Sin embargo, en su contundente plasmación del amor físico también incluyó el embarazo y el parto explícito.

Los estilizados dibujos de Egawa están caracterizados por expresiones faciales extremas y por técnicas narrativas sorprendentemente cinematográficas. Cuando Murakami suspende un examen de admisión, Egawa muestra su reacción ante esta noticia en una secuencia de catorce páginas: a partir de un primer plano de los resultados del examen, una secuencia hacia atrás página a página muestra a Murakami frente al panel de anuncios con los hombros hundidos por la depresión. Luego Egawa pasa a imágenes con gran ángulo y cada vez más distorsionadas y a una mayor oscuridad, a medida que el lector siente el dolor de Murakami. Egawa también incluye transparencias, gráficos, diagramas, cómics dentro de cómics o «lecciones» improvisadas. **TRL**

Título original *Tokyo Daigaku monogatari*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1961) **Género** Melodrama
Adaptación Película (2006)



Otras lecturas

Be Free! de Tatsuya Egawa
Golden Boy de Tatsuya Egawa
Great Teacher Onizuka de Tohru Fujisawa
Escuela indecente de Go Nagai
El último hombre de Tatsuya Egawa

Onmyoji 1993

Reiko Okano

Primera edición Hakusensha (Japón)
Creador Japón (n. 1960)
Género Historia
Premio Shogakukan Manga Award (1988)



Otras lecturas

La llamada de Reiko Okano
Inana de Reiko Okano
La tienda de los animales de los horrores de Matsuri Akino
Youmi Henjou Yawa de Reiko Okano

Con la combinación de *feng shui*, *shinto* y budismo, la cultura feudal japonesa inventó un modo de comprender el fluir del mundo e incluso designó a chamanes reales para realizar esta tarea. *Onmyoji* es una historia de ficción sobre Seimei Abeno, el chamán más legendario de todos, protector espiritual de la capital y encargado de evitar los ataques de peligrosos demonios y fantasmas. También debe enderezar las irregularidades de la naturaleza, como apaciguar a los cielos para que llueva durante una gran sequía. Junto con el bondadoso Hiromasa, el único amigo fiel de Seimei y que, por su parte, tiende a rehuir la compañía de otros humanos, forman un equipo tipo Sherlock Holmes-Watson que resuelve casos paranormales en el Japón feudal.

«Realmente, no me importa nada lo que le suceda a la capital de los humanos ni a nuestro señor.»

La autora, Reiko Okano —hijastra del «dios del manga» Tezuka Osamu— realiza grandes esfuerzos para recrear la época de forma detallada y auténtica. En lugar de recurrir a llamativas y fulgurantes luchas Chi, tan comunes en el manga, los hechizos empleados para restaurar el orden natural de las cosas se basan en la filosofía, la religión e incluso la geometría. Encontramos un ejemplo fascinante de esto cuando Seimei juega al Go, el antiguo juego de tablero chino, contra un Dios malvado, con el futuro de la capital en juego, y cada parte del tablero se corresponde con la disposición real de las barreras espirituales de la propia ciudad. Asimismo, la poesía y la música combaten contra las fuerzas del mal. *Onmyoji* se ve respaldado por increíbles dibujos que combinan elementos del arte popular antiguo de Japón y China para representar a las criaturas supernaturales. Se trata de una obra única en elegancia. **NK**

The Maxx 1993

Sam Kieth William Messner-Loebs

El personaje principal de la serie *The Maxx* es Dave, un indigente que vive en una caja de cartón en un callejón. Su amiga Julie Winters, que fue víctima de una agresión sexual en el pasado y tiene problemas para enfrentarse a la vida, es su asistente social por decisión propia. Ambos pueden entrar en un mundo paralelo, el Mundo Interior (que en realidad es una manifestación del subconsciente de Julie), en el que Julie es La Reina Leopardo y Dave es su espíritu animal protector, un conejo llamado The Maxx. La realidad y el Mundo Interior se entremezclan, y el reto tanto para Julie como para Dave es mantener la cordura pese a sus cambios de identidad constantes entre los dos mundos. Para ello necesitan la ayuda de una adolescente

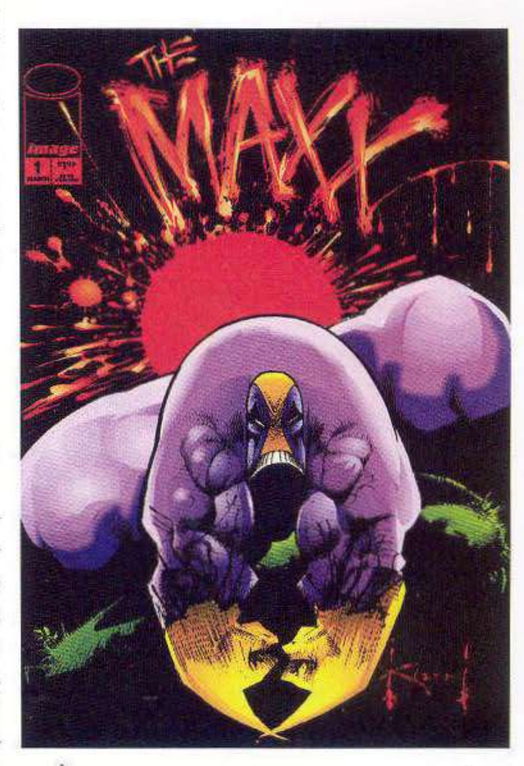
«No paraba de preguntarme: "¿Cómo pueden volar las rocas?". Pero, pensándolo bien, es una pregunta boba.»

llamada Sarah y de su padre, que anteriormente fue el villano conocido como mister Gone.

Esta situación tan poco plausible resulta sumamente atractiva debido a que Sam Kieth, consigue un diálogo bien escrito y creíble con la ayuda de Messner-Loeb, y una larga lista de personajes coloridos e interesantes, junto con secuencias de acción trepidantes y divertidos chistes breves. Traumas infantiles, animales imaginarios, crímenes reales y sueños distorsionados se mezclan en dibujos asombrosamente hermosos y dinámicos. La estrafalaria mezcla de mundos reales e imaginados es comprensible gracias a distintos estilos de dibujo, colores excesivos, globos y composiciones experimentales.

The Maxx es desmesurado, pero logra contar una historia muy conmovedora sobre el modo en el que el amor consigue superar todos los obstáculos y los momentos más difíciles. **RPC**

Título original *The Maxx* **Primera edición** Image Comics (EE.UU.) **Creadores** Kieth (EE.UU., n. 1963); Messner-Loebs (EE.UU., n. 1949) **Género** Superhéroes



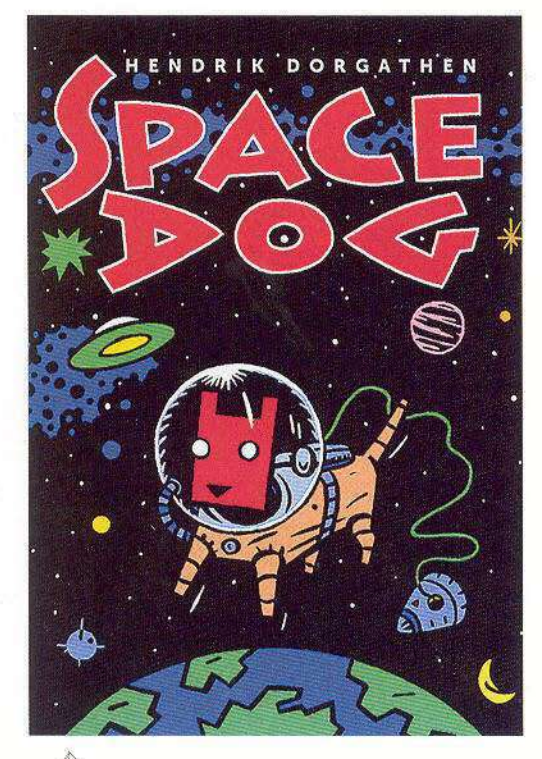
Otras lecturas

Four Women de Sam Kieth
The Invisibles de Grant Morrison y otros
The Sandman de Neil Gaiman y otros
Zero Girl de Sam Kieth

Space Dog 1993

Hendrik Dorgathen

Primera edición Rowohlt (Alemania)
Creador Alemania (n. 1957)
Género Ciencia ficción
Premio Max & Moritz (1994)



Otras lecturas
Hundert Ansichten der Speicherstadt de M. tom Dieck
In Vitro de Marc Caro
Viaje apasionado Frans Masereel
Slow de Hendrik Dorgathen

Si juzgáramos *Space Dog* de Hendrik Dorgathen según los estrictos criterios de muchos expertos del cómic, no superaría el examen, ya que se trata de una obra muda, por lo que carece de las características habituales de un cómic, como los globos de diálogo o las palabras. La idea no es nueva: el pintor, dibujante y artista gráfico belga Frans Masereel ya había experimentado con una narrativa secuencial en imágenes sin palabras en *My Book of Hours* [Mi libro de horas], publicado en 1919. Influido por estas imágenes angulares en grabado, el dibujo pionero de Dorgathen incorpora el *pixel art* que fuera popular en la década de 1990, al que insufla nueva vida mediante brillantes colores primarios.

El protagonista que da nombre al libro es un perrito rojo que crece en un lugar bucólico e idílico pero que anhela ver el ancho mundo, por lo que viaja a la ciudad y acaba en un refugio para animales, ya que creen que está abandonado. Y ahí es descubierto por un trabajador de la NASA. El sencillo perro de campo se ve transformado en el mundialmente famoso Perro Espacial *(Space Dog)*, ya que en el espacio hay criaturas extraterrestres que otorgan al perro la capacidad de hablar la lengua de los humanos. Todo el mundo escucha a Perro Espacial abogar por la paz y criticar al lobby de la energía nuclear en su intervención ante la Asamblea General de Naciones Unidas. Perro Espacial se comporta como un humano famoso: tiene líos con jóvenes estrellas de cine, prueba suerte como cantante y se engancha al alcohol. En realidad, anda buscando a su amor perdido, una perra a la que conoció poco antes de ser trasladado al refugio para animales.

Space Dog es una historia intemporal que recuerda a los clásicos, sin dejar de ser tremendamente contemporánea en su estilo gráfico y narrativo. Salva la distancia entre el cómic y la ilustración y entre el dibujo y la animación, y combina todas estas formas. **MS**

Strangers in Paradise 1993

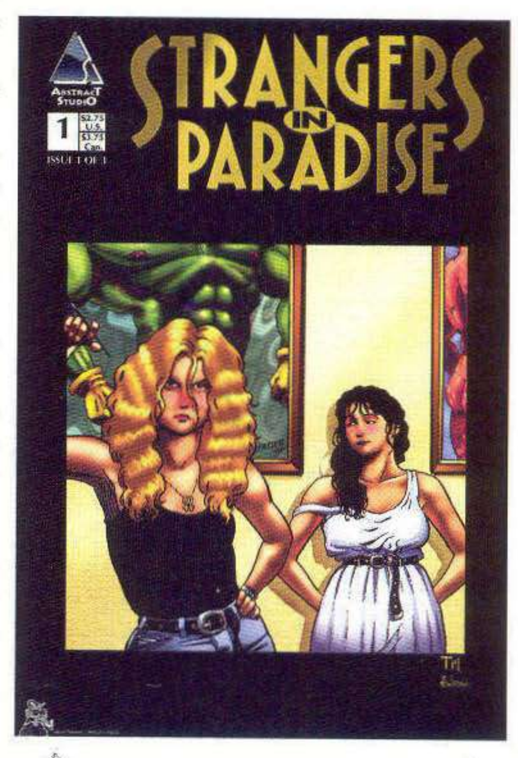
Terry Moore

Katchoo y Francine son dos amigas que comparten apartamento. A Francine le preocupa la falta de compromiso de su novio, Freddy, en su relación. Por su parte, Katchoo en realidad está enamorada de la aparentemente heterosexual Francine, pero recurre a un hombre llamado David para obtener el afecto que Francine no puede darle. La historia tiene un tono inicial eminentemente humorístico, producto tanto de la ignorancia de Francine sobre los verdaderos sentimientos de Katchoo como de sus problemas con Freddy, pero adquiere tintes más serios a medida que los lectores conocen el pasado de Katchoo, que antaño trabajó como chica de compañía lesbiana para Darcy Parker, la hermana mayor de David.

La serie va hacia delante y hacia atrás en el tiempo para mostrar a Francine casada con Brad y con una hija de cinco años, Ashley. Vemos a Darcy intentando chantajear a Katchoo para que haga un último trabajo para ella. Hay más revelaciones sobre los motivos de Katchoo y su relación con las chicas de Darcy Parker, mientras que, en otro momento, la madre de Francine, a regañadientes, llama a Katchoo para que visite a una Francine deprimida por su inmediato matrimonio. Las líneas argumentales principales se centran en si Francine y Katchoo reconocerán alguna vez su amor mutuo y en si Katchoo será capaz de escapar de una investigación policial sobre su pasado.

El creador, Terry Moore, escribe con un estilo naturalista. Desde el punto de vista artístico, las líneas relativamente simples están enriquecidas con un entintado elaborado y agradable visualmente. El lector puede sentirse molesto por las frecuentes interrupciones, pero Moore explora en profundidad las vidas y las decisiones de sus personajes. La compleja trama de relaciones, junto con una historia llena de suspense, convierten a esta obra en una lectura entretenida. **NFI**

Primera edición Antarctic Press (EE.UU.), pero principalmente autoedición
Creador EE.UU. (n. 1954)
Género Drama



Otras lecturas

Locas de Jaime Hernández
«*Omaha*» de Kate Worley y Reed Waller
Tales from Sleaze Castle de Terry Wiley
Tangents de Miguelanxo Prado

Las crónicas de K 1993

Keith Knight

Título original *The K Chronicles*
Primera edición *San Francisco Weekly* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1966) **Género** Humor, autobiografía
Premio Harvey Award (2007)

Las tiras de Keith Knight son el equivalente en cómic al cómico observador, que anota las molestias de la vida cotidiana y habla sobre ellas. De ese modo, este autor no presenta las actividades de un conjunto de personajes que aparecen y reaparecen, sino que obtiene su material de los eventos actuales a medida que suceden. Una característica de *The K Chronicles* [Las crónicas de K] es la sección dedicada a las pequeñas victorias de la vida (como descubrir que uno tiene en casa todos los ingredientes de un plato sin haberlo planeado de antemano) y para la que los propios lectores sugieren temas.

El trabajo de Knight refleja a menudo las experiencias específicas de los afroamericanos de su país. Cinco páginas de una colección, abiertas al azar, tratan sobre la desaparición de las bandas de versiones de la década de 1970 en San Francisco, sobre las elecciones presidenciales de Estados Unidos en el cambio de milenio, sobre su preocupación porque su madre iba a limpiar el sótano de la casa familiar y podría descubrir sus dibujos de desnudos, sobre las costumbres molestas de anteriores compañeros de habitación y sobre su desconocimiento de idiomas extranjeros. Los ágiles y expresivos dibujos de Don Martin y la naturaleza genial de las tiras contribuyen al éxito de Knight.

La obra de Knight está situada en el mundo real y, a menudo, aborda asuntos políticos, sociales o raciales. En 2008 hubo un gran escándalo cuando Knight narró la historia real de una pareja que, al ser preguntados por un encuestador que llamó a su puerta sobre a qué candidato votarían, respondieron «al negrata». **FP**

El año de nuestro cáncer 1994

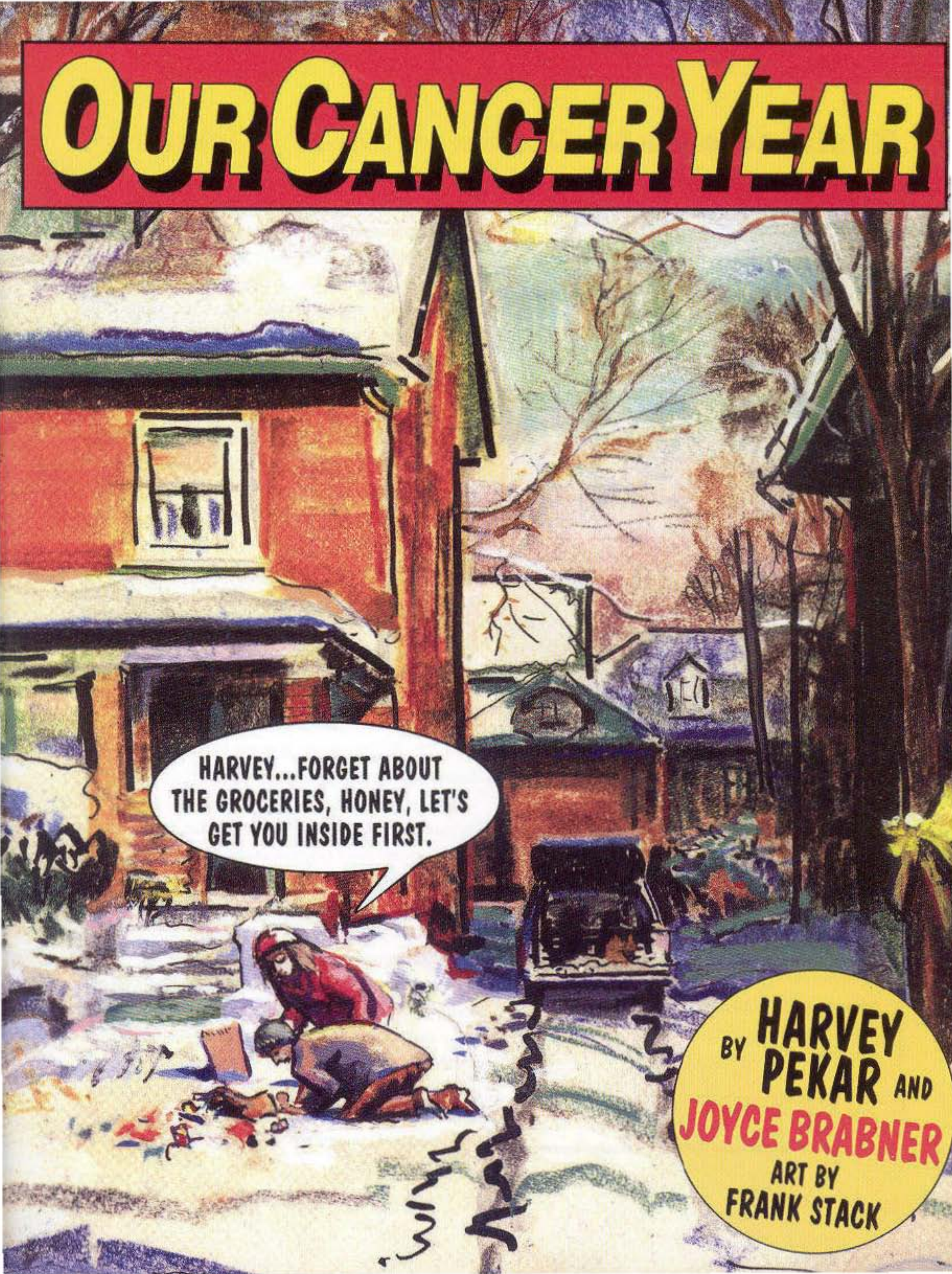
Harvey Pekar, Joyce Brabner y Frank Stack

Título original *Our Cancer Year*
Primera edición New York Press (EE.UU.)
Creadores Pekar (EE.UU., 1939-2010); Brabner (EE.UU, n. 1952); Stack (EE.UU., n. 1937) **Género** Biografía

En 1987 Harvey Pekar, llorica profesional y viejo loco sin parangón, descubrió que tenía cáncer. Unos años después decidió mostrar al público su lucha contra la enfermedad. El resultado es *Our Cancer Year* [El año de nuestro cáncer], un libro angustioso que no tiembla ante el horror de la enfermedad.

Este cómic fue escrito por Pekar y su mujer, Joyce Brabner. Presenta dos líneas narrativas, y la historia pasa de la una a la otra, lo que le da ritmo y resalta tanto los momentos tensos como los tiernos y divertidos. Pekar, cuyas finanzas siempre fueron precarias, lucha contra la enfermedad a la vez que se preocupa por su capacidad para sostener a su familia y evitar que les echen de su piso. No hay enfrentamientos heroicos, ni discursos para insuflar valor, tan solo gente aterrada que intenta arreglárselas como puede.

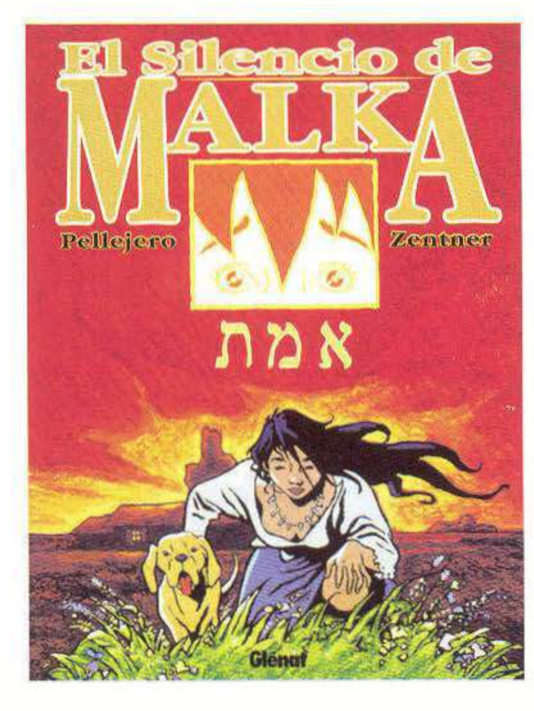
Desde el punto de vista artístico, *El año de nuestro cáncer* es un triunfo. La historia fue ilustrada por Frank Stack (más conocido como el dibujante underground Foolbert Sturgeon), amigo de Pekar que había colaborado en su obra *American Splendor*. El estilo de Stack siempre ha sido muy confuso, pero aquí parece simplificarse, como si sintiese compasión por los problemas de salud de Pekar. Los dibujos a pluma parecen haberse plasmado en papel directamente, sin bocetos intermedios, lo que confiere a los sucesos una sensación de urgencia. Con paralelismos entre su experiencia y la primera guerra del Golfo, que se estaba desarrollando entonces, el relato emocional de Pekar es una exploración memorable de una pareja en crisis. **FJ**


OUR CANCER YEAR
HARVEY...FORGET ABOUT THE GROCERIES, HONEY, LET'S GET YOU INSIDE FIRST.
BY HARVEY PEKAR AND JOYCE BRABNER
ART BY FRANK STACK

El silencio de Malka 1994

Jorge Zentner Rubén Pellejero

Primera edición Glénat España (España)
Creadores Zentner (Argentina, n. 1953); Pellejero (España, n. 1952)
Género Fantasía, drama



Otros libros de Rubén Pellejero

Un poco de humo azul
Âromm
Dieter Lumpen
Las memorias de Monsieur Griffaton
Tabú

El silencio de Malka se centra en las familias judías ucranianas de la región de Besarabia que a finales del siglo XIX emigraron a Argentina para huir de los pogromos habituales en la Rusia de la época. Se establecieron en la provincia de Entre Ríos, en la parte oriental del país. Una de dichas familias fue la de los abuelos del guionista Jorge Zentner. La heroína del título, Malka, una alegre muchacha pelirroja, funciona como vínculo entre los cinco capítulos en los que se divide esta novela gráfica de ochenta y dos páginas. Al trasfondo histórico, Zentner le aporta un elemento fantástico procedente del folclore judío: la leyenda del Golem. El tío de Malka, Zelik, que tiene problemas financieros tras haberse asentado en Argentina, recibe una llamada del profeta Elijah, quien le

«Este libro era especial porque contaba la historia de mi familia...» **Jorge Zentner**

indica a Zelik que cree un golem a partir de barro y que este se convertirá en un hombre real. Las cosas comienzan a complicarse cuando Rosita, la nieta de Tomasa —la curandera local—, se enamora del golem viviente.

El guión de Zentner combina armoniosamente con el dibujo de Rubén Pellejero, que aquí se presenta algo más estilizado que en su obra anterior y nos demuestra qué es hacer un uso inteligente del color. Esta fue la primera obra de Pellejero en la que este aplicó color directamente sobre las páginas y las composiciones de las mismas. Algunas secuencias son espectaculares, como el sueño de Malka antes de abandonar Argentina y la carrera desesperada del golem en busca de un médico rural. El último capítulo, en el que Malka aparece como una joven dama, ofrece un retrato fiel del Buenos Aires de la década de 1920. Entre otros galardones, *El silencio de Malka* obtuvo el Premio *Alph-Art* al mejor álbum extranjero en el Salón de Angulema. **AM**

Piratas del Tietê y otros bárbaros 1994

Laerte Coutinho

Laerte Coutinho es uno de los principales creadores de historietas de Brasil y ha desarrollado una larga y exitosa carrera. *Pirates do Tieté* [Piratas del Tietê], su popular tira diaria, apareció por primera vez en la década de 1980. Mientras duró el gobierno militar en Brasil, los cómics generalmente ofrecían humor salpicado por una importante sátira política, y no sobrevivieron a la llegada de la democracia en 1985, ya que solo sabían satirizar la política.

Por su parte, la obra de Laerte realmente floreció con la aparición de la prensa libre por la que siempre había luchado. Es, sin duda, uno de los historietistas brasileños cuya obra ha ido ganando profundidad y reputación y que ha llevado su original tira diaria hasta límites insospechados. Ha creado, de forma sistemática, personajes y situaciones cada vez más enloquecidos, mientras que su ácido ingenio sigue abordando todo tipo de temas.

«¡Padre, ayúdeme! / Reza diez avemarías y luego hazte con un gran vaso de ron...»

Piratas del Tietê y otros bárbaros es una recopilación de historias publicadas originalmente en la revista *Circus*. La tira cómica se centra en un grupo de iconoclastas piratas que, por mera diversión, saquean y torturan a todo aquel con el que se topan en sus viajes.

La tira de Laerte sigue siendo popular, a pesar de que los piratas desaparecieran hace tiempo. Se divirtieron, incluso con hombres lobo, y resultaron ser de lo más susceptibles ante la buena poesía. Laerte adaptó la tira para una versión cinematográfica en 2003. El resto de las historias de la colección demuestran que Laerte nunca hacía una sola cosa, ni siquiera en la década de 1990. Estas historias ingeniosas, concisas y galardonadas, dibujadas con la facilidad de un maestro, nunca pierden la oportunidad de hacer reír a los lectores. **CB**

Título original *Piratas do Tietê e Outras Barbaridades*
Primera edición Circo Editorial (Brasil)
Creador Brasil (n. 1951) **Género** Humor



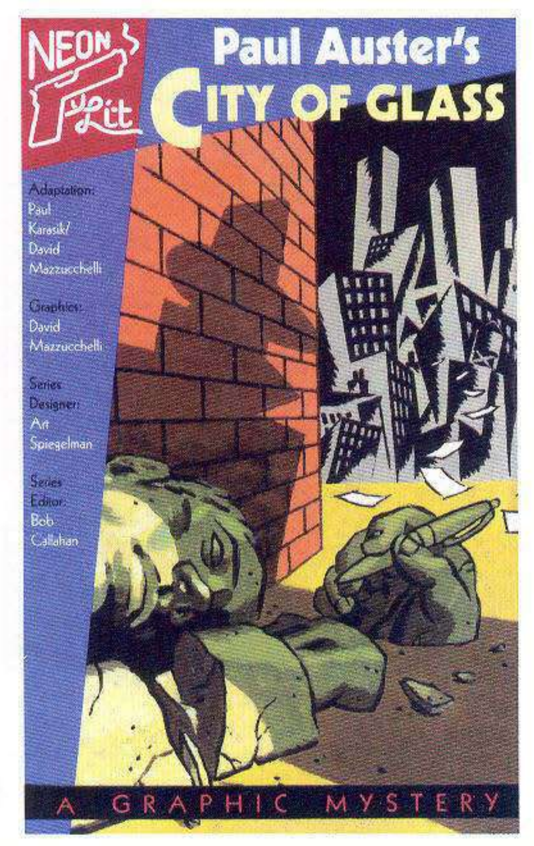
Otros libros de Laerte

Laertevisão
Muchacha
Histórias Repentinas
Los Tres Amigos con Angeli y Glauco Villas Boas

Ciudad de cristal 1994

Paul Auster y Paul Karasik David Mazzucchelli

Título original *City of Glass*
Primera edición Avon Books (EE.UU.) **Creadores** Auster (EE.UU., n. 1947); Karasik (EE.UU., n. 1956); Mazzucchelli (EE.UU., n. 1960) **Género** Policíaco, aventuras



«Todo empezó con un número equivocado...»

La pregunta es: ¿por qué razón habría que adaptar al cómic una de las novelas más exitosas de la década de 1980? Y la respuesta es: para que sea aún mejor. Esta parece haber sido la actitud de Paul Karasik y David Mazzuchelli al adaptar la novela de detectives posmoderna de Paul Auster del mismo título. Tenían muchas posibilidades de fracasar, y esto simplemente convierte su trabajo en una proeza y logra que esta historia resulte aún más inspiradora.

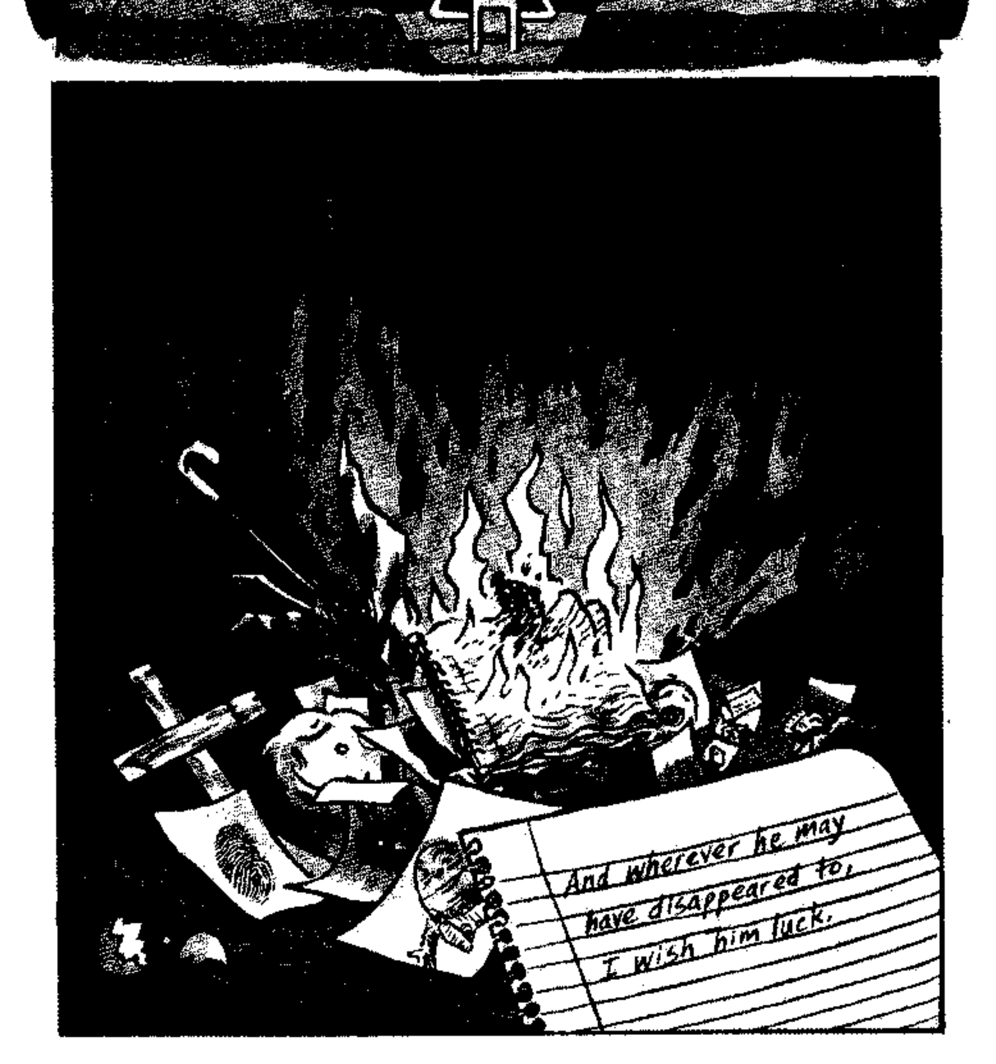
La novela original de Paul Auster, *Ciudad de cristal*, cuenta la historia de Quinn, un escritor de novelas de misterio deprimido que se ve atraído hacia un caso en el que está implicada la familia Stillman cuando, por casualidad, contesta a una llamada dirigida al investigador privado Paul Auster (un guiño al autor original). No se trata de una historia de crímenes tradicional y, a medida que Quinn investiga la situación, empieza a perderse a sí mismo en el proceso. La novela analiza las ramificaciones psicológicas de la pérdida y Quinn se adentra en su propio yo al tiempo que explora la ciudad en la que vive.

Para Karasik y Mazzuchelli el problema de presentar visualmente una novela en la que suceden muy pocas cosas emocionantes en cuanto a la narrativa se refiere, exigió buscar un modo completamente nuevo de enfrentarse a la página del cómic. El dibujo simple de Mazzuchelli pasa de lo figurativo a la abstracción profunda, lo que convierte en literales los asuntos filosóficos que estructuran la historia. *Ciudad de cristal* es una obra profunda, que refleja tanto una asombrosa familiaridad con el texto original como una intensa comprensión del funcionamiento de los cómics.

Ciudad de cristal formó parte de un número muy reducido de novelas de misterio adaptadas al cómic con el apoyo de personas destacadas como Art Spiegelman. De hecho, es una de las adaptaciones más exitosas de una novela producida en forma de cómic. **BB**

La novela y el cómic se complementan a la perfección. ➡

As for Quinn, it is impossible for me to say where he is now. I have followed the notebook as closely as I could, and any inaccuracies should be blamed on me. There were moments when the text was difficult to decipher, but I have done my best. The notebook, of course, is only half the story, as any sensitive reader will understand. As for Auster, I am convinced that he behaved badly throughout. If our friendship has ended, he has only himself to blame. As for me, my thoughts remain with Quinn. He will be with me always.



La autopista del sol 1994

«Baru»

Título original *Taiyo Kosoku*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Hervé Barulea (Francia, n. 1947)
Género Aventuras, drama



Otros libros de Baru
Quéqette Blues
El camino de América con Jean-Marc Thévenet
The Communion of Mino
Vive la Classe!

El proceso de publicación de *La autopista del sol* no fue nada habitual. Una editorial japonesa, Kodansha, fue la primera en encargar este inmenso proyecto (más de 400 planchas) en el contexto de un experimento: introducir autores europeos en el mercado japonés mediante la publicación regular en *Morning*, una revista semanal para adultos de Japón. Este experimento permitió al autor francés Baru concebir su proyecto en un formato muy poco común en ese momento, la novela gráfica. Publicada enseguida como libro por Casterman, *La autopista del sol* resultó tan innovadora y atractiva que recibió el premio al mejor álbum en el Salón de Angulema en 1996.

Esta *road-movie* en papel de estilo francés resulta destacable no solo por su formato y su duración, sino que sigue siendo una obra de referencia debido a que sintetiza a la perfección la asombrosa originalidad de las historietas de Baru y ofrece una comentario social y político sin ambages, una atractiva representación de la Francia de la clase trabajadora y un agudo sentido del movimiento y la acción.

La historia sigue las aventuras de dos personajes —Karim y Alexander— reunidos por el destino. Karim, un guapo y encantador joven norteafricano de veintidós años acaba de ser descubierto en la cama con la mujer del líder de un partido de derechas. Solo gracias a la rapidez de pensamiento de Alexander, Karim puede escapar de los guardaespaldas del marido, que tienen órdenes de acabar con él, lo que acaba siendo una persecución demencial que lleva a los fugitivos por toda Francia. Durante su loca huida se topan con todo tipo de seres humanos fascinantes, inspiradores y, en ocasiones, dignos de compasión. Esta estimulante novela gráfica ofrece una magnífica muestra de energía narrativa y gráfica, a la vez que salda algunas cuentas con criaturas nocivas, desagradables y desgraciadas. **NF**

Lanfeust de Troy
El marfil de Magohamoth 1994

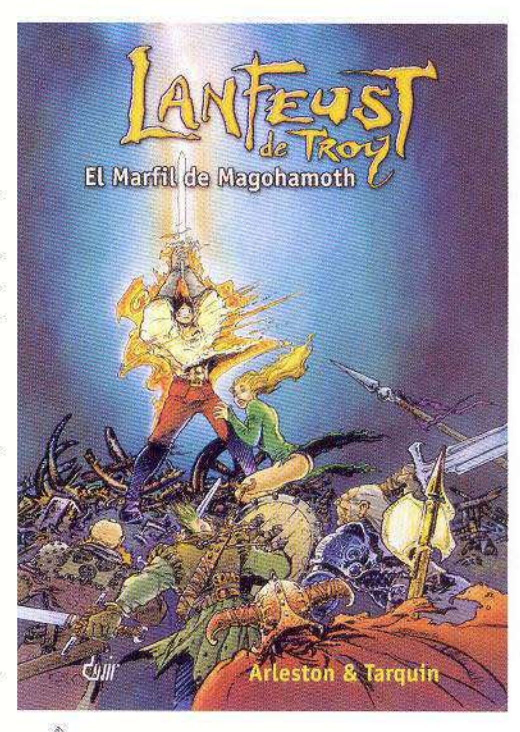
Christophe Arleston Didier Tarquin

El marfil de Magohamoth fue el primero de los ocho volúmenes de la serie *Lanfeust de Troy* de Christophe Arleston, publicada entre 1994 y 2000. Esta serie de alta fantasía, en general desconocida para los lectores anglófonos, ha dado lugar a varias versiones y series derivadas de sus personajes.

En el mundo de Troy, todos los humanos poseen una habilidad mágica única que emplean en sus vidas cotidianas. El héroe de la serie, Lanfeust, puede calentar el metal a voluntad y utiliza este poder para convertirse en aprendiz de herrero. Cuando un caballero le pide que le arregle la espada, Lanfeust queda cautivado por la empuñadura del arma, que está tallada a partir del marfil de una bestia mítica con la capacidad de desarrollar poderes increíbles y universales, una sustancia auténticamente poderosa. Lanfeust se embarca en un viaje con el sabio Nicolede y sus dos hijas, C'ian (que está prometida a Lanfeust) y Cixi (que no deja de provocar y atormentar a Lanfeust), hacia la Universidad de la Magia para aprender más sobre sus poderes. Inevitablemente, en su búsqueda encuentran dramas y obstáculos, en un convincente mundo creado por Arleston repleto de lugares y bestias increíbles, todo con el excelso dibujo de Didier Tarquin.

Si la esencia de la literatura francesa se encuentra entre la tensión del alto orden clásico y la libertad del *esprit gaulois*, Lanfeust se inclina, desafiante, hacia este último aspecto. Arleston toma los elementos habituales de la alta fantasía y los cambia por los aspectos más terrenales de los *fabliaux* tradicionales (cuentos populares humorísticos en verso). Los libros rebosan de juegos de palabras, insinuaciones subidas de tono, damas ligeras de ropa y latigazos de violencia sangrienta, pero, como las mejores aventuras de *Astérix* de René Goscinny, también abundan los juegos lingüísticos y subtextuales, que requieren una especial habilidad en su traducción a cualquier otro idioma. **DN**

Título original *Lanfeust de Troy*
Primera edición Soleil Productions (Francia)
Creadores Arleston (Francia, n. 1963); Tarquin (Francia, n. 1967) **Género** Fantasía

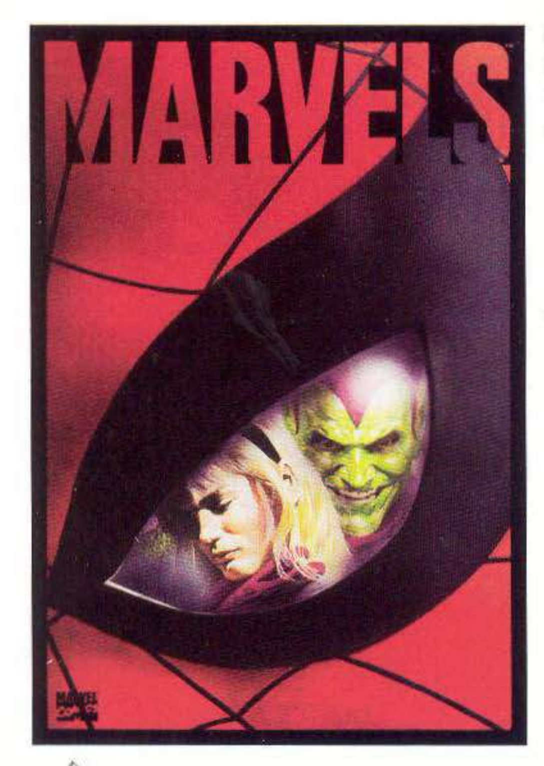


Otras obras de la serie *Troy*
Les Conquérants de Troy
Lanfeust Odyssey
Lanfeust de las estrellas
Les Légendes de Troy
Trolls of Troy

Marvels: la era de los prodigios 1994

Kurt Busiek Alex Ross

Título original *Marvels*
Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Busiek (EE.UU., n. 1960); Ross (EE.UU., n. 1970)
Género Superhéroes



Otras lecturas

Astro City de Kurt Busiek, Alex Ross y Brent Anderson
Justice de Jim Krueger, Alex Ross y Doug Braithwaite
Kingdom Come de Mark Waid y Alex Ross
JLA/Vengadores de Kurt Busiek y George Perez

Marvels: la era de los prodigios es una novela gráfica que reescribe las pautas principales del universo Marvel desde la perspectiva del reportero Phil Sheldon. La historia entremezcla con inteligencia el desarrollo de los superhéroes de Marvel con los principales sucesos de la historia de Estados Unidos y del resto del mundo desde 1939 hasta la década de 1970, y con ello Kurt Busiek y Alex Ross destacan la extrañeza e incluso el horror que producen los «Marvels» (superhéroes) que viven en el mismo mundo que la gente corriente.

La llegada de los Marvels significa que el mundo ya no volverá a ser un lugar íntimo y acogedor, en la misma línea de lo que sucedió con hechos históricos como el nazismo, el holocausto y la bomba atómica. Desde el punto de vista artístico, *Marvels* es una hazaña del visionario Ross, ya que sus viñetas aportan una asombrosa vitalidad a las llamas de la Antorcha Humana, a la siniestra aparición de los mutantes de los *X-Men* y al primer avistamiento de Galactus. La línea argumental se centra en el efecto que la existencia de superhéroes tiene sobre la mentalidad y el bienestar mental del hombre y la mujer de a pie.

«Solo con gran dificultad consigo recordar cómo era originalmente.»

Antorcha Humana

Al reinventar el universo Marvel desde el punto de vista del testigo inocente, Busiek y Ross mostraron un camino para el avance del género de los superhéroes, atascado como estaba por las violentas deconstrucciones del género que proliferaron tras *El regreso del caballero oscuro* y *Watchmen*. La percepción de la historia del mundo a través de la lente del superhéroe ha inspirado trabajos tan exitosos como *Astro City* de Busiek, *Kingdom Come* de Ross, *The New Frontier* de Darwin Cooke y *Ultimate Avengers* de Mark Millar. **RR**

Negros amarillos 1994

Yvan Alagbé

Yvan Alagbé conoció a Olivier Marboeuf a principios de la década de 1990. Ambos estaban descontentos con los cómics comerciales y compartían el deseo de expresarse en el cómic de un modo más efectivo, por lo que juntos crearon Amok Éditions en 1992. La editorial describía su visión del siguiente modo: «Una profunda nostalgia infantil condena la eficacia del cómic en relación con el mundo real y arrincona su popularidad actual a la periferia. Amok desea estar en el centro de la confrontación creativa con la realidad».

La antología *Le Cheval sans tête* [El caballo sin cabeza] fue su título de bandera, pero también editaron libros propios y de otros creadores, y dieron prioridad a obras que narraran la experiencia postcolonial del inmigrante

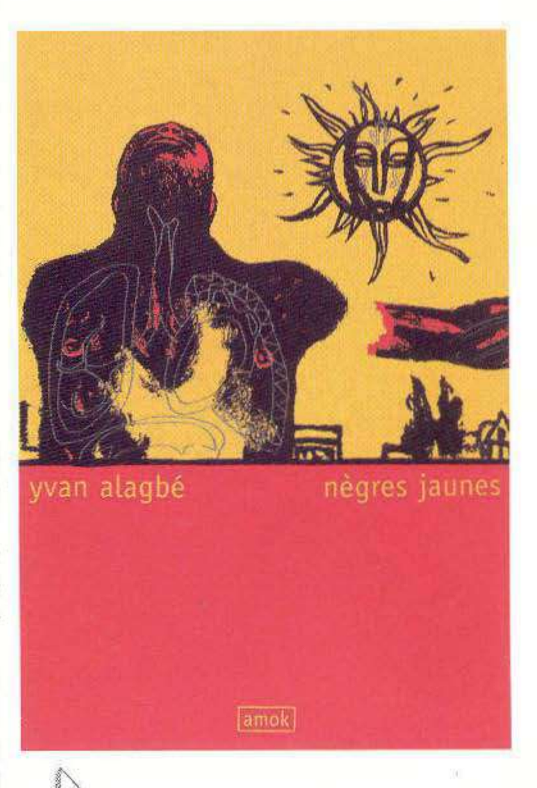
«Quería hacer algo frío, menos sensible.»

Yvan Alagbé

en Francia y la historia de los pueblos colonizados. La primera versión de *Nègres Jaunes* [Negros amarillos] se publicó en *Le Cheval sans tête*. Para la edición definitiva del álbum, Alagbé introdujo cambios notables en las ilustraciones, ya que su estilo había evolucionado, hacia un mayor uso de los espacios negativos y era mucho más elegante y simple.

Hugo Frey había descubierto un gran mecanismo visual que fue empleado por Alagbé en este libro: el color de la piel de las personas de raza negra aumenta de tonalidad o se reduce en función del racismo de los blancos. Lo que los define son las miradas de otra gente, no lo que son. *Negros amarillos* narra la historia de Mario, un antiguo *harki* argelino que luchó del lado de los franceses en la guerra de Argelia y no es aceptado por la sociedad blanca pero tampoco es capaz de volver a ser africano. **ID**

Título original *Nègres Jaunes*
Primera edición Amok Éditions (Francia)
Creador Francia (n. 1971)
Género Drama

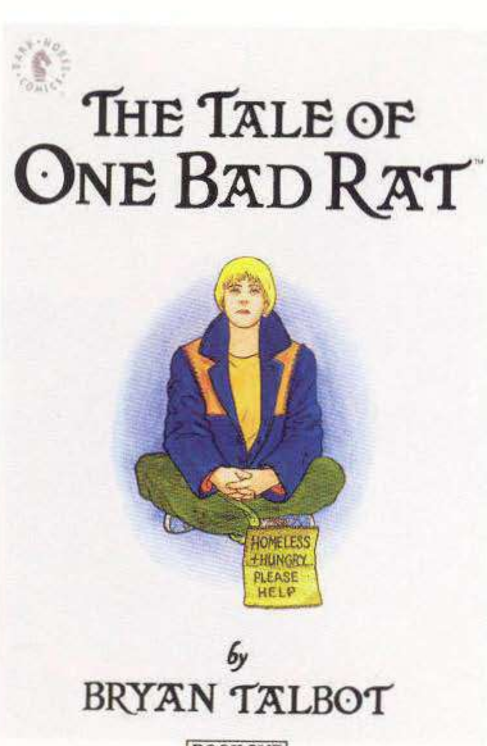


Otras lecturas
Une Ville un Mardi de Olivier Marboeuf
Dyaa de Yvan Alagbé
Les Exilées, Histoires de Nabile Farès y Kamel Khélif
Qui a Connu le Feu de Yvan Alagbé y Olivier Bramanti

Historia de una rata mala 1994

Bryan Talbot

Título original *The Tale of One Bad Rat*
Primera edición Dark Horse Comics (EE.UU.)
Creador RU (n. 1952) **Género** Drama realista
Premio Eisner Award (1996)



Otras lecturas
Alicia en Sunderland de Bryan Talbot
Ctrl Alt Shift Unmasks Corruption de varios autores
Psychiatric Tales de Darryl Cunningham

Historia de una rata mala es la historia triste pero finalmente edificante de Helen Potter, una joven que abandona su hogar para huir de los abusos sexuales de su padre y de una madre indiferente. Tras vivir en la dureza de las calles, sin autoestima, Helen se ve embarcada en un viaje hacia el norte tras las huellas de su heroína, Beatrix Potter, que la conduce desde Londres hasta la belleza calmada del Distrito de los Lagos. Acompañada por una rata gigante imaginaria, Helen finalmente se da cuenta de que debe enfrentarse a sus demonios y reunir las fuerzas necesarias para asumir el abuso que ha sufrido y encararse con el abusador.

Historia de una rata mala, una obra auténticamente original dentro del mundo del cómic, trata sobre cómo superar las sombras del pasado y actúa como libro de autoayuda tanto como de potente drama. Desde su publicación, Bryan Talbot ha recibido un torrente continuo de cartas de supervivientes de abusos a quienes Helen ha servido de inspiración. No es necesario haber sido víctima de abusos sexuales para sacar algo positivo del libro: el viaje de Helen resultará igual de útil para las víctimas de acoso escolar, de violencia doméstica y de muchas otras formas de abuso.

«Eras la persona más importante de mi vida. Te idolatraba. Y luego comenzaste a abusar de mí.»

El abuso sexual es un tema difícil, pero Talbot lo enfoca con una madurez calmada que convierte a *Historia de una rata mala* en un momento crucial de la historia del cómic. El estilo de ilustración claro y agradable está concebido de forma que resulte accesible incluso para aquellas personas que no leen cómics habitualmente. Además, leer *Historia de una rata mala* proporciona una experiencia transformadora. **BD**

Brooklyn Dreams 1994

J. M. DeMatteis Glenn Barr

A DeMatteis le gusta describir su miniserie *Brooklyn Dreams* como un «relato autobiográfico apenas disfrazado» de su último año en el instituto. Se trata de un viaje personal en el que emplea el personaje ficticio de Carl Santini para encontrar las respuestas a grandes preguntas: la familia, Dios, la necesidad de amor y la inevitabilidad de la muerte. «Creo que la ficción es una puerta de entrada a la verdad, mejor que la memoria», declaró en una ocasión.

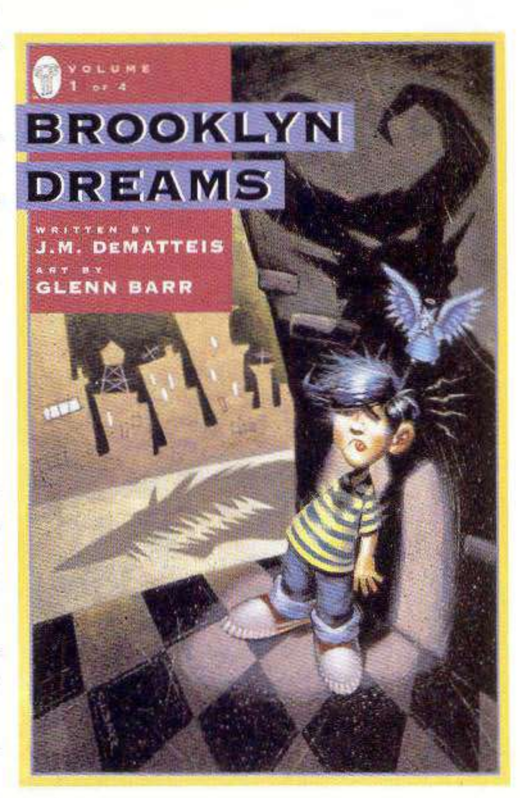
Santini pasó su infancia en el barrio neoyorquino de Brooklyn y, como el narrador de *Brooklyn Dreams*, regresa a los recuerdos de su antiguo vecindario para mirar con nuevos ojos algunos de los momentos definitorios de su último año de instituto y diseccionarlos desde la perspectiva de un adulto. *Brooklyn Dreams* se

«Voy a contarte algunas mentiras sobre mi vida. Con un poco de suerte, tal vez resulten ser verdad.»

publicó en números de noventa y seis páginas en el sello Paradox Press de DC Comics, un vehículo para títulos más sofisticados y más estimulantes intelectualmente, con líneas argumentales que quedan fuera del campo habitual del universo repleto de superhéroes de DC. El hecho de que al final Paradox no consiguiera tener éxito no es culpa de la hipnótica historia de DeMatteis, ilustrada por Glenn Barr con pluma, tintas y acuarelas, en un estilo similar al del *manga*.

Los personajes son tan reales y están tan bien definidos que los lectores pueden llegar a preguntarse si son ficticios o no. El perro callejero que Santini encuentra no es realmente su ángel de la guarda, pero sus muchas digresiones, como la descripción de su melodramático padre católico de origen italiano y su nerviosa madre judía, desprenden valor y realismo. El barrio de Brooklyn de la década de 1970 que él y Barr recrean con gran viveza. **BS**

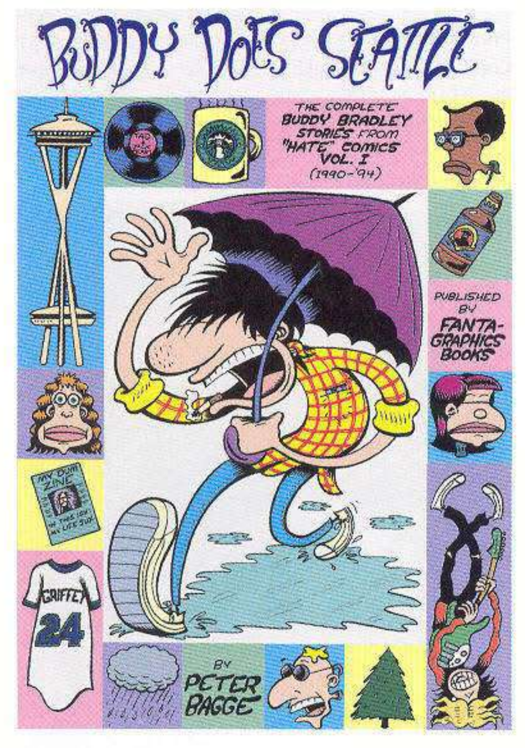
Primera edición Paradox Press/DC Comics (EE.UU.)
Creadores DeMatteis (EE.UU., n. 1953); Barr (EE.UU., n. 1958)
Género Drama, autobiografía



Otras lecturas
Contrato con Dios de Will Eisner
Camino a la perdición de Max Collins
Seekers into the Mystery de J. M. DeMatteis

¡Bienvenido a Seattle, Buddy! 1994

Peter Bagge



Título original *Buddy Does Seattle*
Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1957) **Género** Autobiografía, humor
Premio Harvey Award (1991)

¡Bienvenido a Seattle, Buddy! es una colección de historias de la serie de cómics *Odio* de Peter Bagge. Su protagonista, el quejica y perdedor Buddy Bradley, abandona su hogar y el calor de su poco afectuosa familia y se dirige a Seattle. Allí espera disfrutar de la vida alejado de su infantil hermana y de sus estrictos padres, sin haber pensado en el escaso placer que supone compartir un apartamento cutre con una panda de perdedores. Y sin contar con el pequeño problema de tener que ganarse la vida realmente.

La aguda mirada de Bagge disecciona la cultura del pasotismo de principios de la década de 1990 con deleite, empleando su propio estilo de dibujo salvaje y distorsionado para caricaturizar a aquellos que desean ser *cool*. Todo es exagerado, desde las expresiones de rabia con ojos alucinados y echando espuma por la boca hasta la apatía, en la que los personajes parecen a punto de convertirse en un charco en el suelo.

Bagge se esfuerza por que Buddy parezca bien equilibrado durante gran parte del libro, a pesar de su relación con una tropa de seres humanos poco habituales. Al final, Buddy se rinde y regresa a casa desencantado, tras una serie de desastrosas relaciones con mujeres perturbadas. La creación de Bagge está repleta de humor físico grosero, así como de comentarios afilados como cuchillos sobre la cultura juvenil. Sus personajes parece que estén a punto de escapar de la página. Desde 2009 Bagge ha contribuido con una tira regular a *Discover Magazine* y en 2010 publicó su novela gráfica *Other Lives*. **FJ**

«Hay una línea muy fina entre el humor y la tragedia, especialmente porque uso el primero para tratar con la segunda.»

Otros libros de Peter Bagge
Apocalipsis friki
Fun with Buddy and Lisa
Hey Buddy!
Los Bradley

Maakies 1994

Tony Millionaire

Primera edición *New York Press* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1956)
Género Humor
Adaptación Serie de animación para televisión (2007)

Al parecer, Tony Millionaire creó la primera tira de *Drinky Crow* [Cuervo borracho], sobre un «pajarito que bebe alcohol y se voló la cabeza» en una servilleta de papel del bar que frecuentaba habitualmente. El camarero le ofreció cerveza gratis cada vez que hiciera otro dibujo, lo que le animó a desarrollar el personaje, hasta que el *New York Press* lo descubrió y le pidió que creara una tira regular. Entonces incorporó *Drinky Crow* al mundo surrealista de *Maakies* y nació una superestrella de las historietas.

Es verdad que Millionaire parece surgir de la nada en la década de 1990, con una voz madura —que algunos podrían considerar llena de amargura— y un elenco de personajes grotescos y dibujados con un estilo realista muy perturbador. Muchas de las historietas de *Maakies* solo muestran a tío Gabby, un mono borracho, y al señor Cuervo, también alcohólico, gastando bromas o, en ocasiones, vomitando. En otras tiras hay más personajes y están ambientadas en lo que parece ser un barco pirata, con una tripulación de figuras estrafalarias e indeseables. El vómito, el humor mordaz y el suicidio abundan, y a estos antihéroes nada les sale bien.

Maakies es una tira caótica y, en ocasiones, Millionaire hace que miembros de su familia dibujen las viñetas con garabatos infantiles o invita a otros dibujantes. El estilo visual tiene relación con un batiburrillo de ilustradores clásicos y resulta denso e implacable, con diminutas viñetas que funcionan como historieta secundaria junto a la principal. Y no menos implacables resultan los depresivos temas que trata, que consiguen, al mismo tiempo, divertir y perturbar. **FJ**

Monster 1994

Naoki Urasawa

Título original *Monsuta*
First serialized in *Big Comic Original* (Japón)
Creador Japón (n. 1960)
Género Policíaco

En 1986, en Dusseldorf, un joven y brillante cirujano japonés, Kenzo Tenma, le salvó la vida a un muchacho llamado Johann. El chico era un refugiado, superviviente de una misteriosa matanza familiar. Sin embargo, en cuanto el cirujano finalizó la operación, el chico desapareció y tres de los compañeros de Tenma fueron asesinados de forma inexplicable. Nueve años después, Tenma, que ejerce como asesor jefe en un gran hospital, vuelve a toparse brevemente con Johann en circunstancias sangrientas, pero tiene el tiempo suficiente para darse cuenta de que el joven se encuentra en la raíz de estos sucesos trágicos.

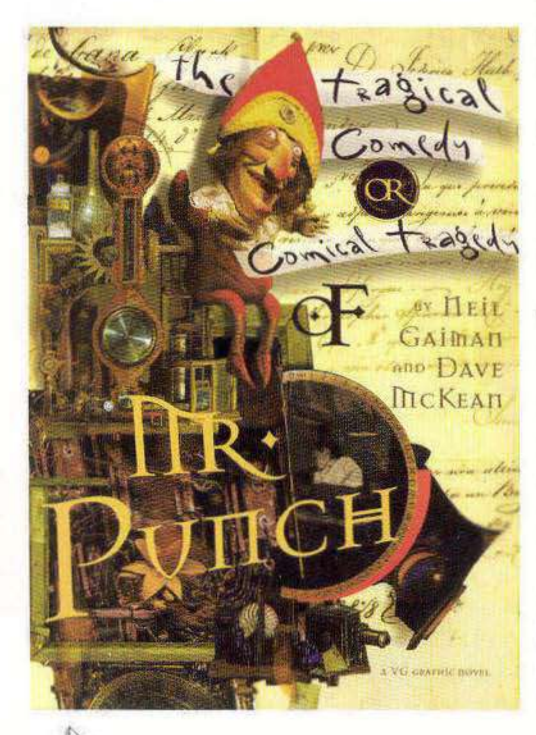
En ese momento llega a la escena el detective Heinrich Runge, metódico, determinado y obstinado, convencido de que Tenma es el autor de todos los asesinatos. Obligado a huir, el médico decide seguirle los pasos a Johann, quien representa su única esperanza de probar su inocencia, lo que supone el comienzo de una persecución increíble, marcada por más asesinatos y oscuros mensajes que advierten a Tenma de la inminente llegada de Monster, algo que nadie podrá detener.

Monster [Monstruo] fue publicado como una serie durante siete años, y luego como un conjunto de dieciocho libros, y supone un hito importante en la historia reciente del cómic japonés. Este *thriller* exuberante y lleno de ricos matices posee una brillante construcción narrativa, con numerosos personajes y temas, entre los que se incluyen la eugenesia, la paranoia, teorías conspiratorias, manipulaciones y perversiones de la ciencia. **NF**

La trágica comedia o cómica tragedia de Mr. Punch 1994

Neil Gaiman Dave McKean

Título original *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch* **Primera edición** Gollancz (RU) **Creadores** Gaiman (RU, n. 1960); McKean (RU, n.1963) **Género** Fantástico



Otras lecturas

Arkham Asylum: una casa seria en una tierra seria de Grant Morrison y Dave McKean
Cages (Jaulas) de Grant Morrison y Dave McKean
Señal y ruido de Neil Gaiman y Dave McKean
Violent Cases de Neil Gaiman y Dave McKean

Como indica el título completo de la novela gráfica de Neil Gaiman y Dave McKean, el género de *Mr. Punch* resulta inclasificable. Aparentemente, la historia relata los recuerdos que el narrador tiene sobre las visitas a sus abuelos en la costa y sobre un encuentro con el dueño de un teatro de marionetas algo siniestro. Junto con las experiencias cotidianas, como la pesca en la playa, se introducen extraños encuentros con un abuelo loco, un tío abuelo jorobado, un puesto de feria de sirenas y un embarazo no deseado.

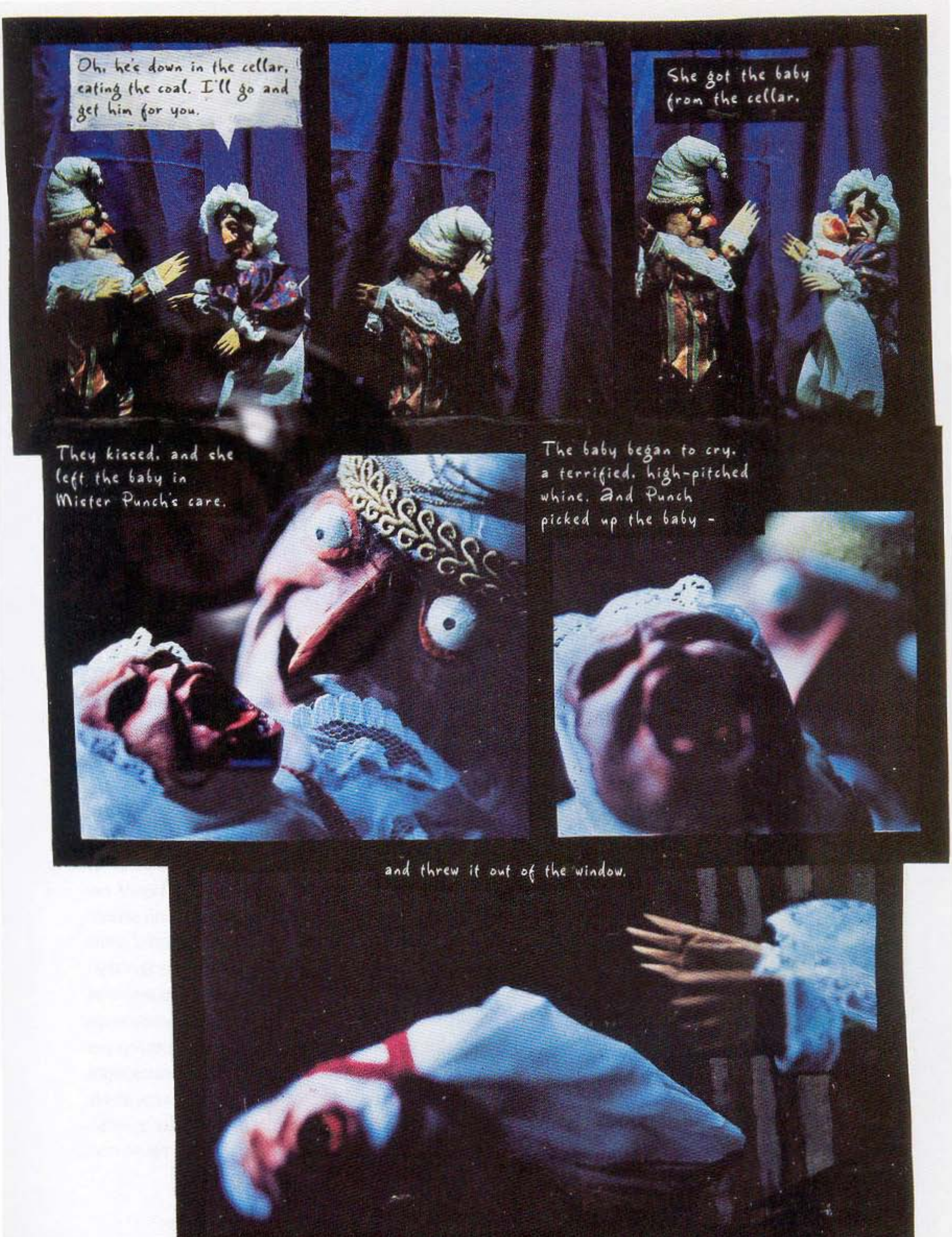
Todo esto se refiere en paralelo a la narrativa folclórica del espectáculo de marionetas sobre Mr. Punch, el charlatán arquetípico. A finales de la década de 1980 y principios de la siguiente, Gaiman y McKean realizaron

«La más grande ... y sabia obra que existe: la trágica comedia, la cómica tragedia de Mr. Punch.»

una serie de colaboraciones gráficas, entre las que se encuentra esta obra, y cuyo resultado fueron algunas de las obras más innovadoras e intrigantes del mundo del cómic. Su primera colaboración, *Violent Cases*, trataba de rememorar los vagos recuerdos de un muchacho sobre su padre, un osteópata que había tratado a Al Capone una vez, y en ella se establecían temáticas que posteriormente serían recuperadas y desarrolladas en *Mr. Punch*. La historia guarda relación con la memoria y con la escasa fiabilidad que hay en el recuerdo del pasado, y tampoco es de sorprender que encontremos característicos toques góticos dentro del tema de los secretos de familia enterrados.

El estilo de McKean debe más al diseño gráfico y del arte de vanguardia que a los cómics convencionales. *Mr. Punch* ofrece la sinergia perfecta entre autor e ilustrador; para muchos, el mejor trabajo de Gaiman y McKean. **TV**

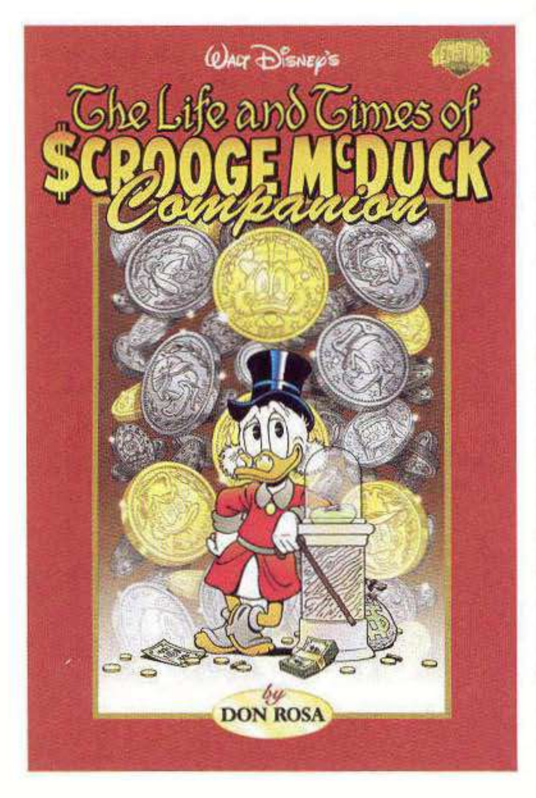
Las fotografías y los dibujos distorsionados muestran el mundo de Mr. Punch en un collage surrealista. ➡


Oh, he's down in the cellar, eating the coal. I'll go and get him for you.
She got the baby from the cellar.
They kissed, and she left the baby in Mister Punch's care.
The baby began to cry, a terrified, high-pitched whine, and Punch picked up the baby -
and threw it out of the window.

La juventud del tío Gilito 1994

Don Rosa

Título original *The Life and Times of Scrooge McDuck*
Primera edición Gladstone Publishing (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1951) **Género** Humor
Premio Eisner Award (1995)



«La razón principal por la que acepté el encargo fue por lo divertido que era.»

Don Rosa

Tras *Patoaventuras*, exitosa serie de dibujos animados para televisión de principios de la década de 1990, Disney necesitaba una historia cronológica para el tío Gilito. Carl Barks había concebido el personaje en 1947, y durante más de veinte años aparecieron elementos del pasado del tío Gilito, que raramente se volvían a citar.

Don Rosa ya gozaba de la consideración general de heredero espiritual de Barks. Sus historias contaban con una buena investigación y eran ingeniosas y entretenían, mientras que sus dibujos eran expresivos y estaban repletos de gags. Rosa comenzó por designar las historias de *Tío Gilito* de Barks como canónicas e ignoró las de artistas menos talentosos, y después tejió una narrativa épica de doce partes alrededor de los detalles aleatorios.

A lo largo la serie, el tío Gilito pasa de ser un joven pato que gana sus primeras monedas en Glasgow, al amargado roñoso que el pato Donald conoce décadas después. La narrativa abarca mucho mundo, al incorporar los primeros encuentros con los Golfos Apandadores, la familia Tarconi e Isidoro Dorado, y define el árbol genealógico de los McPato, ya que Rosa recupera los momentos más importantes de la vida del tío Gilito y crea sus propias historias alrededor de estos. A menudo, Rosa incorporó a sus historias especulación histórica, y el éxito de *La juventud del tío Gilito* dio lugar a más historias sobre su pasado, donde conocía a otros personajes populares. Esta historias conformaron una colección, *The Life and Times of Scrooge McDuck Companion* [El complemento para la juventud del tío Gilito].

Aunque nunca igualó la increíble producción de Barks, Rosa generó una importante cantidad de obras antes de retirarse en 2007, decisión que justificó por una mezcla de problemas en la vista y frustraciones constantes con el editor, incluidas unas tarifas bajas y la ausencia de derechos de autor por historias que vendían millones de copias en todo el mundo. **FP**

Starman 1994

James Robinson Tony Harris

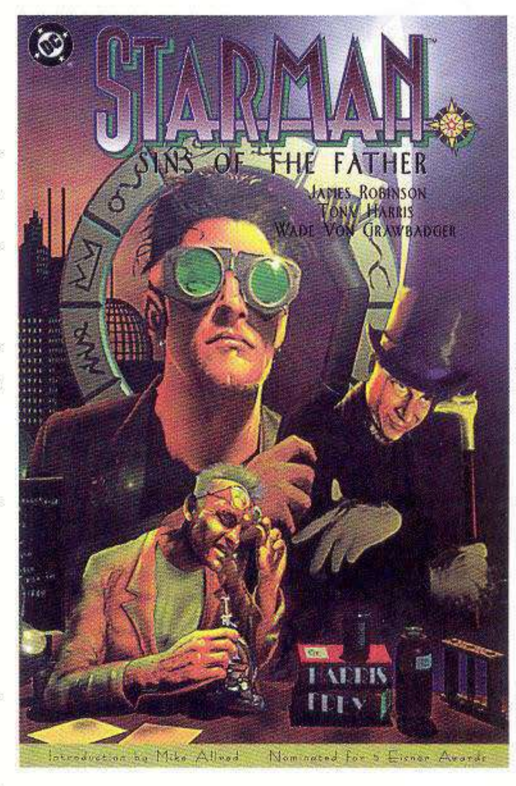
El universo de los superhéroes de DC Comics se basa en el concepto de la herencia, en la idea de dinastías heroicas que pasan orgullosos el cetro de defensor a la siguiente generación. El Jack Knight de *Starman* representa una subversión deliberada de esa tradición. Jack, hijo del Starman de la Edad Dorada y epítome del héroe reacio a serlo, está más interesado en adquirir recuerdos para su tienda de objetos de segunda mano de lo que lo está en el pasado heroico de su padre. Solo cuando su hermano David es asesinado como parte de un complot de venganza contra la familia Knight, Jack acepta resignado asumir el nombre de Starman, aunque no el traje.

Starman se publicó durante siete años como una serie finita con principio, desarrollo y conclusión bien definidos, lo que permitió a James Robinson anticipar los sucesos futuros con meses —o años— de antelación.

La filosofía de que la continuidad enriquece, en lugar de suponer una carga para una línea argumental, queda patente durante la serie, en la que Robinson ofrece historias atractivas y accesibles extraídas de las anécdotas menos conocidas de la historia de DC. Opal City, el escenario de la historia, se convierte en un personaje secundario memorable por derecho propio, con un hermoso diseño *art déco*, obra del dibujante original Tony Harris, y con una historia rica y aprovechable.

Más allá de las lógicas hazañas de superhéroe, la mezcla de temáticas de *Starman* resulta tan ecléctica como la tienda de Jack. La obra trata sobre las colecciones de objetos inútiles, la cultura pop y la emoción de hallar ese objeto de colección único, así como sobre la obligación, la familia y los sacrificios que hacemos por ella. Sin embargo, y por encima de todo, trata sobre un hombre, en principio muy reticente a entrar en el mundo de los superhéroes, que descubre su heroísmo innato, un sentido de la responsabilidad y una comprensión de la importancia de la dinastía Starman. **AO**

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Robinson (RU, n. 1963); Harris (EE.UU., n. 1969)
Género Superhéroes



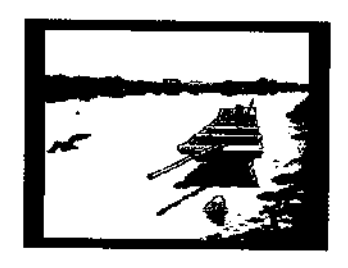
«No soy un héroe. Para nada. Y, sobre todo ... sin duda ... No soy Starman.»

El río de historias 1994

Orijit Sen

Título original *The River of Stories*
Primera edición Kalpavriksha (India)
Creador India (n. 1962)
Género Drama realista

THE RIVER OF STORIES



A Graphic Novel by
Orijit Sen

KALPAVRIKSH, 1994

«Estos malditos nativos de las tribus siempre eligen los lugares más inaccesibles para vivir.»

La primera novela gráfica de la India, *The River of Stories* [El río de historias] de Orijit Sen, viene siendo santificada en la escena del cómic de ese país, pese a estar agotada desde que fue publicada sin ánimo de lucro, en 1994, por Kalpavriksha, una ONG ecologista con sede en Nueva Delhi. Esta asombrosa novela gráfica fue resultado de una beca concedida a Sen, un diseñador gráfico que llevaba haciendo cómics desde que tenía doce años. Su propuesta fue combinar palabras e imágenes para dejar constancia de la lucha contra la construcción de la presa Sardar Sarovar en el río Narmada, en la India occidental, sostenida desde 1989 por las tribus indias y los aldeanos con el apoyo de activistas.

La presa entró en funcionamiento en 2007, y sigue siendo uno de los proyectos de desarrollo más controvertidos de la India. *El río de historias* narra cómo un idílico ambiente tribal es destruido en nombre del progreso por el gran capital, los burócratas, las fuerzas del orden y los políticos y de qué modo los desheredados se unieron a grupos de protesta como el Narmada Bachao Andolan. Se trata de un cuento de advertencia —tristemente desoída— para el incipiente capitalismo de la India.

Sen aclara que nunca pretendió que *El río de historias* presentase todos los ángulos del problema. Se trataba de un creyente —no de un periodista— que intentaba basar su trabajo en un paisaje y un modo de vida reales que había visitado, el valle del Narmada, donde pasó semanas haciendo bocetos y hablando con la gente que pronto debería abandonar sus hogares. No se trata de literatura propagandística. Su realismo pictórico, junto con sus interludios líricos que describen los mitos de creación de las tribus indias, insertados en una narrativa sostenida y nada forzada aunque convencional, convierten a *El río de historias* en un ruego vehemente por la sensatez medioambiental y la necesidad de promover modos de vida alternativos. **HS**

La imaginería fotorrealista ayuda a transmitir un mensaje poderoso. ➡


...Made a world full of pits and holes, projections and distortions...




Smooth in some places, rough in others, and held it in the palm of her hand, well pleased...


So she made trees, shrubs and grasses and planted them!
Beautiful looks my world. But what shall be the creatures to inhabit it?




She took some clay and started shaping...shaped some lizards. Made some tigers and bears. Made snakes and birds...

Nos reproducimos 1994

«Shungicu Uchida»

Título original *Watashitachi wa Hanshoku Shite Iru* **Primera edición** Bunkasha (Japón) **Creador** Shigeko Uchida (Japón, n. 1959) **Género** Autobiografía

La polifacética Shungicu Uchida es autora y dibujante de cómics, novelista, actriz, cantante y figura relevante de la cultura pop. Sus idiosincrásicos cómics resultan difíciles de catalogar: *Watashitachi wa Hanshoku Shite Iru* [Nos reproducimos] es una serie semiautobiográfica en la que el embarazo, la maternidad y las molestias y los placeres que estos conllevan se presentan con encanto y altas dosis de sarcasmo, sinceridad y realismo psicológico.

Esta obra, una de las más despreocupadas y entretenidas de Uchida, posee un subtexto inconfundible sobre políticas sexuales. Fue iniciada a principios de la década de 1990 y presenta el feminismo y la maternidad como el ideal de las jóvenes mujeres profesionales japonesas de esa década. La protagonista —soltera, decidida y ambiciosa— quiere criar a su hijo sin dejar de ascender en el mundo empresarial. Justo antes de dar a luz, e inmediatamente después de hacerlo, la vemos intentando cumplir con diligencia los plazos de un proyecto de trabajo. Sin embargo, su nueva situación vital le provoca ansiedad por el rendimiento y dudas acerca de sí misma.

El tema principal es tratado con un humor irónico y autocrítico. El novio y padre del niño es, sin duda, un personaje unidimensional, pero su comportamiento como padre es tan típico que se convierte en un elemento valioso para la historia. El dibujo de Uchida es ágil, sensual y detallado. Sus figuras caricaturescas poseen un extraño realismo y pueden resultar muy eróticas. *Nos reproducimos* ha narrado los embarazos, los nacimientos y las infancias de los cuatro hijos de Uchida, llamados Alpha, Beta, Gamma y Delta. **TRL**

Diario de un álbum 1994

Philippe Dupuy y Charles Berbérian

Título original *Journal d'un album* **Primera edición** L'Association (Francia) **Creadores** Berbérian (Francia, n. 1959); Dupuy (Francia, n. 1960) **Género** Autobiografía

Philippe Dupuy y Charles Berbérian llevaban, en 1993, más de una década formando parte del paisaje del cómic francés. Ambos compartían la responsabilidad sobre el argumento y el dibujo a partes iguales. Su talento era reconocido, pero aún no habían realizado ese «gran» libro que los confirmara como grandes creadores. *Diario de un álbum* cambió eso por completo.

En principio se trataba de un proyecto sencillo: dejar constancia del progreso del álbum que estaban creando —el tercer volumen de *Monsieur Jean*— siguiendo de cerca su trabajo cotidiano como creadores. El propósito de esta tarea era que el libro fluyera de forma natural hacia preocupaciones relacionadas, siguiendo las experiencias de uno y de otro. Esa sería la gracia de *Historia de un álbum*: la mezcla de géneros y el continuo solapamiento del proyecto creativo y de la «vida real».

Dupuy y Berbérian no ocultan nada en el diario, ni sus dudas, ni sus ansiedades, ni los riesgos de su colaboración. Con el paso de las semanas, el humor cambia: sardónico y sonriente cuando Berbérian asume el control, más oscuro e introspectivo cuando lo hace Dupuy. Este se vio afectado por dos muertes en su familia y no trató de evadirse de las dificultades que vivía en ese momento y convirtió sus sentimientos en uno de los resortes de su narrativa. El resultado es una obra de una extraña sinceridad, que causó una honda impresión por su sutil mezcla de ligereza y profundidad. Y, lo que es más importante, *Diario de un álbum* también sirvió para destacar la importancia de la autobiografía como género del cómic. **NF**

Desde el interior 1994

John Bergin

Primera edición Kitchen Sink Press (EE.UU.)
Creador EE.UU. (fecha desconocida)
Género Ciencia ficción
Adaptación Película de animación (2008)



Este cómic ha sido comparado con la novela *La carretera* de Cormac McCarthy, una visión del infierno, a la que se ha añadido un mar de sangre. En la expresionista y postapocalíptica novela gráfica *From Inside* [Desde el interior] de John Bergin, una mujer embarazada ve morir a su marido durante una explosión nuclear, antes de huir en un tren repleto de grotescos supervivientes por una Tierra arrasada. El tren pasa de un apeadero de devastación a otro, en un viaje de los malditos hacia un destino desconocido.

La mujer, que actúa como horrorizada narradora, es observada por un hombre misterioso cubierto por vendas y un perro cuya cabeza es un cráneo. Esto es solo un sueño, piensa una y otra vez, pero, cada vez que despierta, la mayoría de los horrores resultan ser reales. Ambivalente respecto al inminente nacimiento de su hijo, parece incapaz de reconciliar su nueva vida con la rápida muerte que le llega al mundo que le rodea.

La oscura visión de Bergin sobre este viaje, pintado en tonos rojos y marrones, evoca la sangre, el decaimiento y el fuego con la claridad surrealista de un libro de estampas infantil. *Desde el interior* es una fábula, pero sin duda va dirigida a los adultos. Aunque resulta sorpresiva en ocasiones, realmente es sobria y no se aprovecha del entorno como cabría esperar, a tenor de lo que sucede en otras historias similares de ciencia ficción. Ha sido escrita con un estilo minimalista y puede parecer una historia implacablemente claustrofóbica, pero siempre contiene la esperanza suficiente para que los lectores quieran pasar a la siguiente página. **TRL**

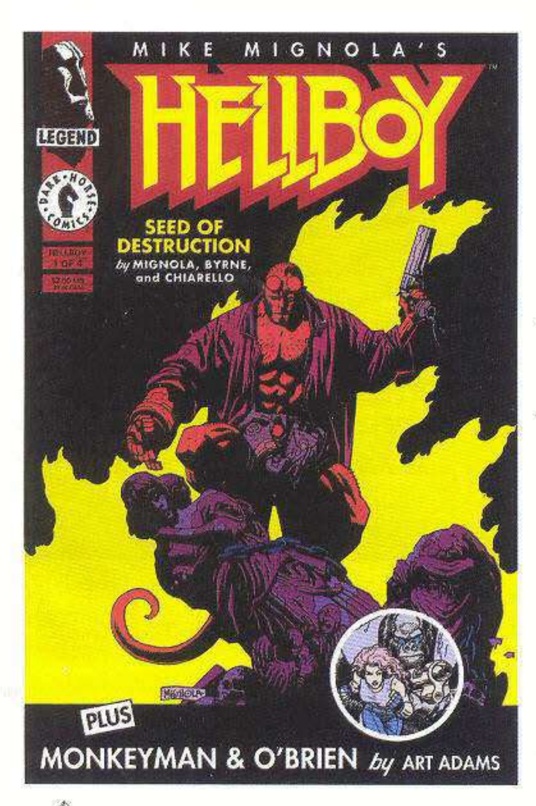
«Me estiro para agarrar a mi hijo ... Pero mis manos se derriten.»

Otras lecturas
Blame! de Tsutomu Nihei
Bonesaw de John Bergin
Dragon Head de Minetaro Mochizuki
Panorama of Hell de Hideshi Hino
The Crow de James O'Barr

Hellboy: semilla de destrucción 1994

John Byrne · Mike Mignola

Título original *Hellboy: Seed of Destruction*
Primera edición Dark Horse Comics (EE.UU.)
Creadores Byrne (EE.UU., n. 1950); Mignola (EE.UU., n. 1960) **Género** Terror, aventuras



Otras lecturas
B.P.R.D. de Mike Mignola y Guy Davis
Death Note de Tsugumi Ohba y Takeshi Obata
El bruto de Eric Powell

La obsesión de Mike Mignola por los mitos y los monstruos tal vez empezara cuando, estando aún en el colegio, las ilustraciones ricamente detalladas de una copia del tratado *El progreso del peregrino* de John Bunyan, de 1673, se grabaron a fuego en su impresionable cerebro. En 1994, cuando Mignola era todavía un escritor novato, decidió mantener los orígenes de Hellboy en secreto hasta que realmente estuviese preparado para relatarlos, y todo lo que sabemos es que el 23 de diciembre de 1944, en una inmensa bola de fuego de una iglesia de Inglaterra en East Bromwich, un niño rojo brillante se materializa en la Tierra por primera vez, con pezuñas hendidas, cuernos recortados y una inmensa mano derecha de piedra.

«Cuando me enfado, hago cosas estúpidas como arremeter contra una sala oscura como la boca de un lobo.»

En el lugar al que llega, los nazis están intentando invocar a monstruos antiguos para que se unan a su causa, pero esta trama es desbaratada por un grupo de investigadores que adoptan al extraño niño y lo llaman Hellboy. Este es criado en una base del ejército estadounidense en Nuevo México y, tras serle concedido el estado de humano honorario por Naciones Unidas en 1952, se une a la Agencia de Investigación y Defensa Paranormal.

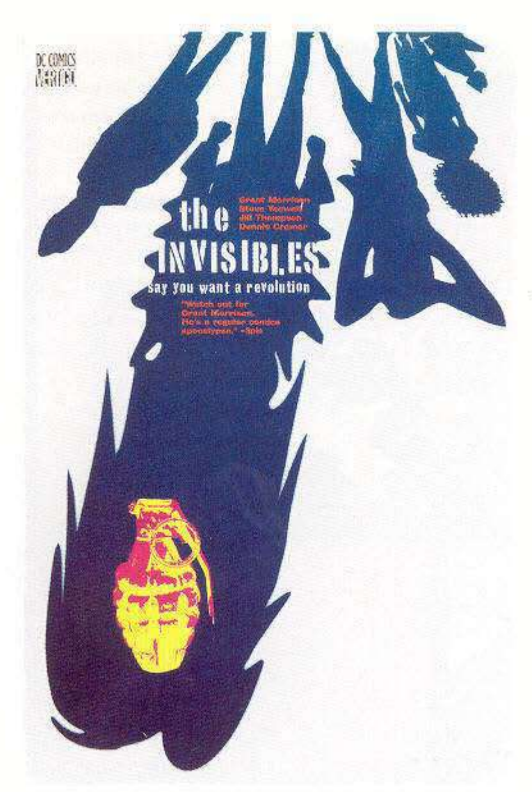
Desde el primer libro, despegó su curva de aprendizaje como escritor, con cierta ayuda de John Byrne, y pronto reescribiría sus propios textos para que fueran menos simples, más secos, incluso extraños. Y al introducir en sus argumentos las historias antiguas del folclore mundial halló su propia voz. Luego, Mignola reveló más cosas sobre el pasado de Hellboy, al mostrar cómo rechazó su misión de acabar con la humanidad, desafío simbolizado por los cuernos que él mismo se cortó. **PG**

El misterio sobre los orígenes de Hellboy fascina tanto al personaje como a los lectores. ➡


I HAVE HAD IT WITH YOU!
MAYBE YOU WERE TELLING THE TRUTH. MAYBE IT WAS YOU WHO BROUGHT ME TO EARTH.
BUT I DIDN'T ASK TO COME, AND I DON'T OWE YOU FOR THE FAVOR!
THINK, CREATURE! THINK!
IF YOU KILL ME YOU WILL NEVER KNOW WHO YOU ARE!
YOU WILL NEVER UNDERSTAND THE POWER INSIDE YOU.
YEAH, YOU'RE RIGHT.

Los invisibles 1994

Grant Morrison — Varios



Título original *The Invisibles*
Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creador RU (n. 1960) **Género** Ciencia ficción
Adaptación Documental: *Talking with Gods* (2010)

Cuando Grant Morrison escribió *Los invisibles*, ya era famoso por su asombrosa reinvención de Animal Man —un personaje menor de DC Comics, en la que atravesaba la frontera entre ficción y realidad— y por el descabellado cambio de imagen al que sometió al poco conocido equipo de superhéroes Doom Patrol. *Los invisibles* le dio la oportunidad de crear una serie continuada de personajes originales y desarrollar por primera vez su interés por lo esotérico y lo oscuro.

Esto también marcó el momento en el que se convirtió en un mago del caos y lanzó su serie como un conjuro internacional que cambiaría al propio Morrison, al cómic y, por extensión, al mundo. La serie comenzó con estrépito, ya que rompía varios tabús con su lenguaje fuerte, su gráfico retrato del crimen y su fabuloso elenco de coloristas personajes de la contracultura: prostitutas, terroristas, magos malvados, chicos echados a perder y un fabuloso transexual brasileño llamado Lord Fanny.

El cómic fue dibujado inicialmente por Steve Yeowell, colaborador habitual de Morrison durante años, y la serie tenía un aspecto poderosamente realista. Después, más artistas del catálogo de Vertigo, como Jill Thompson, Philip Bond y Duncan Fegredo, se unieron a Morrison para construir su colisión visceral de historias contadas solo a medias y de un sistema mágico que no se describe tanto como se experimenta de forma súbita y violenta. Aunque algunas líneas argumentales posteriores en ocasiones zozobran en un vaivén autoindulgente, el genio errático de Morrison mantuvo destellos de brillantez hasta el amargo final. **JD**

«Salta fuera del mundo, salta al lugar que te he mostrado, y no caerás.»

Otras lecturas

Promethea de Alan Moore, J. H. Williams III y Mick Gray
Sebastian O de Grant Morrison y Steve Yeowell
El asco de Grant Morrison, Chris Weston y Gary Erskine
Zenith de Grant Morrison y Steve Yeowell

Chuchos 1994

Patrick McDonnell

Título original *Mutts*
Primera edición King Features Syndicate (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1956) **Género** Humor
Premio Cinco Harvey Awards

Mutts [Chuchos] de Patrick McDonnell mantiene vivo el latido del precario corazón de la tira cómica estadounidense. Cada mañana, *Chuchos* supone una expresión de gozosa banalidad en el periódico.

Esta tira se empezó a publicar en 1994 y es minimalista en el mejor de los sentidos. Las estrellas son Earl, un Jack Russell terrier que vive con Ozzie, y el gato vecino, Mooch, que vive con Millie y Frank. *Chuchos* es narrada desde el punto de vista de los animales, en oposición al *Snoopy* de Charles Schulz o al *Garfield* de Jim Davis, y presenta animales que no son simples versiones peludas de seres humanos. Los chistes de *Chuchos* a menudo tienen una raíz sencilla, pero se presentan con un sentido de la comicidad impecable y con un cariño real por los personajes. McDonnell, que ha publicado un libro sobre la otra querida tira de gato y perro (y ratón), *Krazy Kat* de George Herriman, es uno de los historietistas contemporáneos más entendidos y astutos. Posee un gran conocimiento de la imagen, y sus tiras del domingo emplean frecuentemente a sus personajes para parodiarlo todo, desde los gráficos del punk rock hasta los cuadros de Johannes Vermeer.

Con el paso de los años, *Chuchos* ha ampliado los confines de su elenco original. Es más habitual que las líneas argumentales se prolonguen, y cada verano Earl y Mooch visitan a sus amigos en la costa de Jersey. McDonnell también ha empleado la tira como plataforma para educar a los lectores sobre asuntos de bienestar animal, siempre con el objetivo de celebrar el papel que los animales desempeñan en nuestras vidas. **BB**

Homometrópolis 1994

Nikoline Werdelin

Título original *Homo Metropolis*
Primera edición *Politiken* (Dinamarca)
Creador Dinamarca (n. 1960) **Género** Parodia
Premio Nominado para el Eisner Award (2009)

Nikoline Werdelin ha estado elaborando una crónica continuada de la vida y obra de sus conciudadanos con una voz personal, mezclando el realismo cotidiano y la sátira mordaz, desde su debut como historietista con *Café*, en el diario *Politiken*, en 1984. Además de historietista, es una famosa autora de teatro y, vista en conjunto, su obra puede verse como un retrato narrativo continuo de Dinamarca a través de su gente.

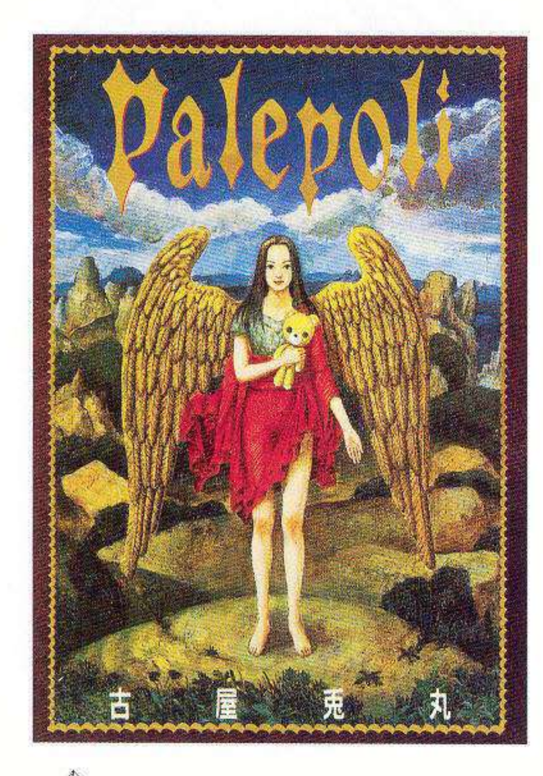
Café se dejó de publicar en 1988, pero *Homo Metropolis* [Homometrópolis], que comenzó a publicarse en *Politiken* en 1994, era fundamentalmente su continuación con un nombre distinto. Está basada en la tradición de Jules Feiffer, Gérard Lauzier y Claire Brétecher, y se trata de una tira sobre la vida en una gran ciudad, con un elenco de personajes que no deja de crecer y que ha capturado y criticado de forma continua el espíritu burgués de una nación privilegiada y provinciana durante un *boom* económico que hasta hace poco parecía más o menos interminable.

Werdelin se distingue principalmente por su sensible oído para la lengua contemporánea y por su sentido del ritmo hablado. Se puede decir que el dibujo es su principal punto débil pero, con el paso del tiempo, ha logrado refinar sus fórmulas, con una sátira que en ocasiones resulta casi escabrosa. Su frialdad se ve compensada por un preciso sentido del humor que aporta a su visión una extraña transparencia. Más que nihilista, ella es una diagnosticadora y una fina observadora de la gente, que ha escrito y dibujado la gran novela de la generación danesa de su época. **MWi**

Palepoli 1994

Usamaru Furuya

Primera edición Ohta Shuppan (Japón)
Creador Japón (n. 1971)
Género Underground
Colección *Secret Comics Japan* (2000)



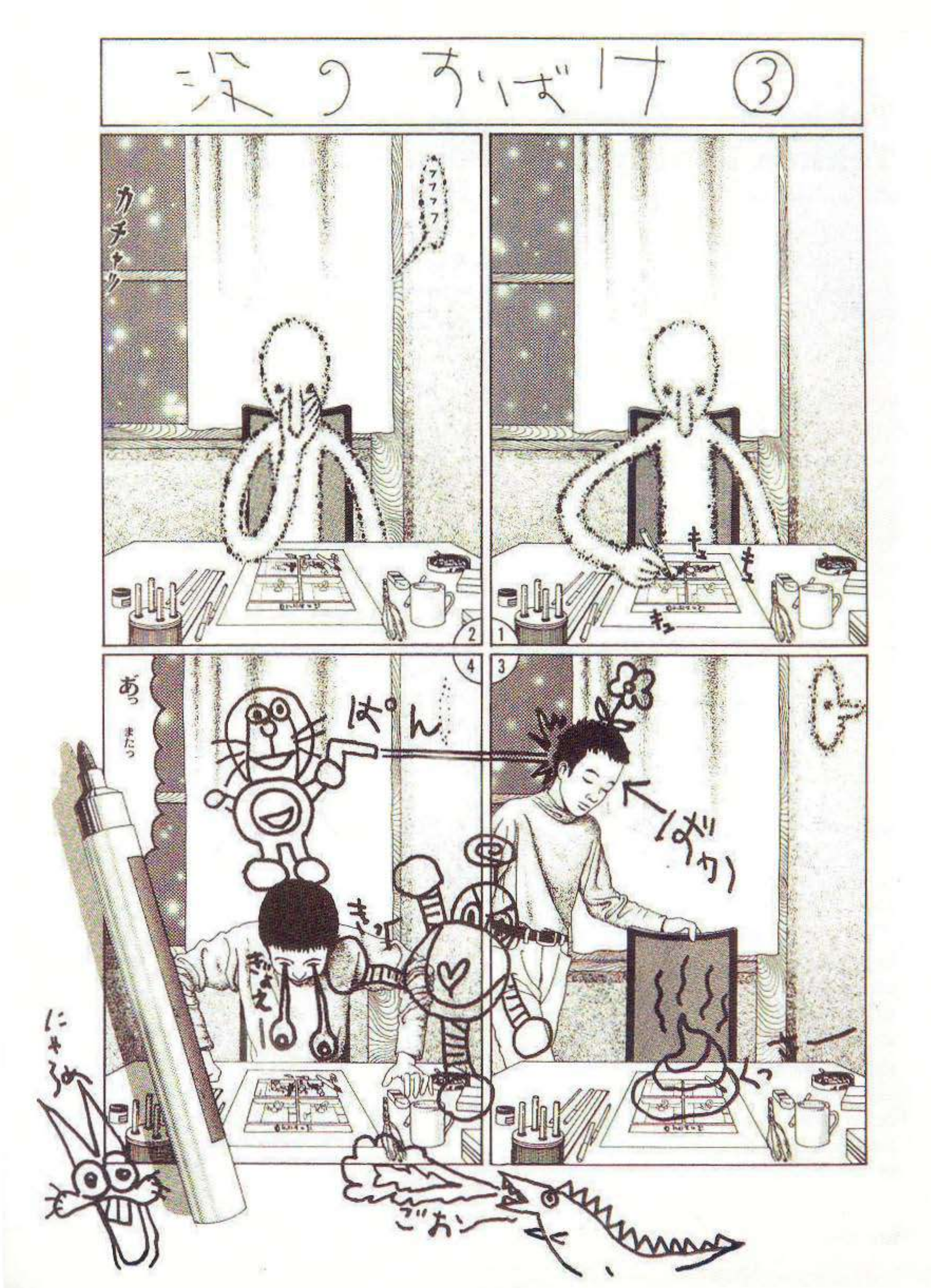
Otros libros de Usamaru Furuya
Genkaku Picasso
Ningen Shikkaku
Short Cuts
Norimizu Ameya

El manga *Yonkoma*, que sigue el estilo de cuatro viñetas de las tiras de los periódicos, generalmente presenta contenido cómico accesible y ligero. *Palepoli* adopta este formato engañosamente simple, pero su contenido se encuentra en el extremo opuesto de otros populares mangas de cuatro viñetas. Los temas de *Palepoli* oscilan frenéticos entre la fantasía sadomasoquista, la religión, los sueños infantiles, la filosofía y las canciones pop, marcados con frecuencia por chistes negros, enigmáticos y tontos aunque profundos.

Los lectores quedarán hechizados por el estilo gráfico ecléctico y sorprendente de Usamaru Furuya en esta serie, que representa su debut en el cómic. Muestra una pericia exquisita como dibujante y, conscientemente, hace referencia (revelando su educación en bellas artes) a diversos maestros del arte —Hieronymus Bosch, *El Bosco*; Sandro Botticelli; Escher— y estilos visuales como los grabados victorianos y la pintura barroca, así como al anime comercial. Furuya también rinde homenaje a otros artistas del manga, como Fujiko Fujio, Fujio Akatsuka y Yasuji Tanioka. Página a página, abraza hábilmente diversos estilos, tonos y técnicas de dibujo, que chocan entre sí y que, sin embargo, consiguen componer una experiencia visual fascinante. Como la mayor parte de los mangas, *Palepoli* está impresa principalmente en blanco y negro, pero en ocasiones en sus páginas explotan pequeñas salpicaduras de color, que a veces incluso ocupan páginas enteras.

En el libro encontramos brillantes matices experimentales. De vez en cuando, un fantasma de aspecto cómico sale de la página y observa a Furuya mientras este termina la página que el lector está leyendo. Estas páginas siempre sufren el divertido sabotaje del travieso fantasma, por lo que presentan rastros de gotas de tinta, garabatos y pliegues. *Palepoli* es un manga extraordinario que combina lo cómico con un elegante dibujo. **AT-L**

El travieso fantasma vuelve a atacar en *Palepoli* de Usamaru Furuya. ➡



没のおばけ ③
きュ
きュ
きュ
1
カチャッ
フフフフ
2
3
ぱかッ
くっ
4
あっ
またっ
ぱん
きッ
ぎょえー
にゃろめ
ごおー

Tekkon Kinkreet
Tekkon Kinkreet 1994

Taiyo Matsumoto

Título original *Tekkon Kinkurîto*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1967)
Género Drama

La tensa estética visual de Taiyo Matsumoto y sus personajes moralmente ambiguos aportan un nuevo nivel de sofisticación y tensión al manga en *Tekkon Kinkreet*. La obra está ambientada en la ficticia Treasure Town, una meca urbana repleta de bandas de instituto, mafia yakuza, polis impotentes e indigentes, cuyo corazón pertenece a Kuro (negro en japonés) y Shiro (blanco en japonés), dos huérfanos de diez años que viven en un coche abandonado y corren por las calles con varas de acero y tendencia a la violencia. Con una rabia tranquila y un amor desesperado, Kuro cuida de su mejor amigo, Shiro, un muchacho inocente sin muchas luces y con ráfagas de clarividencia. El plan de la Yakuza es limpiar Treasure Town construyendo un parque de atracciones en el centro de la ciudad, básicamente para dotar a la urbe de un barniz antiséptico que permita a las familias disfrutar de la vista y el sonido de un mundo de juego estéril. La construcción amenaza con destruir el único hogar que han conocido Kuro, Shiro y otros desafortunados, lo que los lanza a una escalada de venganza.

El estilo de Matsumoto está muy influenciado por los creadores franceses Moebius y Enki Bilal, de la *bande dessinée*, lo que otorga a su trabajo un aspecto occidental. Sin embargo, Matsumoto ofrece algunas de las más avanzadas composiciones de página del manga. Ciertos elementos estilísticos de *Tekkon Kinkreet* recuerdan al *Yellow Submarine* de los Beatles: los tres asesinos recuerdan a los Malditos Azules, y uno de los trajes de White es parecido a la portada del *Sgt. Pepper*. Matsumoto crea un mundo oscuro y, a la vez, muy imaginativo. **K-MC**

La espada del inmortal 1994

Hiroaki Samura

Título original *Mugen no Junin*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1970)
Género Aventuras

Hiroaki Samura es el Quentin Tarantino del manga de samuráis: sus escenas de tortura son horrendas, incluso en el contexto de un cómic repleto de batallas sangrientas. O quizá sea el Sam Peckinpah, porque nunca la violencia de un cómic se ha parecido tanto a un ballet ni ha resultado más hermosa. Con *La espada del inmortal*, Samura modernizó el género y brindó una obra que también es, paradójicamente, sutil y humana.

Manji es un samurái que recibe la maldición de la inmortalidad tras matar a su señor. Conocido anteriormente como «el asesino de 100 guardias», por haber acabado con los hombres de la ley que estaban a las órdenes de su señor, recorre la tierra tras prometer matar a mil hombres malvados para compensar sus malas obras. El problema es que ahora que reconoce la traición hacia su señor, tiene cada vez más dificultades en averiguar quiénes son los hombres realmente malvados. Manji se une a Rin, una espadachina adolescente que va en busca de los guerreros renegados que acabaron con su familia.

La espada del inmortal también trata sobre la lealtad, la venganza y el honor. Samura representa el suceso clave que pone en marcha la búsqueda de Rin desde numerosas perspectivas y plantea interrogantes morales para sus personajes. Su lenguaje es quijotesco y sorprendentemente moderno, y va pasando de frases formales a la jerga callejera o los insultos en rima. También su gama de estilos artísticos es inmensa, y emplea tanto el lápiz y el pastel como tintas que van desde lo frenético hasta lo casi etéreo. *La espada del inmortal* es una historia épica y un gran logro visual. **FJ**

Astro City
Vida en la gran ciudad 1995

Kurt Busiek · Brent Anderson y Alex Ross

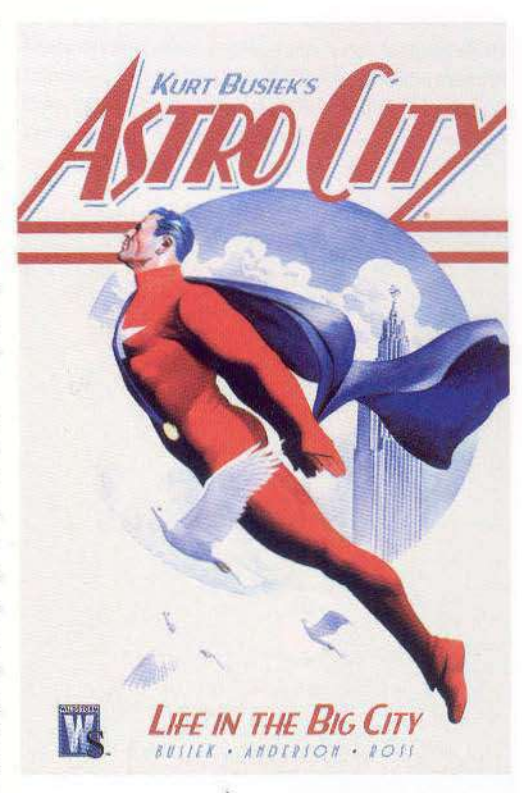
Título original *Astro City: Life in the Big City*
Primera edición WildStorm (EE.UU.)
Creadores Busiek (EE.UU., n. 1960); Anderson (EE.UU., n. 1955); Ross (EE.UU., n. 1970) **Género** Superhéroes

Astro City es una serie de superhéroes fundamental, y forma parte de una tendencia desarrollada a mediados de la década de 1990 con el fin de alejarse de las historias oscuras y ultraviolentas que habían proliferado en épocas anteriores. Se creó para reinventar el superhéroe como ser ético y social.

Para lograrlo, Kurt Busiek y Alex Ross idearon toda una nueva ciudad y una nueva cultura para sostener a sus héroes —Astro City— y representaron una sociedad en la que las acciones de los héroes estuvieran incrustadas en la cultura de la que habían emergido. *Astro City* prescinde de la alienación social que se había convertido en el sello distintivo de tantos superhéroes tras Rorshach y *El caballero oscuro* y centra su atención en los modos en los que la sociedad puede promover una cultura de heroísmo y apoyar a los héroes que la protegen. La caracterización de los héroes casi marca un regreso al concepto de «héroe con problemas» de la edad de plata de Stan Lee, aunque Busiek aporta una concienciación contemporánea al contexto de estos héroes, por lo que la experiencia de leer *Astro City* no resulta retro.

Algunas historias se narran desde el punto de vista de personajes sin superpoderes, lo que resalta aún más la temática de Busiek del superhéroe como parte del entramado social y cívico de la ciudad. En la serie aparecen distintos superhéroes memorables y estrafalarios, como el Samaritano, el egocéntrico Crackerjack, el fantasmagórico Ahorcado y el payaso Jack Caja de Sorpresas.

En 2010, Working Title Productions adquirió los derechos cinematográficos de *Astro City*. **RR**



«El superhéroe y la superheroína más importantes de nuestro tiempo ... hemos olvidado cómo funciona [una cita].»

Otras lecturas
Kingdom Come de Mark Waid y Alex Ross
Marvels de Kurt Busiek y Alex Ross

Johnny, el maníaco homicida 1995

Jhonen Vasquez

Título original *Johnny the Homicidal Maniac*
Primera edición Slave Labor Graphics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1974) **Género** Terror, comedia
Premio Nominado al Eisner Award (1998)



Otras lecturas
Lenore de Roman Dirge
Red Meat de Ted Rall
Squee de Jhonen Vasquez

En cierto sentido, *Johnny, el maníaco homicida* es el cómic «gótico» definitivo, como publicación fundacional y ejemplo estético perfecto del género. La ilustración, dibujada en brillante blanco y negro, es a menudo basta y está llena de ángulos, y el texto invade cada centímetro de la página. El cómic está lleno de energía sin canalizar, aspecto que va unido al modo de hacer las cosas del propio Jhonen Vasquez, que suele improvisar en el momento y producir el cómic con urgencia constante.

Las historietas de relleno que se incluyen en el libro tienen un vínculo tenue con la narrativa principal: el siempre atroz *El feliz niño fideo* es el minicómic que crea el propio Johnny, mientras que los problemas de confianza de la pobre aspirante a gótica Anne Guish suponen un agradable contrapunto para el resto del libro. El título lo dice todo acerca de este cómic ultraviolento y con rasgos de humor negro. La historia comienza como un paseo nihilista y repleto de angustia para evolucionar poco a poco y convertirse en algo más complejo. Mientras que las primeras historias se limitan a mostrar a Johnny encarnando a su yo homicida (y traumatizando en el proceso a Squee, su joven vecino), los últimos episodios se sumergen en la atribulada psique del personaje principal.

«Rellené algunas muñecas con ratas muertas... Quizá sí que hay algo en mí que no funciona bien.»

Johnny, el maníaco homicida, es en ocasiones excesivamente indulgente consigo mismo y raya con la caricatura, pero se trata de un claro producto de juventud (Jhonen Vasquez apenas contaba con veintiún años cuando lo creó), repleto de ideas a medio expresar. Con su querencia por lo dramático, y sus momentos auténticamente divertidos, sigue siendo una referencia gótica inigualable. **XG**

Balas perdidas 1995

David Lapham

Balas perdidas, que recibió el Eisner Award a la mejor reimpresión de álbum gráfico (1997), ofrece una mirada a un sórdido submundo en el que los niños vagan sin rumbo por fiestas llenas de drogas, alcohol y sexo, y los adultos se matan entre sí, y nos muestra distintos modos de luchar contra nuestros orígenes, algunos más adecuados que otros. El conservador Orson se ve arrastrado a un mundo de gángsters de medio pelo y homicidios nada sutiles tras ser testigo de un accidente en las calles de Baltimore.

La pequeña Ginny Applejack huye después de que su intento por devolverles el golpe a unos matones la deje marcada, física y psicológicamente. Y luego está Amy Racecar, que tiene mucho en común con Ginny,

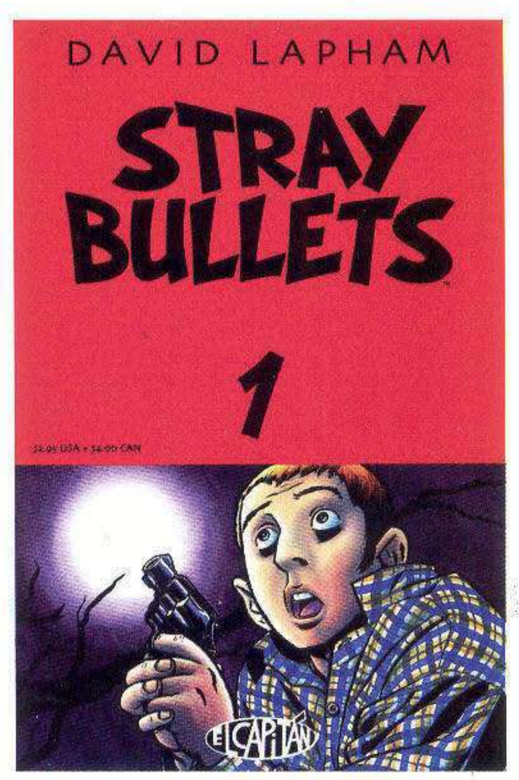
«Por Dios, Ginny, ¿tú sabes cuánta gente vota en estas cosas?»

aunque no está muy claro quién es cuando no está robando bancos.

Los personajes aparecen en distintas etapas de su vida, algunas reconocibles, otras no. *Balas perdidas* tiene ocho viñetas atestadas en la mayoría de las páginas, cada una aproximadamente del tamaño de una pantalla de cine, y puede recordar una película perdida de Quentin Tarantino: la acción vuela en el dibujo lleno de pinceladas bien definidas de David Lapham, mientras que la historia traza locos zigzags por el tiempo, sin tonos de gris ni matices por el camino.

Lapham puso fin a la serie de forma prematura en 2005, y dejó a los lectores a un número del final. Esperemos que los recién llegados a esta loca reunión de criminales, románticos y niños perdidos tengan tiempo de ponerse al día antes de que el maestro del caos se saque un último conejo sangriento del sombrero. **EL**

Título original *Stray Bullets*
Primera edición El Capitan Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1970) **Género** Policíaco
Premio Eisner Award (1997)



Otras lecturas
Fishtown de Kevin Colden
Silverfish de David Lapham
Sin City de Frank Miller

A la miseria le encanta la comedia 1995

Ivan Brunetti

Título original *Misery Loves Comedy*
Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1967) **Género** Humor
Premio Ignatz Award (2007)

El hilo conductor de *Misery Loves Comedy* [A la miseria le encanta la comedia] —edición recopilatoria de la nihilista obra de Ivan Brunetti— es la autoestima del autor, que está por los suelos: no deja de cuestionarse su propia valía. La introducción es obra del psicólogo de Brunetti y en ella relata el doloroso proceso de creación del autor, que solo es productivo cuando el temor a la furia de su editor supera a su terror a la crítica.

Brunetti sigue dos tendencias. La primera podría asimilarse a una mirada al interior de la mente de un asesino que deseara que el mundo entero tuviera un solo cuello y que sus manos estuvieran a su alrededor. Estos fragmentos, con gags de una sola viñeta o de cuatro, están anegados de violentas obscenidades que Brunetti usa para purgarse. Según él, pese a lo atractivas de sus fantasías, nunca podría hacerlas realidad.

La otra parte de la obra de Brunetti suele tener tiras autobiográficas, en las que aborda la naturaleza humana, su relación con el mundo en general y todo el abanico de terrores que, en algunos días, lo tienen recluido en su lecho sin poderse mover de miedo. Los que lo atormentaron en la infancia le siguen afectando en la actualidad, somos testigos de una discusión filosófica con Jesucristo y una tira se subtitula «1.784 cosas que me hacen vomitar». Pese a esta formulación pesimista, el autodesprecio extremo garantiza que la tira conserve un mínimo de jocosidad incluso en sus momentos más oscuros. Por otra parte, la ilustración resulta genial, y a través del texto descubrimos a uno de los historietistas más divertidos del mundo. **FP**

Nudl Nude 1995

Youngsoon Yang

Primera edición Seju (Corea del Sur)
Creador Corea del Sur (n. 1970)
Género Erótico, humor
Adaptación Serie de animación para televisión (1999)

Nudl Nude redefinió el humor erótico en el *manhwa* [cómic] coreano. Si la mayoría de las comedias eróticas anteriores aprovechaban el sexo como elemento satírico para enfrentarse a una sensibilidad más adulta o simplemente de modo abstracto, *Nudl Nude* probó con un enfoque totalmente distinto: obliga a que el lector reimagine situaciones que no son eróticas como si lo fueran, mediante inteligentes insinuaciones visuales.

Hay historias cortas sobre un superhéroe con una tercera pierna que golpea al enemigo cuando su compañera femenina lo excita visualmente. En otras historias, un «puente» entre dos lados de un acantilado solo se sostiene cuando el que pasa es una mujer y muestra algo de piel. En ocasiones, la escena de dos biólogos atrapando una mariposa puede recordar al acto de hacer el amor, sin que ninguno de ellos lo perciba. Y hay historias que resultan muy emocionales, como una en que dos amantes acaban convirtiéndose en árboles mientras cada cual espera a que el otro llegue.

Este nuevo enfoque hacia el cómic erótico dio origen a toda una generación de réplicas, lo que hizo aún más evidente que *Nudl Nude* funcionaba tan bien no solo por su erotismo sin ambages sino porque estaba basado en una imaginación visual auténtica, respaldada por la habilidad de Yang para dibujar figuras humanas. *Nudl Nude* se adaptó también a películas de animación bastante mediocres, lo que demostró que la experiencia de leer *Nudl Nude* se beneficia claramente de la cuidadosa selección de escenas para cada viñeta y de su brillante composición. **NK**

Stuck Rubber Baby: Mundos diferentes 1995

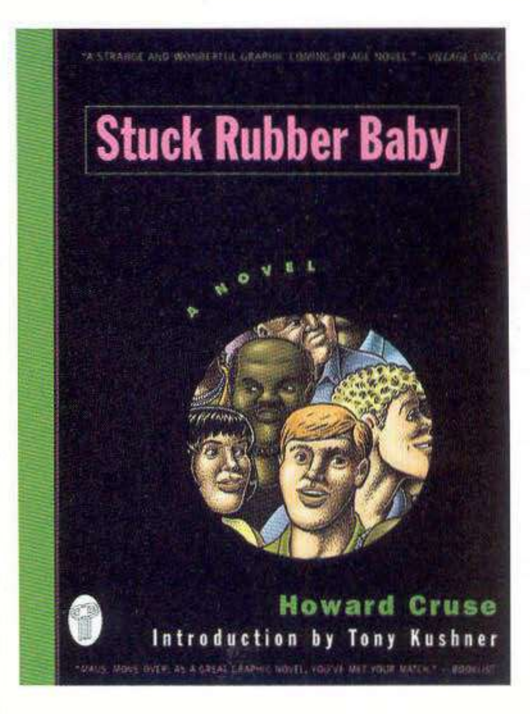
Howard Cruse

Título original *Stuck Rubber Baby*
Primera edición Paradox Press/DC Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1944) **Género** Drama realista
Premio Premio de la Crítica, en Francia (2002)

Stuck Rubber Baby: Mundos diferentes de Howard Cruse es una historia ficticia de crecimiento personal que está inspirada en la adolescencia del propio artista en el sur de Estados Unidos durante la década de 1960. Toland Polk es un joven blanco de una pequeña ciudad que trata de ocultar su homosexualidad saliendo con mujeres. Cuando se enamora de Ginger, esta introduce a Toland en el movimiento pro derechos civiles y le presenta a su amigo Sammy, que a su vez les muestra la comunidad gay de la ciudad.

La historia es narrada por el yo adulto de Toland, que comenta los hechos desde la distancia segura de una relación homosexual feliz, aunque ha optado por no eliminar los momentos más embarazosos de su yo más joven. La agitación de la sociedad norteamericana y la homofobia y el racismo de la época coinciden con la construcción de la identidad de Toland. En algunos momentos, las luchas de las personas de color del Sur son ignoradas de forma egoísta y se ven eclipsadas por sus dudas personales respecto a ser gay. Cuando Ginger se queda embarazada, de nuevo la mayor preocupación de Toland es él mismo. Pese a todos sus errores, Toland consigue contar esta conmovedora historia.

La ilustración de Cruse es densa, con líneas suaves y redondeadas, efectos de sombras con cuadrículas y planos cortos que destacan las expresiones faciales. Sus imaginativos montajes de página resaltan la atmósfera de la narrativa. Cruse ofrece un retrato brutalmente sincero de los años formativos de un hombre y de la sociedad en la que vive; un viaje doloroso y edificante. **RPC**



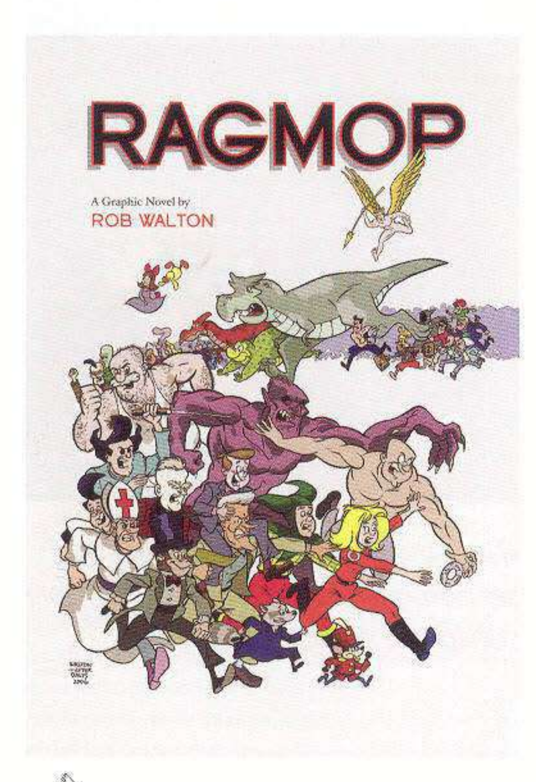
«No estoy absolutamente seguro de ser homosexual. Las cosas no siempre son lo que parecen, ya sabes.»

Otras lecturas
Chino americano de Gene Luen Yang
Huevos de toro de Ralf König
Fun Home: Una familia tragicómica de Alison Bechdel
King de Ho Che Anderson
Wendel de Howard Cruse

Ragmop 1995

Rob Walton

Primera edición Planet Lucy Press (EE.UU.)
Creador Canadá (n. 1958)
Género Humor
Premio Nominado para dos Joe Shuster Awards (2007)



Otras lecturas
Colville de Stephen Gilbert
New X-Men de Grant Morrison y otros artistas
Ronin Frank de Miller
Truth Serum de Jon Adams

Ragmop se inicia 248 millones de años atrás con dinosaurios inteligentes, un físico perdido, un asesino del Vaticano, Adolf Hitler, diversos agentes encubiertos de Estados Unidos, un psiquiatra misógino y guerrero, el eslabón perdido, un conejo gigante con un arma, un controvertido retrato de Dios y un dispositivo que puede reiniciar el universo conocido. Y esto es solo para empezar.

Como elemento de unión de todo ello encontramos a la flexible Alice Hawkings, cuya carrera como criminal de medio pelo no da frutos. Hay alegatos políticos presentados mediante tropos típicos de superhéroe, los antecedentes de la historia se brindan con el estilo de las páginas de pinups de los antiguos cómics de Marvel y, sin importar lo caótico que esto parezca, el creador Rob Walton nunca pierde el control.

Los antecedentes de Walton en la animación garantizaban que, cuando *Ragmop* se serializara por primera vez en trece números —casi todos autoeditados—, el cómic sería de calidad. Sin embargo, cuando no consiguió atraer a suficiente público como para ganar un salario digno, Walton quitó valor a la supuesta importancia del mundo de la animación. Varios años después regresó para completar *Ragmop*, y su enfoque fue tan novedoso como su historia: remezcló la serie. Las páginas y los argumentos originales se descartaron o se colocaron en otro punto de la secuencia, y además se introdujeron nuevos argumentos. El resultado fue un cómic bien dibujado, ambicioso y terriblemente creativo. Lo que eleva a *Ragmop* por encima de una mera historia divertida es la constante insistencia de Walton en temas como el cristianismo organizado y las creencias de Estados Unidos acerca de cómo debería gestionarse el mundo. Walton tiene mucho que decir y lo expresa muy bien. En el mundo del cómic se abusa del término «único», que habitualmente se aplica a cómics de superhéroes con un toque distinto, pero *Ragmop* realmente lo es. **FP**

Mis circunstancias 1995

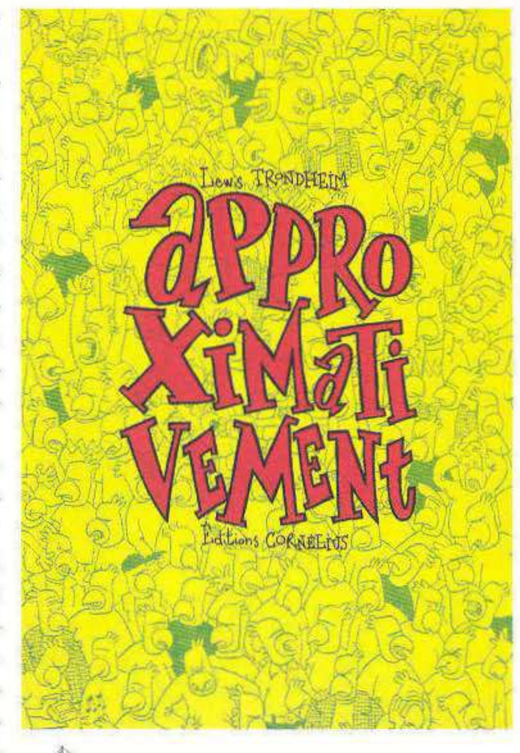
«Lewis Trondheim»

Mis circunstancias de Lewis Trondheim, uno de los cómics autobiográficos más destacados de la década de 1990, no se limita simplemente a dejar constancia de los aspectos cotidianos de la vida de su autor, sino que opta por una exploración de amplio espectro de la psicología del artista.

En lo que respecta a la obra autobiográfica, en muchos sentidos *Mis circunstancias* se encuentra más en la línea de los trabajos de fantasía que han supuesto la mayoría de los éxitos comerciales de Trondheim. Se trata del cómic de un soñador: a lo largo del mismo, Trondheim se permite distraerse y seguir ideas aparentemente aleatorias hasta el punto en el que revelan alguna certeza sobre su personalidad. Para deleite del lector, el autor lo incluye todo, desde sus megalómanas aspiraciones para la versión japonesa de su cómic mudo *La mosca*, o sus constantes fantasías de causar daño a los que le molestan o le fastidian, hasta las inseguridades que siente al abandonar su cerrada comunidad de amigos en París por la ciudad de Montpellier, en el sur de Francia.

A posteriori, uno de los aspectos más atractivos de la obra es su representación de una generación de historietistas que transformarían la edición de cómics en Francia durante la década de 1990, ya que encontramos frecuentes cameos de individuos como Philippe Dupuy y Charles Berberian, Jean-Christophe Menu, David B., Killoffer y Émile Bravo, que finalmente pasarían a formar parte del grupo de historietistas más influyentes e importantes de su generación. *Mis circunstancias* nos permite colarnos en la escena del cómic de pequeñas editoriales a principios de la década de 1990 en París, pero la auténtica revelación se presenta en el modo en el que Trondheim se quita su propia máscara y revela una figura compleja y contradictoria. *Mis circunstancias* se presenta divertido, mordaz, agridulce y desilusionado casi a partes iguales; una obra de un artista de talento. **BB**

Título original *Approximativement*
Primera edición Cornélius (Francia)
Creador Laurent Chabosy (Francia, n. 1964)
Género Autobiografía



Otros libros de Lewis Trondheim
Lapinot y las zanahorias de la Patagonia
Los pequeñeces de Lewis Trondheim
La mosca

Storeyville 1995

Frank Santoro

Primera edición Sirk Productions (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1972)
Género Historia, autobiografía
Influencia sobre la serie *Multiforce*

Storeyville de Frank Santoro puede que sea el minicómic más grande jamás hecho. Fue autoeditado originalmente en 1995 en un barato papel de periódico, y de inmediato se mostró como un cómic sin parangón alguno. El envoltorio iba a juego con la imaginería, que combinaba elementos casi tan anticuados como el papel de periódico: melodrama de vagabundos, animación de fondo fija y un thriller en unos astilleros.

Las temáticas que abarcaba el cómic eran interesantes y combinaban el escenario histórico de la época de la Depresión con una estética de hastío muy personal. Se trataba de una épica producida con figuraciones gestuales y relajados dibujos en blanco y negro, retocados con tonos de marrón. El mérito del color, una parte muy importante de la narrativa de *Storeyville*, recae sobre Katie Glicksberg, la novia de Santoro en aquel momento y coinspiradora en una serie de minicómics fragmentados asignados a *Sirk*, autoeditado por ellos mismos.

Storeyville cuenta la historia de un norteamericano que sufre una racha de mala suerte y trata de recuperar el contacto con un antiguo mentor. La narrativa parte de Pittsburgh y se dirige hacia el norte, a través de la ciudad y el campo, la civilización y la miseria, y alcanza el final en una doble hoja de intensa belleza: en una única viñeta cuyo fondo es un horizonte que se difumina, el amarillo y el marrón de la deprimente historia se han transformado repentinamente en el sol y el mar, y esa gran viñeta a su vez está subdivida en treinta subviñetas burdamente delineadas a mano, como si se viera a través de la ventana de una fábrica que flotara en las nubes. **MW**

Dragon Head 1995

Minetaro Mochizuki

Título original *Doragon Heddo*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1964)
Género Terror

A finales del siglo XX, Japón se vio sacudido por un «*boom* apocalíptico», al igual que el resto del mundo, lo que llevó a que la industria del cómic lanzase distintos títulos con dicha temática. Uno de los más exitosos fue *Dragon Head* de Minetaro Mochizuki, que se publicó de 1995 a 1999 en *Young Magazine* de Kodansha.

Este aterrador cuento de tragedia postapocalíptica se inicia cuando un tremendo terremoto hace descarrilar a un tren bala y lo deja atrapado bajo los muros destruidos de un túnel. Los únicos supervivientes son tres estudiantes de instituto, Teru, Ako y Nobuo, que regresaban de una excursión escolar. Con la esperanza de ser rescatados, los estudiantes tratan de encontrar formas de sobrevivir.

Nobuo, víctima de un abusón en el colegio, pierde la cordura, se cubre la cara con un maquillaje terrorífico y mutila el cadáver de su verdugo. Y luego adora el cadáver de su profesor afirmando que necesitan «la orientación de un adulto». Finalmente, Teru y Ako encuentran una salida del túnel, solo para darse cuenta de que la situación en el exterior es más terrible de lo que pensaban. Aunque el argumento simula el fin del mundo, se trata de un thriller psicológico que arrastra a los lectores a la cruel realidad de la fragilidad de la mente humana. Existen opiniones divididas sobre los dibujos del autor y su franca representación de la brutal guerra por la supervivencia entre los humanos, pero el cómic se ha ganado los corazones de suficientes lectores como para vender 6,5 millones de copias y haber sido adaptado a una película de éxito con personajes reales en 2003. **TS**

Predicador 1995

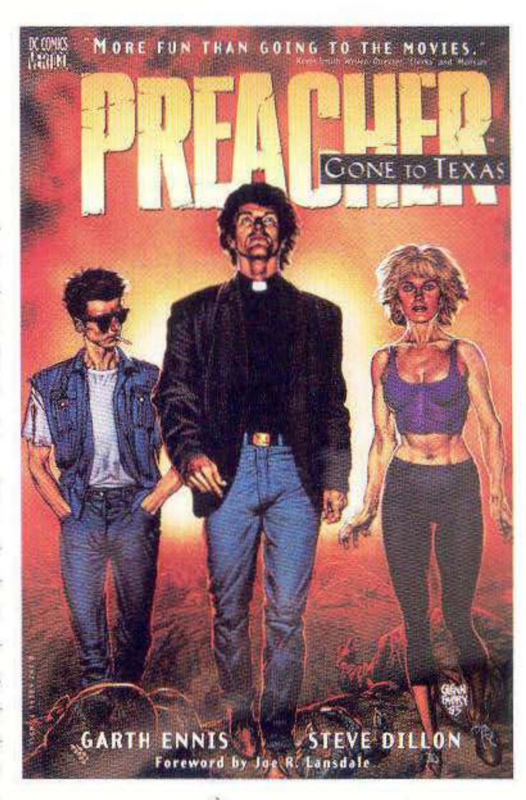
Garth Ennis Steve Dillon

Título original *Preacher*
Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Ennis (EE.UU., n. 1960); Dillon (EE.UU., n.1962)
Género Fantástico

Cuando el hijo bastardo de un ángel y un demonio decide vivir en la mente del predicador Jesse Custer, este descubre que de su boca emana la muy persuasiva palabra de Dios. Junto con su novia, la magnífica tiradora Tulip O'Hare, y el alcohólico vampiro irlandés Cassidy, Jesse se embarca en un viaje que tiene como objetivo encontrar al Dios que ha abandonado el Cielo y tener una buena charla con él.

Entre los adversarios del trío se encuentran el Santo de los Asesinos, enviado por el Cielo para detener al predicador, y Herr Starr y la sociedad secreta a la que representa, el Grial, que pretenden provocar el Armagedón. Garth Ennis mezcla desviaciones sexuales, fluidos corporales, canibalismo, blasfemias y violencia con sangre a borbotones con escenas al estilo de un culebrón, terror gótico y horribles estereotipos. *Predicador* está repleto de elementos típicos de la cultura norteamericana, emplea la mitología de Estados Unidos para analizar temas como la guerra de Vietnam, las consecuencias de una fama exagerada, los roles sexuales, la religión y el racismo, sin perder ni un ápice de entretenimiento gracias a sus grandes dosis de humor grotesco.

El estilo de dibujo claro y escueto de Steve Dillon captura cada sórdido detalle de este relato desenfrenado y afianza el avance dinámico de las historias con atención y habilidad. Las portadas pintadas de Glenn Fabry poseen una cualidad táctil que puede llegar a repugnar. *Predicador* es, fundamentalmente, una fábula moral acerca de lo que debe hacerse frente al poder y cómo amar hasta el fin del mundo. **RPC**



«¡La creación no puede pedirle nada a su creador! / En ese caso, el creador no debería mearse en su creación.»

Otras lecturas
Hitman de Garth Ennis y John McCrea
El castigador de Gerry Conway, John Romita, Sr., y Ross Andru

Joven Bakune 1995

Toyokazu Matsunaga

Título original *Bakune Young*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1964) **Género** Aventuras
Influido por *Happy People*

Toyokazu Matsunaga debutó como creador de cómics tras su aprendizaje con Yuji Aoki, cuya obra más conocida, *Naniwa Kinyudo*, se centra en un tiburón bancario e ilustra la cruda realidad de las vidas de aquellos que están ahogados por las deudas. A lo largo de todo *Bakune Young* [Joven Bakune] de Matsunaga las influencias artísticas y temáticas de su mentor resultan evidentes.

Fue presentado en forma de serie en 1995 y se comenzó a publicar durante uno de los años más trágicos de Japón. Solo dos meses después de que el gran terremoto de Kobe provocara la pérdida de 6.000 vidas, Aum Shinrikyo llevó a cabo un gran ataque terrorista en Tokio, mientras el país intentaba recuperarse de una depresión económica tras la explosión de la burbuja en 1992.

Matsunaga captura esa época en este controvertido relato, que se centra en los actos violentos de Shoichi Bakune. Está ambientado en Osaka y comienza cuando Bakune da una paliza a un miembro de la Yakuza en un salón de *Pachinko* y le provoca graves lesiones. Diez miembros de la Yakuza intentarán vengarse, sin éxito, pues perecerán en trampas mortales colocadas por Bakune. Poco después, este destruirá a toda la banda. El incidente llegará a los noticiarios, y Bakune, por televisión, provocará a la nación con fotografías de la matanza. La policía y la Yakuza intentarán capturarle, pero Bakune huye y toma como rehén, en el castillo de Osaka, al infame jefe de la Yakuza en Japón. Matsunaga ha confesado que, antes de la publicación de la serie, su editor le advirtió: «Después de esto, quizá nunca más te publiquen un cómic». Por suerte, no fue así. **TS**

Agujero negro 1995

Charles Burns

Título original *Black Hole*
Primera edición Kitchen Sink Press (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1955)
Género Terror **Premio** Siete Harvey Awards

Agujero negro trata de la pérdida del control sobre el propio cuerpo. Charles Burns explica, de forma exagerada, su propia adolescencia en la década de 1970, y combina las hormonas en plena ebullición con «la plaga», una pandemia de transmisión sexual que está mutando a los estudiantes de instituto de Estados Unidos. A uno le sale rabo; a otro, vello facial como a un león; otro cambia de piel como una serpiente... y todos se ven a sí mismos como friquis.

No se trata de un relato simplista de aviso sobre el sida, ni de un truculento espectáculo de monstruos, sino de un sensible retrato de un grupo de marginados, expuestos a la presión de sus compañeros y de sus impulsos sexuales, que anhelan huir de la esterilidad del hogar y la escuela y conectar emocionalmente con los demás. Burns apela a la imaginación del lector, con momentos de revelación perturbadores. En una escena espeluznante, Chris, una chica no infectada, se encuentra haciendo el amor con su novio Rob por primera vez, y de repente descubre en su cuello una diminuta segunda boca. Una vez infectados ambos, se sienten excluidos y se unen a otros chicos mutados para tratar de apoyarse entre sí. El orificio de Rob es tan solo uno de los muchos «agujeros negros», símbolos vaginales de una sexualidad floreciente.

Burns también llena los exteriores naturales de símbolos fálicos, como ramas, serpientes o huesos rotos. El autor añade bordes ondulados a sus viñetas para entrar y salir de pesadillas, alucinaciones producto de las drogas o sueños del futuro. **PG**

No hay sitio para grises ni tonalidades, solo para el blanco y el negro. ➡







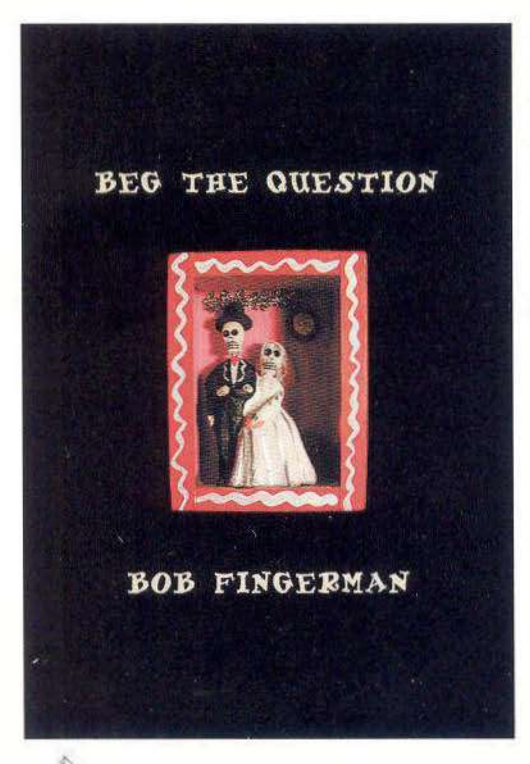


OH, HI! YOU ***SCARED*** ME! DO I... DO I KNOW YOU?

Salario mínimo (Beg the Question) 1995

Bob Fingerman

Título original *Beg the Question*
Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1964)
Género Humor, drama



Otros libros de Bob Fingerman

Connective Tissue
From the Ashes
Recess Pieces
You Deserved It

Salario mínimo (Beg the Question) detalla el progreso de la relación entre el historietista Rob Hoffman y Sylvia Fanucci, la encargada de un salón de belleza. En general, Rob es relajado y tranquilo, aunque también tiene raptos de insensibilidad, mientras que la confianza aparentemente rebelde de la bisexual oculta las inseguridades generadas por una gran familia y por una educación católica estricta. Rob y Sylvia buscan un nuevo apartamento, conocen a sus respectivas familias y se enfrentan a la problemática cuestión de si deberían formalizar su relación. Los personajes secundarios están igual de bien concebidos, mientras que Nueva York aparece como un personaje más, ya que los dos protagonistas viven intensamente en la Gran Manzana.

«Debería estar en la flor de mi liberalismo, pero esta asquerosa ciudad me lo quita todo.»

Bob Fingerman empezó publicando sus historietas en *Nuts!*, el proyecto que el legendario Harvey Kurtzman lanzó en la década de 1980 y cuya duración fue escasa debido a la mala acogida del público. A pesar de ello, Fingerman difícilmente podría haber tenido un comienzo más prestigioso. Después, durante una década, colaboró, desde la revista *Screw*, en *Cracked*, la más exitosa imitadora de *MAD Magazine*.

Estas experiencias las reflejó Rob en sus posteriores trabajos, y se convirtieron en un trasfondo sólido en *Salario mínimo*, cuando Fingerman presentó a Rob y Sylvia por primera vez. Este cómic de Fingerman es excelente, especialmente en lo que se refiere a la caracterización de sus personajes, muy alejados de los desfiles de perfección tan frecuentes en otros cómics. Fingerman fue nominado a dos Eisner Awards y recientemente ha comenzado una carrera paralela como novelista. **FP**

Hotel África 1995

Hee Jung Park

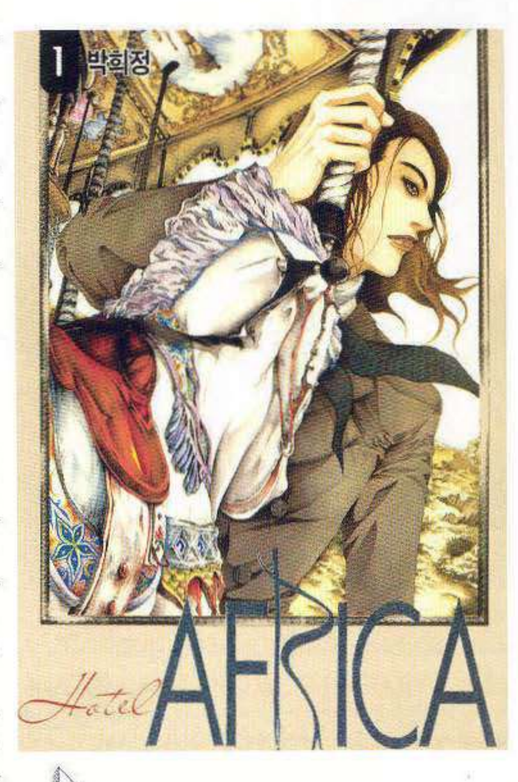
Hotel Africa [Hotel África] es uno de los más destacados cómics *shojo* de Corea, en la década en que el género se adentró en temáticas maduras y nuevos estilos. Se trata de una historia sobre un lugar donde mucha gente entra y sale por las puertas, y realiza una visita momentánea antes de seguir. Algunos se conocen y se hacen amigos, otros llegan a ser amantes y otros se convierten en enemigos.

A medida que el tiempo pasa y muchas de las relaciones se desarrollan, también lo hace un drama natural que ofrece emoción e intensidad. Hotel África es el nombre de un pequeño hotel de carretera de Utah. Los protagonistas son los empleados del hotel y los huéspedes ocasionales que van y vienen, algunos de los cuales retornan y otros no. Los lectores miran a través de los ojos de un chico llamado Elvis y obtienen retazos del pasado y del presente de muchas de las personas que han creado relaciones entre sí en el hotel. Cada persona tiene su propia historia dramática que contar, generalmente todos tienen cicatrices en el corazón y finalmente llegan al Hotel África para reflexionar sobre sus vidas y cerrar sus heridas. En este lugar, la gente tiende a curarse.

«Las personas se conocen ... y luego se convierten en los seres más importantes del mundo para los demás.»

La obra recuerda a *Bagdad Café* y a *Cinema Paradiso*, pero Hee Jung Park combina sus propias ideas sobre la vida: en retrospectiva, cada vínculo con otro ser humano resulta precioso, sin importar lo pasajero o lo intenso del lazo. Los seres amados pueden volver a encontrarse o no, pero la emoción perdura, y lo que en realidad cuenta es aceptar la vida tal y como es. *Hotel África* prescinde de los sermones morales, y su elegante dibujo también contribuye a la sensación de equilibrio. **NK**

Título original *Hotel Africa*
Primera edición Seoulmunhwasa (Corea del Sur)
Creador Corea del Sur (n. 1970)
Género Drama **Adaptación** Radio (2000)



Otras lecturas
Fever de Hee Jung Park
Martin and John de Hee Jung Park
Ristorante Paradiso de Natsume Ono
Secret de Hee Jung Park

Neogénesis Evangelion 1995

Yoshiyuki Sadamoto

Título original *Shin Seiki Evangelion*
Primera edición Kadokawa Shoten (Japón)
Creador Japón (n. 1962)
Género Ciencia ficción

En 1995 el genial director Hideaki Anno cautivó a Japón —y luego al resto del mundo— con el lanzamiento de su revolucionario anime *Neon Genesis Evangelion* [Neogénesis Evangelion]. Su línea argumental estaba repleta de misterios dentro de misterios, fue producido con la más moderna tecnología de animación y desencadenó un auténtico fenómeno social en Japón.

La versión para cómic es una adaptación de Yoshiyuki Sadamoto, que también había diseñado los personajes para el anime. Los críticos han alabado sus exquisitas ilustraciones, y resulta especialmente impresionante su capacidad para capturar cambios sutiles de emoción en un personaje famoso por su inexpresividad como Rei Ayanami. El personaje central, Shinji, es un muchacho de catorce años que ha sido criado por unos parientes desde que era muy joven. Un día es llamado por su padre, Gendo, que trabaja para una organización paramilitar llamada NERV. A las órdenes de Gendo, Shinji se enfrenta a batallas contra enemigos invasores empleando gigantescos robots conocidos como «Evangelion».

Shinji es incapaz de encontrar sentido a la situación y se hace muchas preguntas, pero, en contra de lo que espera el público, estas no son sobre cómo podría salvar al mundo ni cómo podría ser más fuerte: Shinji desea saber por qué está obligado a luchar, por qué atacan los enemigos y cuál es el significado de su existencia. Fue la actitud pesimista del protagonista la que distinguió definitivamente a esta historia de cualquier otra vista antes, y el personaje de Shinji resultó emblemático de la juventud negativa de la época. **TS**

El quinto infierno 1996

Aaron McGruder

Título original *The Boondocks*
Primera edición *The Diamondback*, periódico estudiantil de la Universidad de Maryland (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1974) **Género** Humor

Los *bundoks* son una región montañosa de Filipinas aprovechada por los soldados filipinos en su lucha por la independencia durante la guerra entre Filipinas y Estados Unidos, entre 1899 y 1902. La palabra entró en el vocabulario estadounidense poco después como «*boondock*» («el quinto infierno», en castellano) y hace referencia a una especie de tierra de nadie, un lugar salvaje, poco acogedor y desconocido.

Se trata de un término muy adecuado para la opinión que tienen los hermanos afroamericanos Huey (diez años) y Riley (ocho) Freeman sobre el ficticio barrio residencial de Woodcrest, en Maryland, cuya población es en su mayoría de raza blanca, tras ser sacados de su hogar en el sur de Chicago por su abuelo, Robert Jebedia. Huey, llamado así en honor de Huey Newton —el fundador de los revolucionarios Panteras Negras—, tiene mal humor y desconfía de la autoridad, pero a la vez es reflexivo e inteligente. El héroe de Riley es Pablo Escobar, el capo colombiano de las drogas. En el colegio, Huey traba amistad con Micheal Caesar, un chico bastante más optimista, y los tres juntos arremeten contra la insidiosa ignorancia que hay detrás del racismo.

The Boondocks [El quinto infierno] está dibujado con un estilo inspirado en el anime japonés. Cuando Huey deseaba encontrar un novio para Condoleezza Rice, entonces asesora de Seguridad Nacional, para frenar su ánimo de destruir el mundo, *The Washington Post* machacó las tiras en cuestión. Lo que también supuso la admisión tácita de que *El quinto infierno* tenía el poder de influir en la opinión pública. **BS**

Kingdom Come 1996

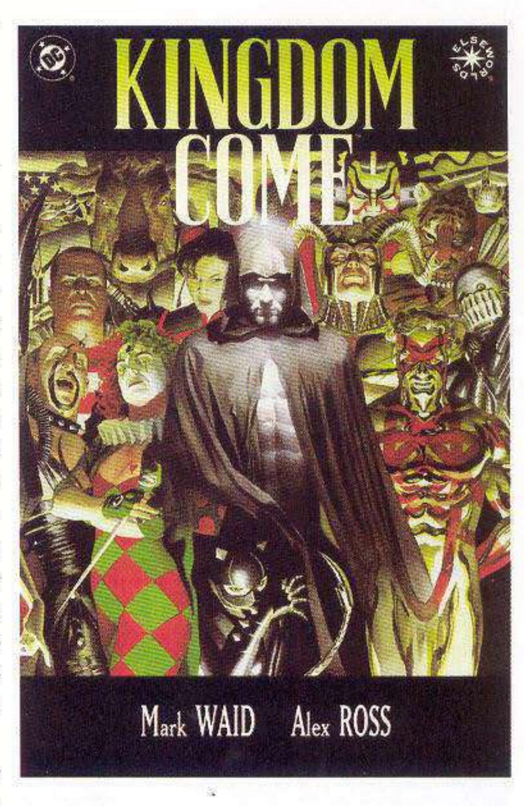
Mark Waid Alex Ross

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Waid (EE.UU., n. 1962); Ross (EE.UU., n. 1970)
Género Superhéroes
Premio Eisner Award (1997)

Kingdom Come es una parábola explicada en forma de historia de superhéroes. Está ambientada en un futuro sin especificar y describe el conflicto entre dos generaciones de superhéroes: Superman, la Mujer Maravilla, Batman y otros héroes de la Liga de la Justicia, y una nueva generación de superhumanos liderada por el violento Magog, que no aceptan el papel tradicional del héroe.

Mark Waid y Alex Ross ofrecen una crítica a la dirección que el género de superhéroes había tomado desde el final de la edad de plata. El caballeroso heroísmo de los héroes más mayores se enfrenta a la violencia destructiva de personajes que pretenden personificar los valores de la llamada edad de hierro, frase usada para describir el estilo de las narraciones de superhéroes desarrolladas en la década de 1980 y que se legitimizó por las loas recibidas por *Watchmen*, *El regreso del caballero oscuro*, *American Flagg* y otros cómics.

El dibujo de Alex Ross reinventa a Superman, la Mujer Maravilla y un atormentado Billy Batson (el Capitán Marvel original) en un mundo brillante de fuentes de luz verticales y retablos con retroiluminación. Ross también resalta el intenso y constante debate moral en el que se ven enfrascados casi todos los personajes de *Kingdom Come*. No podemos dejar de mencionar el restaurante temático en el que los camareros y las camareras van vestidos como superhéroes y superheroínas. Waid y Ross introducen en este entorno a Clark Kent, Diana Prince y Bruce Wayne sin traje, en un inspirado juego visual que celebra todas las absurdas convenciones que subyacen en el género de los superhéroes. **RR**



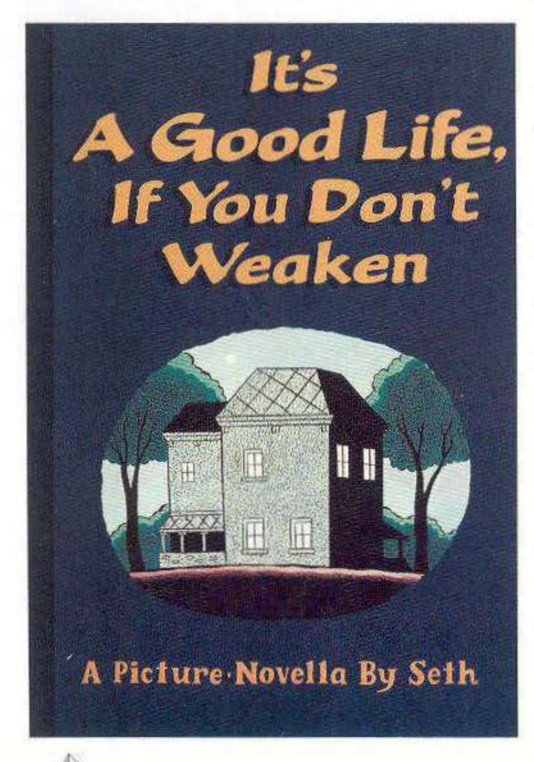
«Antaño la Tierra presumía de tener salvadores que podrían haber puesto freno a esta oleada de destrucción.»

Otras lecturas
Astro City de Kurt Busiek, Brent Anderson, y Alex Ross
Justicia de Jim Krueger, Alex Ross y Doug Braithwaite
Marvels de Kurt Busiek y Alex Ross

La vida es bella, si no desfalleces 1996

«Seth»

Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador Gregory Gallant (Canadá, n.1962)
Género Autobiografía
Premio Ignatz Award (1997)



Otros libros de Seth
Clyde Fans
George Sprott
Palookaville
Wimbledon Green

La autobiografía ficticia de Seth, el libro paradigmático de uno de los grandes talentos del cómic canadiense, es un relato melancólico lleno de nostalgia y recuerdos. *It's a Good Life, If You Don't Weaken* [La vida es bella, si no desfalleces] convierte la nostalgia en algo hermoso y aporta una visión íntima y reveladora de las aspiraciones del dibujante.

Aunque la historia describe a Seth, a sus amigos íntimos y a su colega dibujante Chester Brown tal como son en realidad, el nudo de la trama, que incluye un idilio romántico, es ficticio. El libro relata el interés de Seth por un dibujante de tiras cómicas ficticio que firma con el nombre de Kalo. Cuando Seth se entera de que Jack Kalloway proviene, igual que él, de una pequeña ciudad del sur de Ontario, se empieza a crear entre ambos una profunda identificación, aunque solo tenga un éxito significativo en su carrera: una tira publicada en *The New Yorker*.

«Con mi vieja casa como punto de partida, apuesto a que hallo cualquier rincón ... con los ojos cerrados.»

Lo que más destaca en *It's a Good Life, If Yo Don't Weaken* son los calmados momentos de introspección, casi zen, que, junto a los elegantes dibujos de Seth, son un reflejo perfecto de sus temas predilectos, que suelen rememorar un tiempo ya pasado. Utiliza unas figuras frágiles y unas manchas de color cuidadosamente dispuestas para evocar un tiempo más sencillo que, por desgracia, ya hemos dejado atrás. Al final, Seth aprende una o dos cosas sobre la vida: se da cuenta de que la carrera profesional no lo es todo y que nuestras vidas no dependen de lo que creemos sino de la impresión que dejamos en aquellas personas próximas a nosotros. **BB**

Epiléptico. La ascensión del Gran Mal 1996

«David B.»

Epiléptico, donde se cuentan los sorprendentes recuerdos de infancia de David B. junto a su hermano que sufre una epilepsia severa, es un firme candidato a ostentar el título de mejor cómic autobiográfico de todos los tiempos. Y no solo es un cómic que utiliza el género magistralmente; es una obra que muestra a los lectores cómo leer cómics de una forma totalmente nueva.

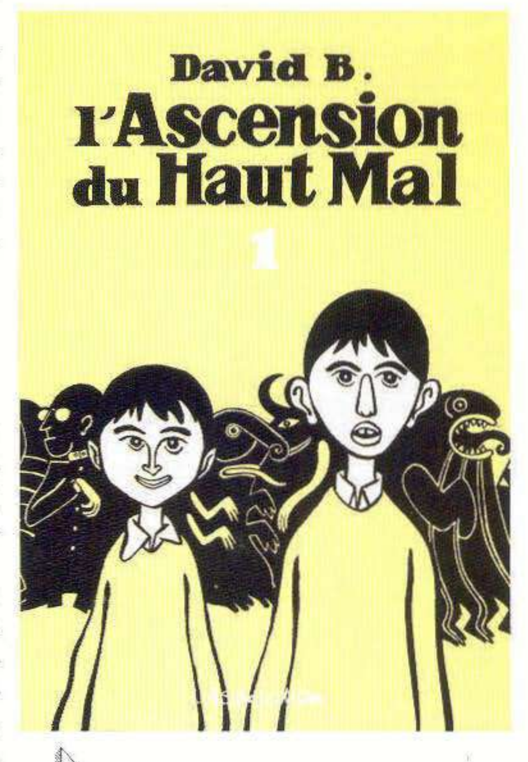
Epiléptico cuenta la historia de Pierre-François Beauchard desde que tiene cinco años hasta que se convierte en el dibujante conocido como David B. Su vida, para bien o para mal, está regida por dos fuerzas: su imaginación desbordante y la enfermedad de su hermano mayor, Jean-Christophe, que obliga a la familia a trasladarse continuamente en busca de una cura. Aunque Pierre-

«Mi hermano está lejos. Ya no creo en nada. Me encierro cada vez más en mi mismo.»

François acaba por conceptualizar los problemas de su hermano como un obstáculo que hay que superar, consigue darle sentido a su vida dejándose llevar por el mundo de los sueños y las historias, que mezcla de forma extraordinaria en gran parte de su obra.

Lo más sorprendente es la técnica de Davi B. para narrar con imágenes. Más que cualquier otro dibujante, usa metáforas visuales muy particulares que lentamente se van forjando a través del libro. A medida que Pierre-François se encierra en sí mismo, los lectores se convierten en cómplices de su imaginación fantástica. Esta técnica llega a su máxima expresión cuando materializa la enfermedad de Jean-Christophe y la convierte en un dragón que acecha al personaje por todo el libro. Al darle forma literaria a los elementos emocionales y conceptuales de su mundo, Davi B. crea el tipo de historia que solo puede explicarse con un cómic. **BB**

Título original *L'Ascension du Haut Mal*
Primera edición L'Association (Francia)
Creador Pierre-François Beauchard (Francia, n. 1959)
Género Autobiografía



Otros libros de David B.

Por los caminos oscuros [*Par les chemins noirs*]
Le cheval blême
Le tengû carré
Los complots nocturnos [*Les complots nocturnes*]

The System 1996

Peter Kuper

Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1958)
Género Drama
Influido por Lynd Ward

Peter Kuper describe *The System*, su historia sin palabras, como una «combinación de mis experiencias y mi imaginación». El punto de partida fueron las vidas diferentes de las personas que coincidían con él en el vagón del metro. A partir de esta idea relativamente simple, Kuper desarrolla una historia compleja en la que la conciencia social se mezcla con una serie de asesinatos de mujeres en la ciudad de Nueva York.

Hay una docena de personajes y cambian los puntos de vista a medida que se van encontrando. Tal vez un cómic sin palabras sugiera simplicidad, pero el mecanismo narrativo de Kuper es complejo. La transición entre las escenas, a las que da pie con detalles artísticos o cuando los personajes se encuentran, es muy sutil. Y, aunque no es evidente de forma inmediata, cada uno de ellos desempeña un papel en la historia.

The System es una meditación sobre cómo las personas interactúan unas con otras. Al no tener palabras, el cómic se puede entender en cualquier lugar del mundo. Esta obra no es tan abiertamente política como otras de Kuper, pero constata que la sociedad capitalista funciona muy bien para los triunfadores y necesariamente tiene perdedores.

La labor artística de Kuper, con sus colores vivos, es única en el mundo de los cómics. Comienza sus páginas con unas líneas romas a lápiz y luego crea plantillas sobre las que aplica la pintura para completar la página. Aunque la técnica utilizada no es muy directa, puede decirse que es única, ya que diferencia radicalmente el trabajo de Kuper de cualquier otro cómic. **FP**

Malas ventas 1996

Alex Robinson

Primera edición Antarctic Press (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1960)
Género Drama
Premio Angulema al mejor autor novel (2005)

Sherman Davies odia su trabajo en una librería y a la mayoría de los clientes. Su amigo, Ed Velasquez, busca novia y quiere ser dibujante de cómics, pero por el momento es ayudante del irascible Irving Flavor, un hombre que lleva décadas trabajando con cómics. Al principio, Sherman se va a vivir con una pareja despreocupada, Jane Pekar y Stephen Gaedel, y conoce a Dorothy Lestrade. Y es Dorothy, gracias a todos sus defectos, quien se convierte en el personaje más interesante. Trabaja como ayudante de editor de una revista de tendencias, es manipuladora y caótica, y tiene una debilidad excesiva por el alcohol. Alex Robinson, que se inspiró en una excompañera de piso, la describe como «un ser con un pie siempre en el límite de la catástrofe».

En las historias se intercalan páginas en las que Robinson somete a sus personajes a un cuestionario, un método encantador y efectivo para desarrollar sus personalidades. Las informaciones que luego va revelando la historia provocan que las escenas del principio cobren un nuevo sentido, principalmente con respecto a una trama que se basa en hechos de la vida real: una revista hace una campaña para intentar que una gran editorial recompense adecuadamente a Flavor, que le ha generado millones en beneficios.

Robinson relaciona su elenco de actores con una precisión y sofisticación de serie sitcom, con diálogos naturales y un dibujo expresionista. Abundan cameos memorables y, aunque haya una conclusión, quizá no sea todo lo que queramos para unas personas que se han convertido en nuestros amigos. **FP**

La puta H 1996

Anke Feuchtenberger

Título original *Die Hure H*
Primera edición Jochen Enterprises (Alemania)
Creador Alemania (n. 1963)
Género Fantástico

Die Hure H [*La puta H*] es sin duda uno de los personajes más fascinantes de la historia del cómic, pero también uno de los más perturbadores. Anke Feuchtenberger, ilustradora, artista y contadora de historias visuales, desarrolló el personaje con la escritora Katrin de Vries en la década de 1990, y desde entonces ha publicado varias historias de terror con Die Hure H como personaje principal.

Los enigmáticos dibujos de *La puta H* se distinguen por un personaje sonámbulo que se representa con motivos y textos surrealistas. Aunque las ilustraciones están dispuestas secuencialmente, tienen valor por sí solas debido a su densidad atmosférica y a su poderoso estilo gráfico. Al mantener separados los textos y los gráficos, Feuchtenberger consigue varios niveles narrativos a la vez, niveles que solo el lector puede conectar y asimilar como un todo. Esta lectura individual hace evidente el contenido profundo y ambivalente de su narración, que trata de temas reales como el físico, la sexualidad y el nacimiento, ubicados en un ambiente onírico.

Al haber crecido en la antigua República Democrática Alemana, Feuchtenberger conoce muy bien los estilos gráficos y de ilustración de la Europa del Este. *Die Hure H* es uno de los primeros cómics de Feuchtenberger en los que todavía predominan los perfiles angulosos. Dibuja a sus personajes y los demás objetos con pinceladas decididas que recuerdan a los gravados en madera y a las linografías. Esta artista ha combinado con éxito palabras e imágenes para formar un tejido gráfico autosuficiente, a la vez que ha abierto unas nuevas perspectivas narrativas y estéticas en el cómic. **MS**



«Hoy en día es la dibujante de cómics más conocida de Alemania. O la admiras o la odias.»

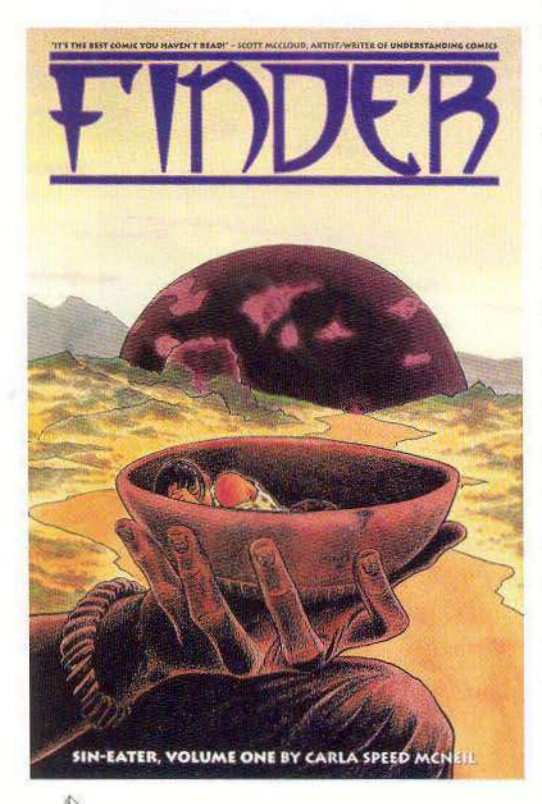
Frankfurter Allgemeine Zeitung

Otras lecturas
Humus Vertebra de Stefano Ricci
Love is Blind de Line Hoven
Secret Volume de Judith Mall
The House de Anke Feuchtenberger

Finder 1996

Carla Speed McNeil

Primera edición Lightspeed Press (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1969)
Género Ciencia ficción
Premio Lulu Kimberley Yale Award (1997)



Otras lecturas

Finder: Dream Sequence de Carla Speed McNeil
Finder: Mystery Date de Carla Speed McNeil
Rompenieves de Jacques Lob y Jean-Marc Rochette

En *Finder*, la antigüedad y el futuro forman parte de la vida diaria. Las razas, las creencias y las tribus mantienen costumbres cuyos significados ya se han perdido, mientras que la tecnología avanza imparable. El carismático protagonista, Jaeger Ayers, es un Finder, un rastreador infalible con un físico animal y una confianza chulesca que oculta su vulnerabilidad. Solitario y nómada, Jaeger se ve forzado a volver a la ciudad de Anvard y al disfuncional hogar de Grosvenor, lo más cercano que tiene a una familia.

En «Sin-Eater», Jaeger queda atrapado entre los dos progenitores de Grosvenor: acude para ayudar al violento padre que está desesperado por reunificar a su familia, pero por otro lado sigue siendo el amante secreto de la madre, a quien, junto a sus hijos, protege de forma natural. Frente a este dilema, Jaeger ofrece un regalo: convertirse en un Sin-Eater, un chivo expiatorio semejante a Cristo que asume los pecados y los castigos de las personas culpables.

«La extrañeza del mundo, las posibilidades infinitas, eran tremendamente emocionantes para mí.»

Jaeger vuelve a la carretera con «King of the Cats», donde escolta a los peregrinos hasta Munkytown, una ciudad supuestamente sagrada. McNeil se burla de los excesos circenses de la religión mientras revela el pasado de Jaeger y su actitud ambivalente respecto a los suyos. En «Talisman», McNeil hace aparecer a la más joven de los Grosvenor, Marcie, bibliófila y aspirante a escritora. McNeil contrasta el amor de Marcie por los libros con el futuro cercano donde poca gente leerá libros impresos porque accederán a contenido multimedia con cascos informáticos o cables conectados directamente al cerebro. **PG**

El pasado, el presente y el futuro se mezclan en el mundo de *Finder*. ➡



Diario 1996

Fabrice Neaud

Primera edición Ego Comme X (Francia)
Creador Francia (n. 1968)
Género Autobiografía
Premio Angulema (1997)

Diario, que ha sido desarrollado en cuatro volúmenes, es uno de los mayores logros dentro de los cómics autobiográficos, y es el patrón oro de la expresión personal. Neaud logra aunar un retrato conmovedor de la subjetividad del artista con una comprensión magistral del pensamiento filosófico moderno.

Fabrice Neaud es uno de los pocos dibujantes que han optado por dar salida, primordialmente, a su vena autobiográfica. El artista se ha tomado como objeto de su trabajo hasta casi prescindir de cualquier otro tema. La indagación en su crecimiento artístico personal y la reflexión sobre la vida de un gay en una pequeña ciudad francesa son los dos temas que marcan su producción, pero lo que hace indispensables sus cómics es su sorprendente capacidad de reflexión.

Neaud aborda un conjunto de temas sociales muy amplio, desde los derechos de los gays hasta la intimidad personal. Su obra maestra, *Diarios (III)*, describe su amor no correspondido por un compañero de clase heterosexual llamado Dominique. Dos escenas de este volumen están entre las secuencias más evocadoras que han aparecido en un cómic: la conversación sin palabras inspirada en Oubapo y el monólogo sobrecogedor de Dominique con el que reprende a Neaud por invadir su intimidad. En cada una de ellas, Neaud toma la representación del diálogo como un asunto central para comprender la comunicación humana e inventa nuevas formas para expresarlo en el cómic.

Se trata de un testamento atrevido y hermoso de lo que significó vivir a finales del siglo XX. **BB**

Happy Mania 1996

Moyocco Anno

Primera edición Shodensha (Japón)
Creador Japón (n. 1971)
Género Romántico, humor
Adaptación Serie televisiva (1998)

Todos buscamos el amor verdadero, pero cuando se trata de encontrarlo algunos somos más torpes que otros. La señora Shigeta, protagonista de la hilarante *Happy Mania* de Moyocco Anno, está convencida de que cualquier hombre que se preste a una tórrida noche de amor es «el elegido», o lo será pronto. Todas estas relaciones amorosas la distraen de las atenciones que le presta su retraído compañero de trabajo, Takahashi, aunque, como en cualquier comedia romántica de verdad, es un personaje que esconde mucho más de lo que parece. Sin duda, Shigeta es un caso perdido, pero de alguna forma sus infinitas maquinaciones, su entusiasmo y sus momentos de total desesperación la hacen aún más encantadora.

A través de los once volúmenes que forman la serie, que aparecieron en Japón entre 1996 y 2001, las aventuras de Shigeta son cada vez más estrambóticas, sobre todo cuando conoce —y se enamora— de hombres con todo tipo de demencias. Algunos lectores se identificarán con Shigeta más de lo que les gustaría admitir. Después de todo, ¿quién no ha hecho las cosas más ridículas del mundo para llamar la atención de un hombre (o una mujer) y luego ha fracasado?

En *Happy Mania*, un clásico que va hasta los límites del género del manga *josei* (mujeres adultas), encontramos sexo explícito, pero lo más memorable es cuando Shigeta ruega a una deidad shinto para que le consiga un novio. Los repentinos cambios de humor de Shigeta son expresados por Anno con un dibujo fresco, aun con líneas finas que recuerdan a Taiyo Matsumoto. **EL**

Yongbi The Invincible 1996

Junghoo Moon

Título original *Yong Bi Bul Pae*
Primera edición Haksan (Corea del Sur)
Creador Corea del Sur (n. 1967)
Género Aventuras

El género de cómic *wuxia* es muy popular entre las culturas del este asiático, y consiste esencialmente en una mezcla de artes marciales fantásticas y aventura de superhéroes. Tiene diferentes tipos de estilos de lucha y manuales de entrenamiento para llegar a los niveles más altos de Chi. Los protagonistas se entrenan para alcanzar habilidades sobrehumanas y luchan entre ellos para hacerse más fuertes o conseguir que venza la justicia. Con una escenografía y una trama audaz, *wuxia* puede ser una aventura épica emocionante en la que se intercalan venganzas, la vanidad del poder y la redención. Si añadimos a esto una sana dosis de comedia, lo que obtenemos es *Yongbi The Invincible*.

Yongbi, el protagonista, es un famoso y codicioso cazador de recompensas en la China medieval, y excepcionalmente diestro en el uso de la lanza. Cuando rescata al hijo de una familia noble, lo contratan para que sea su guardaespaldas y le ayude a buscar un misterioso Castillo Dorado. En el viaje deberán afrontar luchas de clanes, peleas y duelos de espadas, e intentarán consumar viejas venganzas. Asimismo, Yongbi deberá enfrentarse a su perturbador pasado.

El hallazgo más notable de esta obra es la integración natural de secuencias de acción y escenas cómicas muy divertidas. Además, el amplio elenco de personajes y sus interacciones son asombrosas, con ricas historias de fondo y posiciones morales ambiguas. La gracia tradicional del género *wuxia* se mezcla con la comedia de personajes contemporánea. El ritmo de toda la historia es excelente. **NK**



«No sé qué clase de vida has llevado. Pero la mía tampoco fue humana.»

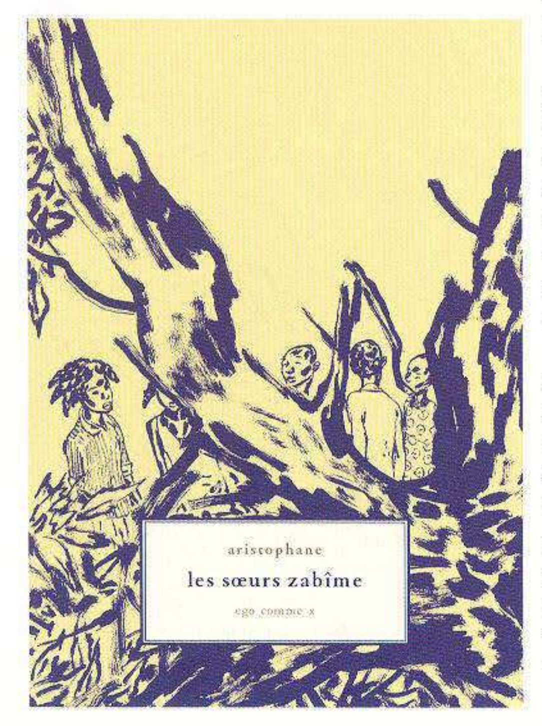
Otras lecturas

Gehyupjun de Junghoo Moon
Paladin de Junghoo Moon
Spiral de Junghoo Moon
The Legend of the Condor Heroes de Jin Yong
The Return of the Condor Heroes de Jin Yong

Las hermanas Zabîme 1996

«Aristophane»

Título original *Les Soeurs Zabîme*
Primera edición Ego Comme X (Francia)
Creador Firmin Aristophane Boulon (Francia, 1967-2004)
Género Drama



«Esta obra ... está dedicada a lo divino, a la unidad cuyo dominio lo es todo y que se puede encontrar en cada uno de nosotros.»

Aristophane

La carrera trágicamente corta de Firmin Aristophane Boulon consta de tres libros, *Faune*, *Conte démoniaque* y *Les Soeurs Zabîme* [Las hermanas Zabîme], que, a primera vista, pueden parecer muy diferentes. Sin embargo, hay un tema que se repite en toda la obra de Aristophane: la atracción de los humanos tanto hacia lo sagrado como hacia lo demoníaco.

Faune trata sobre un personaje mitológico que se ve tan atraído por lo demoníaco que se planeta el problema de cuál es la posición que ocupa lo malvado en el universo. La respuesta de Aristophane es inapelable: «¿Por qué las estrellas se preocuparían de un estado mental?». *Conte demoniaque* (un libro con 300 páginas) está ubicado en el infierno, pero toda la crueldad, la arrogancia y la codicia nos recuerda sin lugar a dudas a nuestro propio mundo.

En *Les Soeurs Zabîme*, Aristophane relata la historia de tres hermanas adolescentes al borde de la edad adulta. Es una mezcla embriagadora de aventuras de verano con chicos, peleas, robos y alcohol, con la isla caribeña de Guadalupe de fondo. En sus obras anteriores, al lector no le sorprendía que los demonios y el fauno actuaran según sus propios instintos malvados; encontrar las mismas reacciones en estas chicas ya es otra cosa. La sutilidad que hay en estas situaciones y la autenticidad del comportamiento de los personajes no tienen parangón en el mundo de los cómics.

El estilo de dibujo de Aristophane es expresionista, con breves pinceladas de tinta negra que crean texturas y sombras dramáticas. También utiliza el pincel seco de forma magistral. En *Les Soeurs Zabîme* estas técnicas logran transmitir la sensación exacta de un día de verano. Al mostrarnos pájaros, abejas y una vegetación abundante, el artista quería expresar la idea de que estamos rodeados de vida. Aristophane murió prematuramente en 2004. **DI**

Aristophane expresa sutilmente las decepciones de los jóvenes. ➡

VOUS SAVEZ. JE L'AURAIS BIEN AIDÉ MON PÈRE DANS SON TRAVAIL. MAIS IL DIT QUE JE SUIS TROP PETIT.

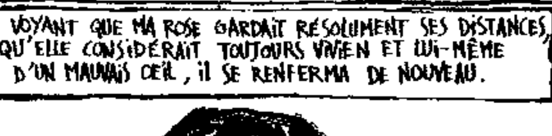
MICHAEL AURAIT AIMÉ QUE SON PÈRE SOIT AVEC LUI MOINS SEC ET MOINS FROID. LE GARÇON SENTAIT – CELA LE CHAGRINAIT – QU'IL L'AIMAIT TRÈS PEU OU MAL ; QU'IL AURAIT TRÈS BIEN PU, SUR UN COUP DE TÊTE L'ABANDONNER COMPLÈTEMENT.

ET PUIS LUI ET LE PÈRE DE VIVIEN SONT BONS AMIS, ILS ONT DÉCIDÉ ÇA ENSEMBLE.

C'EST QU'IL DEVIENT BAVARD LE BOUGRE.

LE PÈRE DE VIVIEN N'EST PAS COMMODE. JE LE SAIS, IL ME L'A DIT. QUAND TOUT A ÉTÉ RÉGLÉ, ON A DISCUTÉ TOUS LES DEUX CE SOIR-LÀ. IL N'EST PAS MÉCHANT COMME IL VEUT LE FAIRE CROIRE.







Yu Gi Oh! 1996

Kazuki Takahashi

Primera edición Shueshia (Japón)
Creador Japón (n. 1961)
Género Acción, fantástico
Adaptación Anime para televisión (varias series)

Yugi Moto es un estudiante de secundaria pequeño, marginado y con malas notas que vive con su abuelo en la ficticia ciudad de Domino. Su vida cambia para siempre cuando caen en sus manos los restos de un rompecabezas egipcio milenario que concederá cualquier deseo a quien lo resuelva. Cuando Yugi logra recomponerlo en su dormitorio, pide como deseo un amigo leal que siempre esté a su lado. Entonces entra en escena el sádico y malévolo Yugi Oscuro, el espíritu de un antiguo faraón egipcio que se manifiesta en el cuerpo de Yugi cuando cree que se necesitan sus poderes para administrar «justicia». Esta llega a base de sombríos juegos mortíferos con consecuencias espeluznantes para los perdedores. Además, Yugi Oscuro disfruta de un placer sádico viendo cómo sufren sus víctimas, algo que quizá chocaría a los aficionados a las series anime de televisión, porque en ellas Yugi es mucho más agradable. A medida que Yugi aprende más sobre su álter ego, se da cuenta de que ambos deben colaborar para descubrir los secretos alrededor del faraón y cumplir sus destinos.

El personaje, que empieza siendo un chico joven, se convierte en adulto en la serie. Las luchas son entretenidas, aunque un poco repetitivas, y la falta de tensión hay que atribuirla al hecho de que Yugi siempre gana. Kazuki Takahashi llegó al mundo del manga cuando tenía más de treinta años, pero ha provocado que nazca un fenómeno mundial con la industria Yu Gi Oh! Entre las versiones del manga, encontramos *Yu Gi Oh! R*, *Yu Gi Oh! GX* y *Yu Gi Oh! 5D*, y ha dado lugar a varias series de televisión, películas y un juego de cartas para coleccionar. **BS**

Blue 1996

Kiriko Nananan

Primera serie Revista *Comic Are!* (Japón)
Creador Japón (n. 1972)
Género Drama
Adaptación Película (2001)

Al inicio del año escolar en un instituto de provincias japonés cerca del mar, dos chicas adolescentes descubren que se atraen irresistiblemente. Su amistad pronto se convierte en amor. *Blue* es relatado a partir de una serie de sucesos sutiles pero muy intensos, y se muestra casi como una crónica diaria de este período decisivo en la vida de dos chicas que van a llegar a la edad adulta. Se trata de una historia sencilla que se acaba con la esperada ruptura en una atmósfera de ternura y dolor, marcada por una sensación de profunda desesperanza por toda la situación.

Kiriko Nananan nos ofrece en *Blue* una interpretación brillante de un tema relativamente convencional. A través de esta historia lúcida y apasionada, Nananan transmite su predilección por la crónica femenina íntima, lo que se confirmó con sus siguientes publicaciones. Emplea con soltura dibujos detallados y un estilo narrativo notablemente sobrio para colocar a los lectores en el centro de estas dos heroínas, con primeros planos de sus rostros, sus cuerpos y el fervor casi violento de sus emociones. Armado con una estructura sólida, el libro es impresionante desde la perspectiva visual: la ilustradora, que es una artista gráfica sobresaliente, usa el blanco y el negro para desarrollar una forma muy original de trabajar con espacios vacíos que sugieren silencios, lo no dicho, y la pasión muda de los ojos buscándose. Sensual sin ser afectuosa, y con una intensidad prácticamente indolora, Nananan es una voz femenina sorprendente que es difícil encontrar en los cómics. **NF**

Castle Waiting 1996

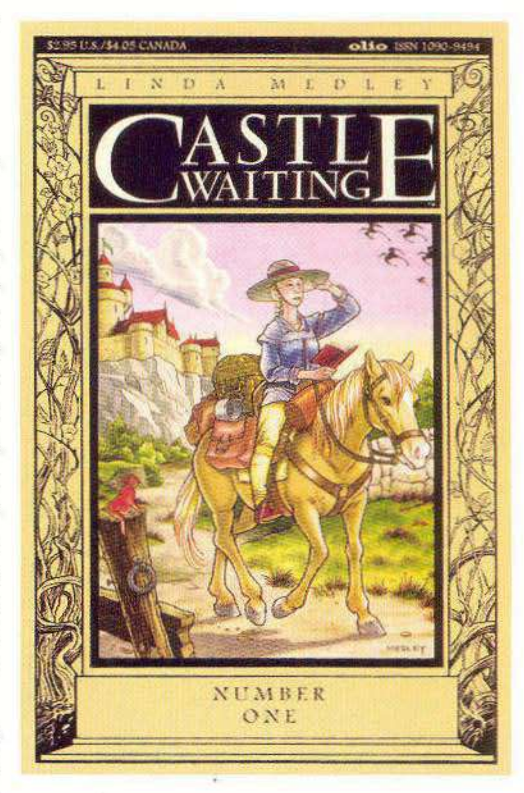
Linda Medley

Primera edición Olio Press (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1964)
Género Fantástico, humor
Premio Eisner Award (1998)

Castle Waiting es un nuevo capítulo entre los cómics de fantasía. En vez de una preponderancia del Medievo inglés e infinitos duelos con espadas, Linda Medley presenta una comunidad de descarriados que encuentran en un viejo castillo un santuario y algo que los une. *Castle Waiting* pone en duda una concepción de la belleza que ha durado bastante tiempo: en este cómic no hay voluptuosas Red Sonjas o imágenes subidas de tono. Entre los asuntos importantes se encuentran lavar los platos, la rutina de las faenas diarias y el llevar una contenida economía doméstica. Aunque la historia comience como un cuento de hadas, con una princesa y una bruja malvada, enseguida las deja de lado para centrarse en lo que ocurre en un castillo que antaño fue hermoso y que luego su princesa dejó abandonado (porque se fue con el Príncipe Azul) junto a todos sus residentes.

Las tres doncellas dejadas de la mano de Dios deciden abrir las puertas del castillo a los extraños, y por las noches se convierte en una especie de lugar de encuentro, un refugio para una mezcla heterogénea de criaturas antropomórficas, entre ellas una monja con barba, un caballero con la cabeza de un caballo, un médico demente y Lady Jain, que está embarazada y busca un lugar donde esconderse de su violento marido.

El libro denota cierta familiaridad con el género fantástico y, aunque abundan los gigantes, las hadas y los animales parlantes, no se trata de una parodia. El argumento es complejo, intrincado, y se fundamenta en las relaciones que establecen unos personajes multifacéticos que anhelan ser aceptados por los demás. **BS**



«Si las palabras fueran cacharros, no necesitaríamos al chatarrero.»

Otras lecturas

Emiko Superstar de Mariko Tamaki
Fábulas de Bill Willingham, Mark Buckingham y otros
Mouse Guard: Otoño 1152 de David Petersen
Polly y los piratas de Ted Naifeh

Old Boy 1996

Garon Tsuchiya Nobuaki Minegishi

Primera edición Futubasha (Japón)
Creadores Tsuchiya (Japón, n. 1947); Minegishi (Japón, n. 1959) **Género** Policíaco
Premio Premio del Jurado en el Festival de Cannes (2004)

Otras lecturas
Crimen y Castigo de Osamu Tezuka
Freesia de Jiro Matsumoto
Mike Hammer de Mickey Spillane
Sin City de Frank Miller

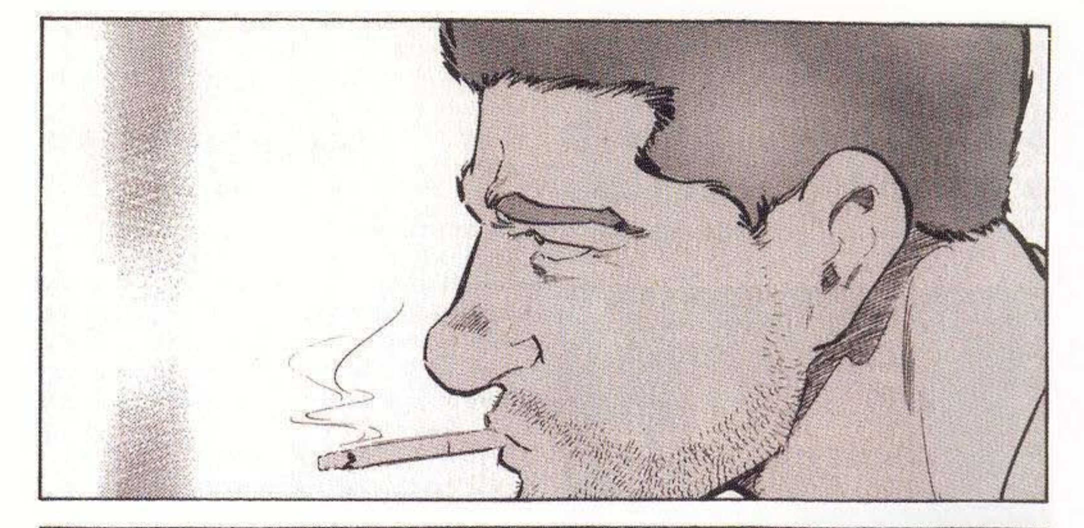
Han encerrado a un hombre en una habitación durante diez años. Sin saber por qué o quién lo ha hecho, se pasa los días, los meses y los años haciendo ejercicio y mirando la televisión. Un día, lo liberan sin darle razón alguna, le dan un maletín y lo dejan en un parque. Con la vida arruinada, solo puede pensar en una sola cosa: venganza.

Old Boy ahonda en la psicología del género del thriller vengativo. El protagonista no trata de someter a sus enemigos a la típica serie de castigos brutales, sino que intenta desentrañar el sentido de su vida y saber en qué persona se ha convertido. El trabajo artístico de Nobuaki Minegishi nos presenta al clásico héroe perturbado: silencioso, atlético, con un rostro por el que los años no han pasado en vano y que comienza a tener una relación con una camarera. En los volúmenes siguientes, se desvelan más hechos de su pasado, pero, al principio, el enigmático «Mister» es un hombre con una enigmática cicatriz que se pasea por un Tokio desolado y de colosales dimensiones. La ciudad aparece representada con líneas rectas y con tonos grises, y el mundo cosmopolita está habitado por una población sin rostro y por figuras misteriosas que controlan cada movimiento de nuestro héroe.

«¿Quién diablos me hizo esto, y por qué?»

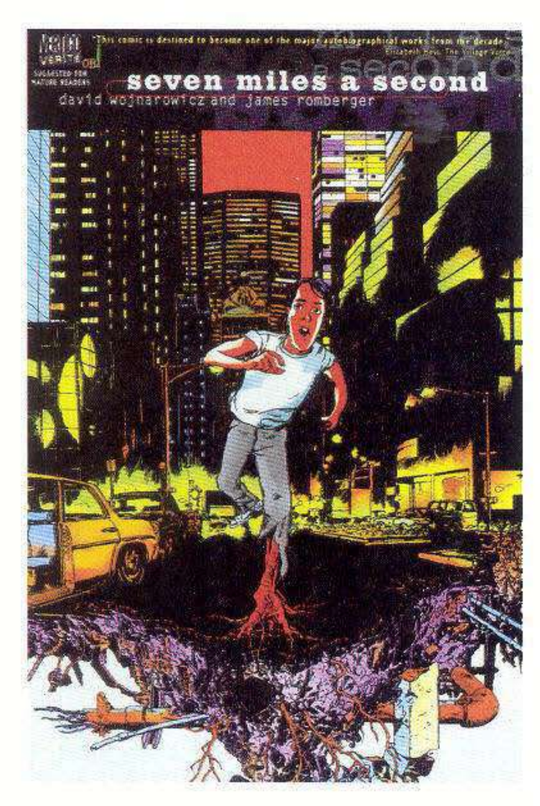
El territorio moral entre el bien y el mal es tan gris como los callejones nocturnos de la ciudad. *Old Boy* es un thriller sin concesiones a los sentimientos, muestra la vida ordinaria de la gente trabajando, comiendo y viviendo en un mundo contemporáneo, pero, si se rasca un poco, descubrimos un terrible submundo criminal. El director sudcoreano Chan-wook Park convirtió este manga en una película igual de oscura que condensa la saga de Tsuchiya de forma admirable. **SW**

«Míster» debe soportar el purgatorio de su enigmático encarcelamiento.



Seven Miles a Second 1996

David Wojnarowicz James Romberger, Marguerite Van Cook (colorista)



«Lo peor de esperar a los clientes era tener que moverse cada cinco minutos...»

Otros libros de James Romberger

2020 Visions. Renegado con Jamie Delano
Aaron and Ahmed con Jay Cantor
Ares con Brian Azzarello y Marguerite Van Cook
The Bronx Kill con Peter Milligan

Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Wojnarowicz (EE.UU., 1954-1992); Romberger (EE.UU., n. 1958)
Género Biografía

David Wojnarowicz se hizo famoso a mediados de la década de 1980 como escritor, pintor, cineasta, actor y activista político. Murió de sida a los treinta y siete años, y en sus últimos años trabajó en su novela gráfica con su amigo y colega artista James Romberger. El proyecto lo acabó Romberger después de que muriera David.

Wojnarowicz se escapó de su casa cuando era un jovenzuelo y, como muchos otros, vivió en las calles obligado a prostituirse y a dedicarse a delitos de poca monta para sobrevivir. Dos tercios de *Seven Miles a Second* se ocupan de aquellos días, y contienen una recopilación de sus recuerdos de adolescencia, desde el abuso que sufrió a manos de clientes de mediana edad hasta sus experiencias con Willy, su amigo y amante, mientras luchaban por seguir vivos un día más.

Sería muy fácil edulcorar una historia como esta pero, al igual que las palabras de Wojnarowicz no se andan con niñerías, los dibujos crudos y expresionistas de Romberger exudan la pobreza, los vómitos y la decadencia de las calles. Los colores de Marguerite Van Cook son más impresionistas que formales, y aumentan la sensación de realidad.

En la última parte de *Seven Miles a Second* encontramos a un David adulto cerca del final de su vida. La narrativa se decanta hacia un polémico monólogo interior —muy sentido— con algunas imágenes maravillosamente evocadoras. Lo más positivo que desprende esta historia que estaba destinada a acabar trágicamente es la fuerza de sus convicciones que expresa de forma desafiante. *Seven Miles a Second* es un libro valioso. **CH**

La muñequita de papá 1996

Debbie Drechsler

Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1953)
Género Drama realista
Influido por Lynda Barry

La muñequita de papá es, sencillamente, unos de los cómics más desgarradores que se han publicado nunca. Se trata de una recopilación de historias que aparecieron por primera vez en el *Seattle Stranger* y, ocasionalmente, en las antologías del *Drawn & Quarterly*, cuya trama —una chica que sufre abusos sexuales regulares mientras intenta entrar en el mundo de las relaciones románticas adolescentes— retorcerá el estómago y romperá el corazón de los lectores.

La muñequita de papá está basado en las propias experiencias de Debbie Drechsler y obliga al lector a enfrentarse a una realidad de la que nunca se habla, excepto en el contexto de la prensa sensacionalista: el incesto. En este aspecto, *La muñequita de papá* es la culminación de los cómics que, desde la década de 1970, tienen como objetivo romper tabúes. No obstante, lo que hace que este cómic sea tan conmovedor es la habilidad de Drechsler para canalizar la voz de una niña que, a medida que relata su historia, primero se llama Lily y luego Franny.

El padre es una presencia terrorífica y todas las noches va a la cama de su hija para satisfacer sus «necesidades» sexuales. La madre insensible parece interesarse solo en que sus hijas vayan bien vestidas. Es casi como si mantuviera a distancia a Lily, y luego a Franny, por miedo a que digan algo de lo que pasa cuando se hace de noche. Los secretos llevan a más secretos a medida que Franny crece y se da cuenta de que su padre no es el único depredador sexual con el que deberá tener cuidado. **EL**

Great Teacher Onizuka 1997

Toru Fujisawa

Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1967) **Género** Drama
Adaptación Series anime para televisión (1999-2000)
Premio Kodansha Manga Award (1998)

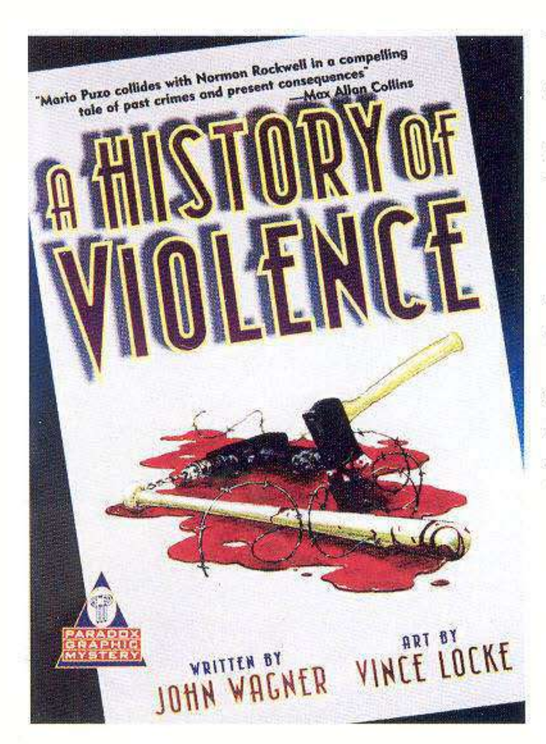
Más o menos cuando se publicó *Great Teacher Onizuka*, las escuelas japonesas se enfrentaban a un problema conocido como *gakkyuu hokai*, o «fracaso en las aulas». Por todo el país, los profesores debían lidiar con la falta de disciplina en las clases. En medio de esta anarquía, *Great Teacher Onizuka* ponía en cuestión el verdadero significado de la «escuela ideal» y del «profesor ideal».

Aunque la idea de reeducar a jóvenes delincuentes es usual en los cómics japoneses, los estudiantes de esta historia son mucho más difíciles de controlar. Su naturaleza rebelde se oculta bajo un velo de inocencia, y sus mentes astutas e inteligentes saben cómo cubrirse las espaldas en cualquier cosa que hagan. A diferencia de los jóvenes rebeldes tradicionales, no se saltan las reglas del colegio ni son abiertamente violentos: son mucho más engañosos y traicioneros.

El personaje principal, Eichi Onizuka, se convierte en profesor de instituto por una razón bastante ilícita: citarse con una colegiala. Sin embargo, pronto debe enfrentarse a los problemas que conlleva su nuevo puesto de trabajo: acoso, falta de cariño en el hogar, complejos de inferioridad y el egoísmo de los demás docentes. Los métodos poco convencionales de Onizuka se ocupan de cada uno de estos problemas y, poco a poco, se gana el corazón de sus alumnos y sus colegas. Un factor que contribuyó al enorme éxito del cómic fue que sus lectores eran hombres que habían crecido leyendo los dramas colegiales tradicionales y se identificaban más con Onizuka que con los estudiantes. **TS**

Una historia violenta 1997

John Wagner Vince Locke



«Dios mío ... Todos estos años y no te conozco ... ¿Quién eres, Tom?»

Otras lecturas

El Juez Dredd de John Wagner y Carlos Ezquerra
Robo-Hunter de John Wagner y Ian Gibson
Strontium de Dog John Wagner y Carlos Ezquerra
The Last American de John Wagner, Alan Grant y Mike McMahon

Primera edición Paradox Press/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Wagner (RU, n. 1949); Locke (EE.UU., fecha desconocida)
Género Policíaco

El dueño bondadoso de una tienda de refrescos de una pequeña ciudad de Michigan, Tom McKenna, se convierte en un héroe a su pesar después de enfrentarse a dos ladrones armados. Aparece en los noticieros nacionales, y enseguida se hace famoso y le acosan preguntas sobre cómo un hombre como él ha sido capaz de reducir a dos tipos armados. Tom tiene un pasado oscuro y, cuando la mafia de Nueva York empieza a hacer preguntas sobre él, no se puede evitar que salga a flote.

Una historia violenta no tuvo una recepción muy amplia al principio, pero se le volvió a prestar atención después de que David Cronenberg la adaptara para la gran pantalla. El libro y la película difieren bastante porque a mitad de la historia toman caminos diferentes, y es en el cómic donde se desvelan más hechos del pasado de Tom. Su historia es un relato inteligente de asesinatos, robos y revancha contra la mafia neoyorquina, que nunca iba a olvidarlo, y mucho menos perdonarlo.

La capacidad de John Wagner para crear personajes amorales alcanza aquí su máxima expresión. Tom (o Joey, su nombre auténtico) es un personaje que debe enfrentarse a su juventud. Sin embargo, la marca de Caín no se borra fácilmente, y él no puede dejar atrás su pasado. Vince Locke utiliza un estilo suelto y casi esbozado para darle una energía ferviente a este cómic que, a medida que desvela sus sombras, entusiasma al lector. Ilustrada en blanco y negro, *Una historia violenta* es una arrebatadora mezcla de secretos, mentiras, venganzas y asesinatos, y una de las revelaciones más terribles que jamás se han visto en los cómics. **BD**

Eagle: la forja de un presidente 1997

Kaiji Kawaguchi

Título original *Īguru*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1948)
Género Drama

Mucho antes de que Barack Obama llegara a presidente de Estados Unidos, el artista manga Kaji Kawaguchi ya se imaginó la historia de que un senador liberal perteneciente a una minoría se presentara a las elecciones presidenciales. Kenneth Yamaoka, el personaje de Kawaguchi, es un hombre rico, héroe de la guerra de Vietnam, un japonés-americano de tercera generación que esconde muchos secretos. Además, puede que llegue a ser el próximo líder del mundo libre.

Eagle: la forja de un presidente relata la historia de cómo el senador Yamaoka asalta el poder, y lo hace desde el punto de vista de un periodista japonés que debe cubrir la campaña y poco a poco se ve atraído por la historia oculta del senador. A medida que Takashi Jo indaga en el pasado de este hombre poderoso, desvela a una figura perturbadora y a menudo contradictoria, un hombre capaz de hacer algo incorrecto si cree que lo hace por una buena razón.

Eagle, ubicado en el año 2000, reescribe la historia de Estados Unidos de forma apenas disimulada. El rival para la nominación demócrata de Yamaoka es Al Noah, vicepresidente de Bill Clydon. La mezcla de personajes reales e imaginarios le confiere más verosimilitud a la obra. *Eagle* a veces llega a ser una fantasía de elecciones entretenida y equiparable a una película de Frank Capra. La perspectiva de Kawaguchi sobre la política estadounidense es curiosa e interesante. Los asuntos mundanos forman un drama de ritmo frenético, con suficiente romanticismo, intriga, traición y suspense para satisfacer a cualquier aficionado a la política. **BB**

One Piece 1997

Eiichiro Oda

Primera edición Shueisha (Japón)
Creador Japón (n. 1975)
Género Aventuras, humor
Adaptación Serie anime para televisión (1999-)

La trama de *One Piece* se centra en las aventuras de Luffy, el personaje principal, que busca los tesoros escondidos por una tripulación pirata legendaria. Aunque la historia general es sencilla, su atracción reside en los sucesos dramáticos que tienen lugar durante el viaje de Luffy, como el encuentro y la partida de nuevos amigos, o el rescate de personas atrapadas en los estrambóticos desastres que azotan el exuberante mundo fantástico que ha nacido de la imaginación de Eiichiro Oda.

La tripulación, que Oda llama *Mugiwara no ichimi*, o los Piratas del Sombrero de Paja, está compuesta por una mezcla de personajes única, entre los que se encuentran Zoro, el espadachín de pelo verde; un reno de diecisiete años con la nariz azul llamado Chopper; Sanji, el chef inmaculado, así como la hermosa timonel Nami, cuyos tops escotados pueblan los sueños eróticos de muchos adolescentes.

En 1999, dos años después de que se empezara a publicar la serie en el *Weekly Shonen Jump*, se llevó a cabo una producción animada de *One Piece*. Superó todos los récords y, en el año 2000, se lanzó la primera de las muchas películas de *One Piece*. Aunque la serie tiene un ritmo vertiginoso, que rápidamente lleva al lector de un episodio a otro, el elemento verdaderamente distintivo de este cómic es el hecho de que bajo el humor y la acción hay un drama emotivo que conmueve tanto a los niños como a los adultos. La visión romántica sobre los piratas es cautivadora, y los lectores se enganchan a la pasión que lleva a Luffy y sus compañeros a abordar una semana tras otra ese barco pirata. **TS**

Cien vistas de la ciudad de las memorias 1997

Martin tom Dieck

Título original *Hundert Ansichten der Speicherstadt*
Primera edición L'Arrache-Coeur (Suiza)
Creador Alemania (n. 1963) **Género** Fantasía



«Me he dado cuenta de que el agua y los barcos son unas imágenes muy fuertes. Son metáforas existenciales.»

Martin tom Dieck

Otros libros de Martin tom Dieck
Lingus savant des eaux
Salut, Deleuze! con Jens Balzer
Der unschuldige Passagier
L'Oud Silencieux

El método de trabajo de este creador de cómics se basa en la exploración intuitiva y la improvisación de motivos visuales recurrentes. Martin tom Dieck indaga en las imágenes de la misma forma que los músicos de jazz indagan en la música o que los poetas surrealistas y dadá lo hacen con las palabras. También tiene similitudes con el arte zen, con Cy Twombly y, en los cómics, con *Le Grage hermétique de Jerry Cornelius* de Moebius.

Dieck prefiere que sus historias estén abiertas a la interpretación porque le gusta la idea de que la narración quede incompleta cuando la acaba, ya que, así, los lectores pueden imaginarse múltiples versiones. Apenas usa palabras porque las palabras especifican demasiado y solo las imágenes saben guardar secretos.

Hay dos temas recurrentes que aparecen a menudo en la obra de Dieck: el agua (con barcos) y el mapa de una ciudad que a la vez es un corazón. Ambos están presentes en el cómic sin palabras *Hundert Ansichten der Speicherstadt*. El agua, con múltiples representaciones, aparece por toda la obra: lluvia abundante, burbujas, espuma, olas, remolinos, tsunamis, cascadas y reflejos de luz sobre y en el interior del elemento líquido. El agua se comporta de una forma que es muy deleuziana y zen: siempre es la misma aunque siempre se está moviendo y es diferente. Todas estas masas de agua y estos reflejos están magníficamente representados en un estilo caricaturesco pero elegante.

La *Speicherstadt* del título (que en alemán significa «la ciudad de las memorias») es un distrito de Hamburgo, ahora abandonado, pero todavía con instalaciones portuarias viejas e impresionantes. Con un poco de imaginación, los lectores podrán ver sin dificultad que, si se mira desde arriba, la Speicherstadt tiene la forma de un corazón. Y es que, según el budismo zen, el artista y lo que dibuja se deben convertir en uno: un corazón sintiendo los latidos de la vida. **DI**

El estilo de Martin tom Dieck evoca una Hamburgo olvidada, dominada por el agua. ➡



Murena 1997

Jean Dufaux Phillipe Delaby

Título original *Murena*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creadores Dufaux (Bélgica, n. 1949); Delaby (Bélgica, n. 1961) **Género** Historia

Murena está ambientado en el corazón del Imperio romano y se inicia en el año 54 d.C., cuando gobierna el emperador Claudio. Su esposa, la cerebral Agripa, planea que su malvado hijo Nerón herede el Imperio. Claudio, sin embargo, prefiere como sucesor a su propio hijo, Británico. Además, tiene una amante, y el hijo de esta, Murena, es el elemento ficticio que se añade para espolear los hechos históricos.

Murena es un complejo thriller político. Página tras página, los diálogos perfilan las maquinaciones que hacen avanzar la trama como si fuera el curso secreto del terror, y se intercalan escenas abruptas y de extrema violencia. Siguiendo la tradición francesa, *Murena* constó al principio de cuatro volúmenes, y la recién publicada segunda parte ha suscitado controversia por el trato que dispensa a los primeros cristianos.

Jean Dufaux es un escritor prolífico. Para realizar *Murena* emprendió una investigación profunda que detalla al final de cada capítulo; no en vano el cómic ha sido recomendado por varios historiadores. La contribución de Delaby es detallada, con unos dibujos muy documentados que diferencian un amplio elenco de personajes y garantizan que un guión necesariamente denso no resulte aburrido. Y, como guinda, se retrata la vida disipada de Roma, lo cual no ha gustado a algunos. Por ejemplo, injustificadamente, la edición en inglés censuró los genitales o las generosas glándulas mamarias que aparecen ocasionalmente, aunque, como era de esperar, la dosis entera de violencia sangrienta pasó la censura sin problemas. **FP**

Vellevision 1997

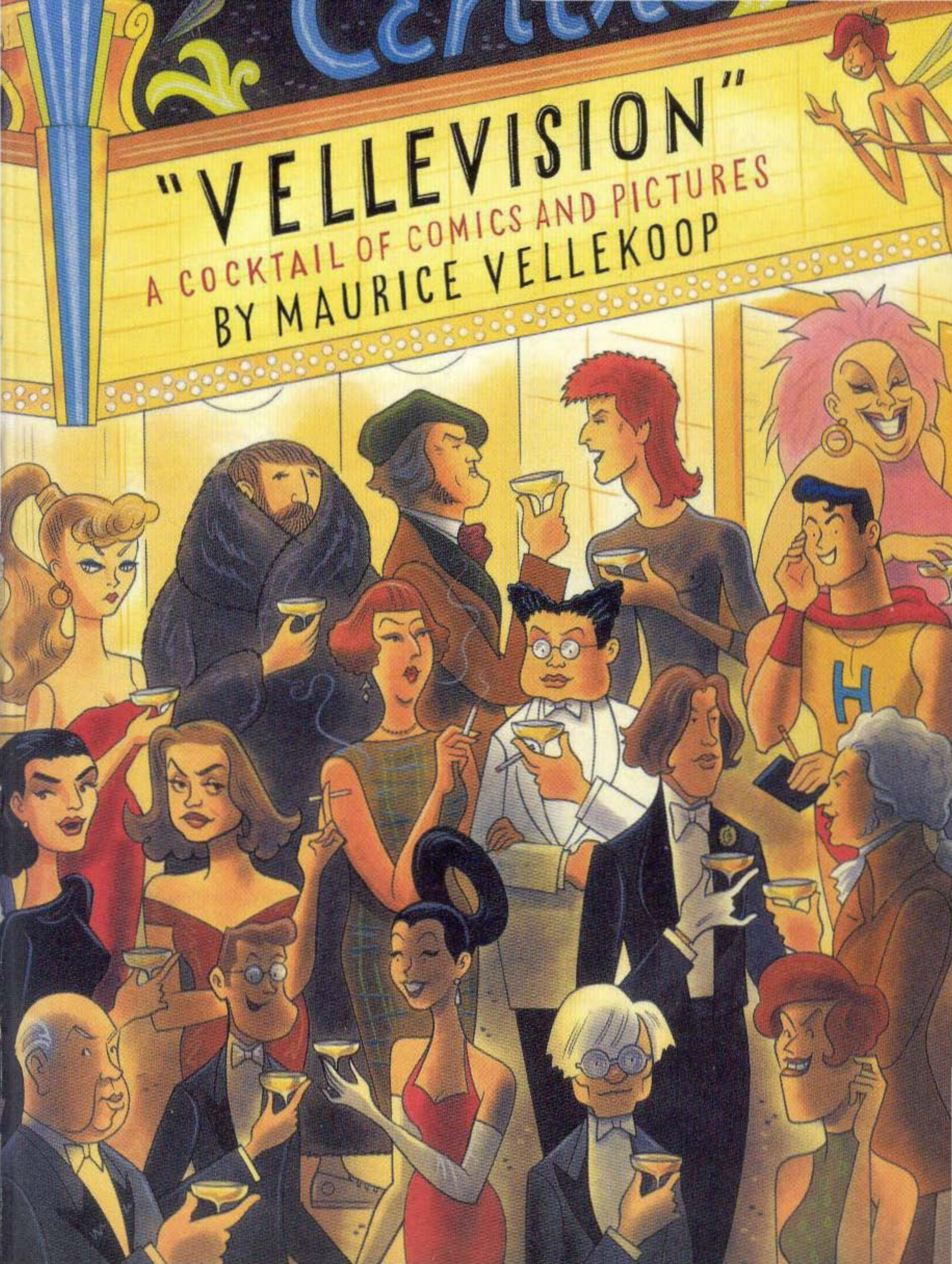
Maurice Vellekoop

Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador Canadá (n. 1964)
Género Alternativo, humor
Influido por Tom of Finland

¿Qué tienen en común Edward Gorey, Ziggy Stardust, las telenovelas, Barbie y Puccini? Nada, aparentemente; pero Maurice Vellekoop los reúne a todos en esta increíble y divertida mezcolanza llamada *Vellevision*. Es una recopilación que abarca diez años de la producción de este autor, tanto de ilustraciones como de dibujos, y consta de historias cortas o de una página, así como de series de ilustraciones, reportajes y anuncios falsos.

La mayoría de relatos son sobre la vida gay: desde la primeriza angustia de la adolescencia hasta las noches de copas rutinarias, pasando por confesiones semiautobiográficas e historias del género fantástico. Algunos elementos no tienen nada que ver con la cultura gay, pero es indudable que *Vellevision* está repleto de referencias al mundo homosexual, que concentra y enfatiza en las inspiradas cuatro páginas sobre los «8 pilares de la cultura gay». Abundan los tópicos y se explotan al máximo con consecuencias divertidas. Al mezclar referencias de varias fuentes, el autor crea una celebración de la diversidad, de la libertad sexual y del placer. En «Las aventuras de Gloria Badcock», el personaje viaja al espacio exterior para experimentar el mundo interior de los sueños y las fantasías, e incluso acude a un lujoso prostíbulo de hombres para disfrutar de todo tipo de felicidad orgásmica («Llegué, vi y... llegué», dice con placer).

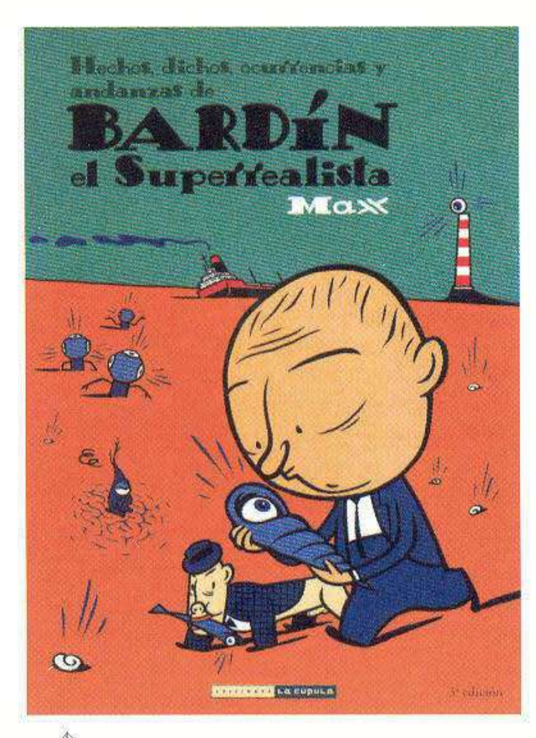
Es un cómic lleno de oropeles, glamur y salero, con las elegantes líneas y las acuarelas de Vellekoop que aciertan para transmitir el ambiente de estos mundos tan diferentes. En definitiva, *Vellevision* está repleto de pura diversión sexual, en cualquier color y tamaño. **PM**


"VELLEVISION"
A COCKTAIL OF COMICS AND PICTURES
BY MAURICE VELLEKOOP
H

Bardín el Superrealista 1997

✎ «Max»

Primera edición *El Víbora* (España)
Creador Francesc Capdevila (España, n. 1956)
Género Fantástico
Premio Nacional de Cómic (2007)



Otros libros de Max
El Carnaval de los Ciervos
Gustavo
La biblioteca de Turpin
Peter Pank
El prolongado sueño del Sr. T.

El héroe de *Bardín el Superrealista* es un hombre solitario y cabezón que lleva un traje gris, y es también el protagonista de una serie de parábolas breves (suelen ocupar una o dos páginas) en las que oscila entre el mundo real y los mundos superrealistas que son producto —o no— de su imaginación. (Su creador, Max, prefiere el término «superrealista», que es una traducción más precisa de la palabra francesa *surréalisme*, que literalmente significa «más allá del realismo», en vez de «surrealismo».) Max ha hecho confluir todas sus influencias artísticas en *Bardín*, entre otras las de *Jimmy Corrigan* de Chris Ware, pero también la *ligne claire* de Hergé, a Robert Crumb, George Herrimann y, en especial, los clásicos tebeos semanales españoles como *Pulgarcito* y *DDT*. También hay alusiones a Luis Buñuel y Salvador Dalí *(Un chien andalou)*, Pieter Brueghel el Viejo *(El triunfo de la muerte)* y Henri Fuseli *(La pesadilla)*. El resultado es una de las obras más personales del autor, que indaga en temas como el existencialismo, el sexo y la religión: una de las historias más impactantes visualmente de *Bardín* lo enfrenta a la Santísima Trinidad, que representa con el conocido ratón de orejas redondas.

«¡Que no cunda el pánico, Bardín! Tienes la suerte de poseer unos poderes extraordinarios.»

La Cúpula publicó en 2006 un volumen con todas las historias de *Bardín* que incluye una historia adicional creada para la ocasión, sin palabras, llamada «El sonido y la furia», una alegoría sobre la violencia en la que el protagonista debe luchar contra un dragón arquetípico. *Bardín* ha recibido numerosos premios, entre los cuales destaca el Premio Nacional del Cómic 2007 que otorga el Ministerio de Cultura. **AM**

La prórroga 1997

Jean-Pierre Gibrat

Jean-Pierre Gibrat era, en 1997, un artista reconocido que llevaba dos décadas creando obras. Admirado por sus dibujos de mujeres seductoras, Gibrat había madurado más de lo que sugería su buena reputación y, después de años ilustrando las historias de los demás, dio el salto para relatar las suyas con *La prórroga*.

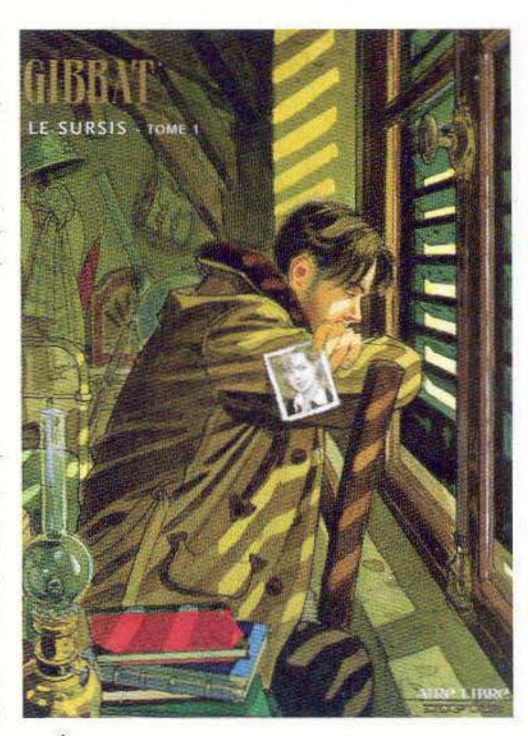
Julien, que escapa del tren que lo lleva a trabajar a Alemania desde la Francia ocupada, vuelve a su pueblo rural de Cambeyrac. No puede arriesgarse a que lo apresen los colaboracionistas, así que se esconde en una casa vacía desde la que se ve la plaza del pueblo, y por la noche se pasea por las calles. Obligado a ser un voyeur, observa lo que pasa desapercibido para los otros, mientras cada vez le frustra más no conocer a la atractiva camarera, Cécile. Finalmente, pone en peligro su seguridad cuando deja de esconderse y se une a la Resistencia.

«Al acabar el día, las sonrisas de Cécile escapando del café me retorcían el estómago.»

A pesar de los riesgos omnipresentes de la guerra, la historia se centra en el drama humano. Gibrat hace una apología de la heroicidad de la gente corriente y crea un canto a la belleza de la vida rural francesa que después de varias décadas apenas ha cambiado.

Uno de los personajes vuelve a aparecer en *El vuelo del cuervo*, que está ambientado varios meses después en el París ocupado, donde una luchadora rebelde, Jeann, a quien han apresado, decide jugársela y escapar recorriendo los tejados de las viviendas junto al ladronzuelo François. Ambos libros están llenos de un maravilloso elenco de personajes excéntricos que no degeneran en caricatura. Están bien caracterizados gracias a un dibujo firme y exuberante que nunca hace concesiones a la trama en favor de las imágenes. **FP**

Título original *Le sursis*
Primera edición Dupuis (Francia)
Creador Francia (n. 1954)
Género Drama



Otras lecturas

A Thorn in the Side de Bill Knapp
Berlín: Ciudad de piedras de Jason Lutes
Les annés Goudard de Jean-Pierre Gibrat
Marea baja de Daniel Pecqueur y Jean-Pierre Gibrat
War Stories de Garth Ennis y otros

Transmetropolitan 1997

Warren Ellis · Darick Robertson

Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Ellis (RU, n. 1968); Robertson (EE.UU., n. 1968)
Género Ciencia ficción

Ambientada en el futuro, *Transmetropolitan* relata la lucha del periodista Spider Jerusalem para decir la verdad en una sociedad estadounidense cada vez más disciplente y desinteresada en la política. Al comportamiento de Jerusalem, parecido al de Hunter S. Thomson, se le añade su cabeza calva, sus gafas de colores, el abuso de las drogas y su periodismo gonzo. En su campaña por la verdad, le ayudan su asistente Yelena Rossini y su guardaespaldas Channon Yarrow, que tienen una estresante relación de amor-odio con su jefe. Jerusalem decide poner en evidencia al nuevo presidente —«The Smiler»— al sacarle todos los trapos sucios y exponer sus métodos corruptos.

Transmetropolitan mezcla un diálogo divertido con elementos futuristas, la violencia extrema y un pintoresco elenco de personajes para revelar las estructuras de poder que dirigen tanto el mundo ficticio como el real. La historia cuenta la lucha de un hombre contra la mentira, la intolerancia y la injusticia social, con el lenguaje como única arma que, como en la serie, suele estar compuesto de una larga lista de insultos, blasfemias y humor escatológico extremo.

Las ilustraciones de Darick Robertson se adecuan al guión laberíntico elaborado por Warren Ellis, con una gran cantidad de primeros planos y panorámicas de la ciudad atestada de edificios. Tal vez Spider Jerusalem tenga la boca más sucia del mundo del cómic, pero su aventura está totalmente justificada porque tiene el corazón puro y lucha contra los poderosos faltos de escrúpulos. **RPC**

Eiland 1997

Stefan van Dinther y Tobias Tycho Schalken

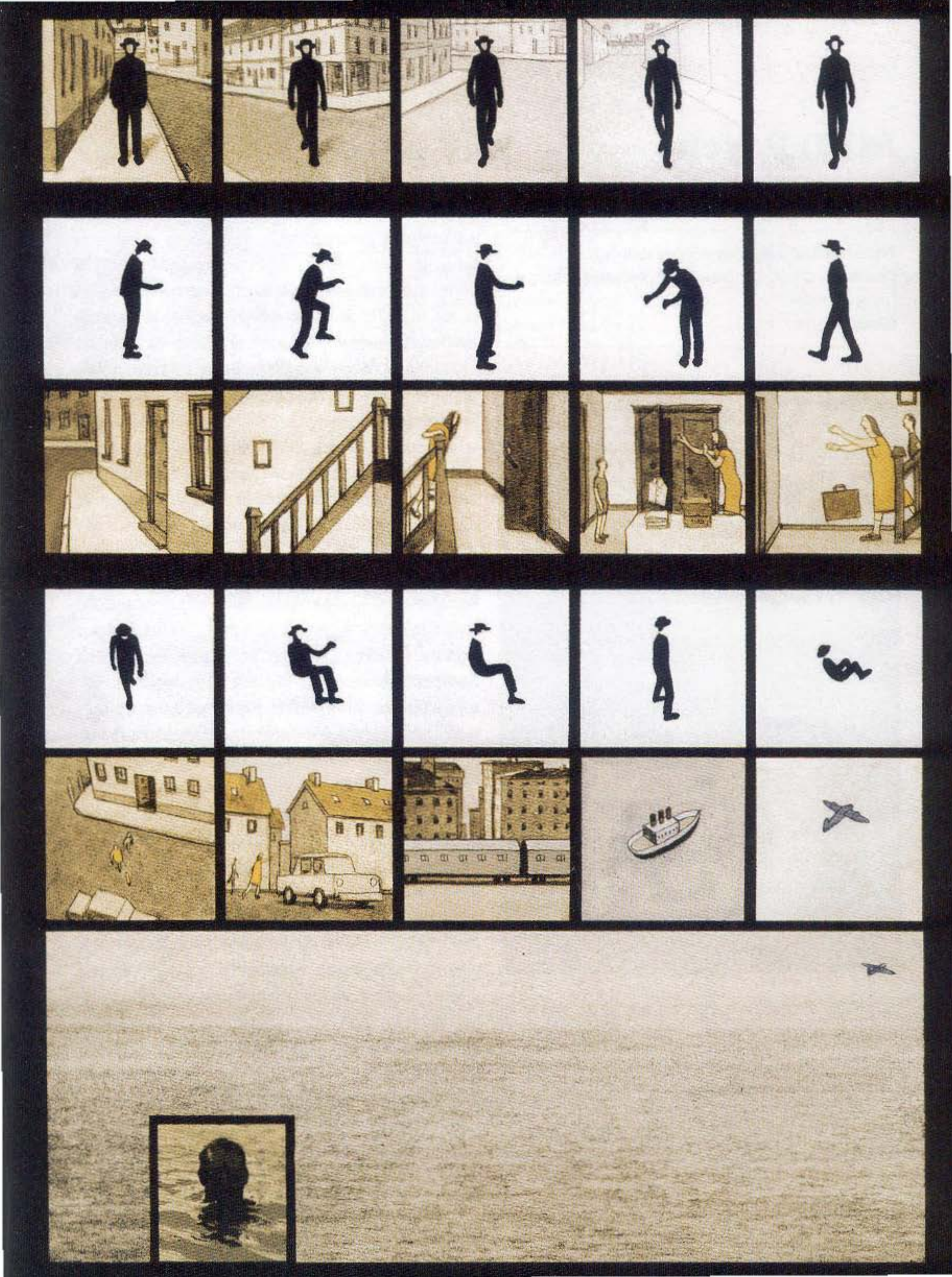
Primera edición Autoedición (Países Bajos)
Creadores Van Dinther (Países Bajos, n. 1969); Schalken (Países Bajos, n. 1972)
Género Alternativo

El trabajo de los dibujantes de *Eiland* pone en práctica la teoría de que uno de los elementos clave en los cómics es la representación del tiempo y el espacio. Stefan van Dinther y Tobias Tycho Schalken, que se conocieron en la academia de arte, han llevado la forma del cómic hasta sus límites en esta antología. Han conseguido que la experimentación formal se convierta en un arte.

Eiland empezó como una revista en blanco y negro, pero con el tiempo se ha convertido en un libro artístico a todo color. En cada número encontramos una serie de obras poéticas breves que demuestran un ingenio formal increíble. Las obras cubren un amplio espectro de medios y estilos de representación. La abstracción es uno de los valores clave de *Eiland*. Sin embargo, las piezas están cuidadosamente elaboradas y nunca se descontrolan. El dúo tiene más en común con formalistas reconocidos como Richard McGuire, Kevin Huizenga y Chris Ware que con experimentalistas anárquicos relacionados con el colectivo Fort Thunder ubicado en Rhode Island.

La perla de la corona de los primeros números de *Eiland* fue el *CHRZ* de Van Dinther, un cómic cuya narrativa está estructurada a partir de la perspectiva visual de una mosca. Es un cómic sin palabras en el que se entrelazan varias historias de soledad, alienación y amor. *CHRZ*, publicado también de forma individual, es la obra más compleja de la antología. «Folklore», la historia de Schalken que aparece en el quinto número, es una obra igualmente fascinante, con más carga emocional pero no menos imaginativa en su estructura. **BB**

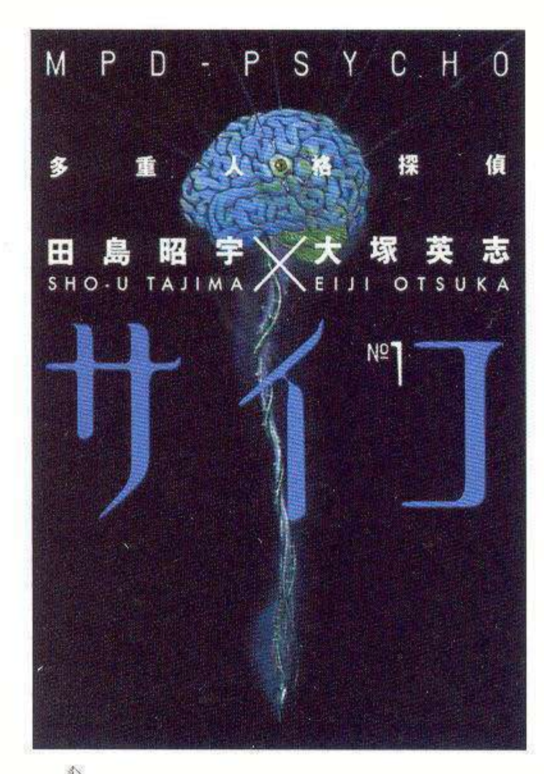
Una de las escenas enigmáticas de *Eiland 3* creada por los «maestros de la secuencia». ➡



MPD Psycho 1997

Eiji Otsuka Sho-u Tajima

Primera edición Kadokawa Shoten (Japón)
Creadores Otsuka (Japón, n. 1961); Tajima, (Japón, n. 1966)
Género Terror



Otras lecturas
Battle Royale de Koushun Takami
Death Note de Tsugumi Ohba y Takeshi Obata
Madara de Eiji Otsuka y Sho-u Tajima
Kurosagi. Servicio de entrega de cadáveres de Eiji Otsuka

A las mujeres con unos misteriosos códigos de barras tatuados en los ojos les arrancan sus hijos del útero. Partes corporales cuidadosamente numeradas se encuentran en un descampado. Un asesino sádico entierra hasta el cuello a sus víctimas femeninas antes de utilizar sus cabezas como macetas. Los desmembramientos, destripamientos y decapitaciones no tienen lugar a puerta cerrada, sino delante de nuestros ojos, y en abudancia. *MPD Psycho* es, sin duda alguna, el nuevo baremo en el mundo de la brutalidad, la crudeza y el manga para mayores de dieciocho años.

Después de que un asesino en serie descuartice a la novia de Yosuke Kobayashi, este comienza una persecución sin cuartel del asesino. Sin embargo, cuando al fin Kobayashi lo acorrala, el enfrentamiento provoca un desorden de personalidad múltiple (MPD, en sus siglas en inglés) en la torturada mente del protagonista y, Shinji Nishizono, un psicópata despiadado, se desgaja de su subconsciente para matar al asesino de su novia. También aparece una segunda personalidad más dominante: Kazuhiko Amamiya. Es con el personaje de Amamiya con el que encarcelan a Kobayashi por asesinato, y sigue siendo Amamiya durante gran parte de la serie. Cuando sale de prisión, comienza a trabajar en una agencia de detectives privados como criminólogo y debe resolver una serie de asesinatos cada vez más horripilantes que parecen llevarlo hacia un enigma aún mayor.

En *MPD Pyscho* predominan las hojas en blanco y negro, a menudo sin texto, y puede que parezcan casi estériles porque no hay ni siquiera sombras o matices en gris. No obstante, Sho-u Tajima no se ahorra detalles gore: músculos, venas, huesos, masa cerebral, fluidos y torsos cercenados que, combinados con los inventivos giros en la trama de Otsuka, aseguran que, incluso los lectores de manga más reacios, lleguen hasta la última página. **BS**

The World is Mine 1997

Hideki Arai

Lejos de las limpias y civilizadas calles de Tokio, *The World is Mine* nos embarca en un viaje ultraviolento por el campo para seguir las hazañas de los «asesinos natos» Toshi y Mon-chan. Son una pareja inverosímil: Toshi es un genio del terrorismo muy seguro de sí mismo, y Mon-chan es un ser salvaje dominado por apetitos primarios (comer, fornicar, matar) a los que cede de buena gana, de modo que pronto tienen a todos los japoneses aterrorizados. También se convierten en estrellas mediáticas hasta que una criatura llamada «Higumadon» anda suelta. El monstruo está arrasando el norte de Japón y dejando un rastro de sangre, matanzas de ganado y desafortunados cazadores. Higumadon sigue aumentando de tamaño hasta que es lo bastante grande para destruir edificios e incluso pequeñas ciudades. Renuentes a que el recién venido les arrebate la atención, Toshi y Mon-chan llevan su juego a un nuevo nivel. A medida que el caos se apodera de Japón y los políticos y policías corruptos asumen el mando, deciden que la única solución posible es pagarle con la misma moneda.

Esta serie relata cómo los hombres ejercen su poder sobre el mundo. No hay muchas mujeres que desempeñen un papel significativo, con la excepción de la virginal María y la vieja bruja Hamaki Tashoko, que se sienten atraídas por la naturaleza animal de Mon-chan. Aunque abundan las explosiones y las muertes, la violencia de Hideki Arai nunca es glamurosa: consiste en sangre, lágrimas, dolor, destrucción y desesperación. «¿En qué momento Japón se convirtió en esto?», se pregunta una mujer mayor. Quizá siempre fue así. Con *The World is Mine*, Arai despelleja la límpida superficie de la civilización para descubrir el terror crudo que hay debajo. Es una versión moderna del Apocalipsis, una historia sobre el final de los tiempos, sobre la libertad y la violencia que no dejará a nadie indiferente. **XG**

Primera edición de la serie *Weekly Young Sunday*, publicado por Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1963)
Género Policíaco



Otras lecturas

Bambi de Atsushi Kaneko
Dragon Head de Minetaro Mochizuki
Freesia de Jirou Matsumoto
TOKYO TRIBE2 de Santa Inoue

300 1998

Frank Miller y Lynn Varley

Primera edición Dark Horse Comics (EE.UU.)
Creadores Miller (EE.UU., n. 1957);
Varley (EE.UU., fecha desconocida)
Género Historia

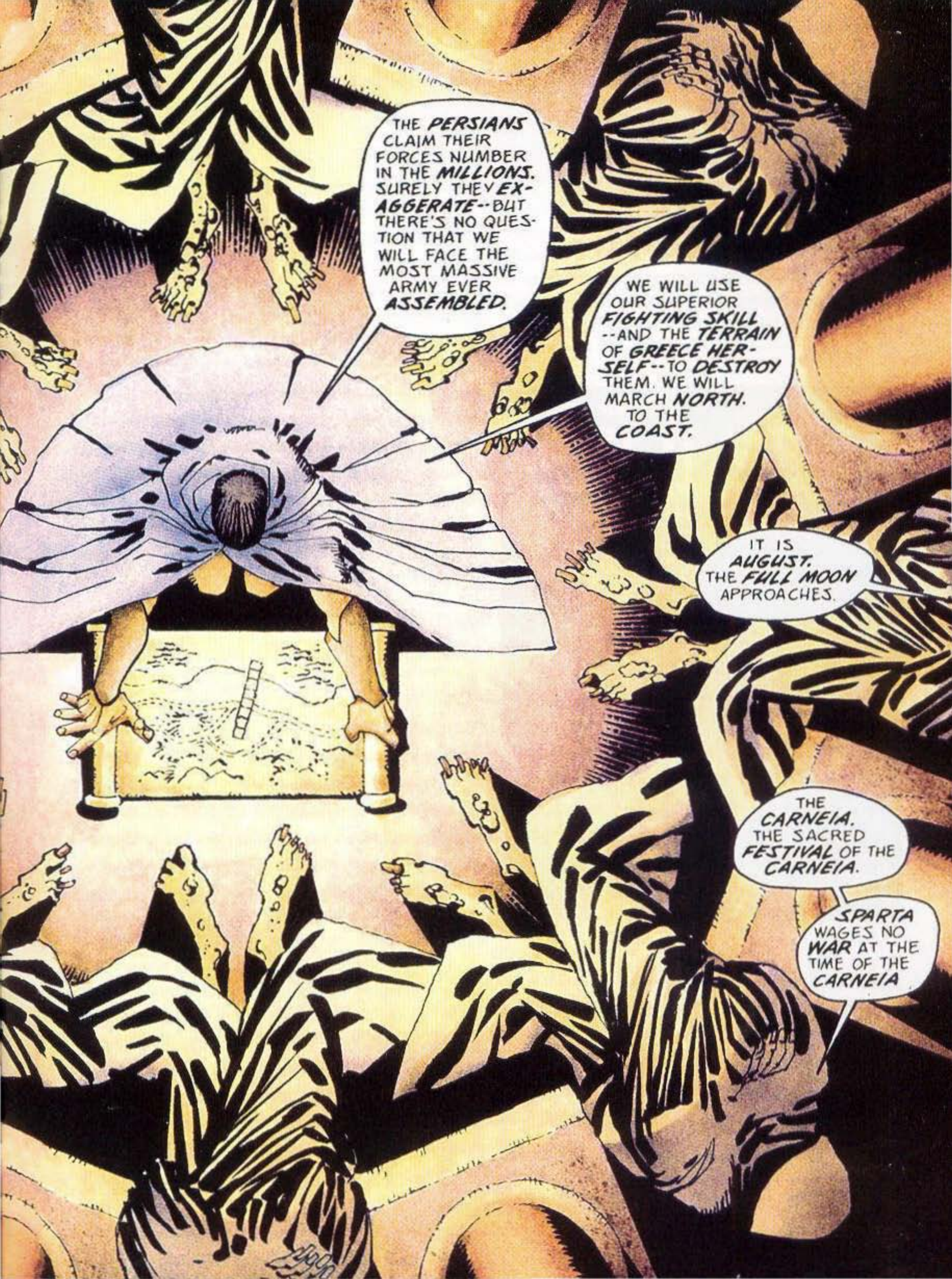
Casi todo el mundo ha oído hablar de la batalla de las Termópilas (480 a.C.). Esta heroica hazaña guerrera —en la que unos cientos de soldados griegos lucharon hasta el último hombre contra el ejército persa, diez veces más numeroso— se ha convertido en una leyenda con el pasar de los siglos, y, en última instancia, simboliza el espíritu de resistencia de una minoría contra un adversario numéricamente superior.

Una proeza heroica como esta no podía pasar desapercibida para un autor tan apasionado como Frank Miller. Este, en su cómic *300*, deja de forma transitoria a los malvados uniformados y a los héroes insensibles, y sume a los lectores en el mismo corazón del acontecimiento bélico, al lado del rey Leónidas y sus 300 hoplitas que se enfrentan a una ola tras otra de combatientes enemigos. La veracidad histórica no le importa mucho a Miller. Junto a Lynn Varley —que entonces era su colorista y su esposa—, Miller describe tres días de frenesí en los que se decide el futuro del mundo.

Varley y Miller publicaron *300* en formato horizontal, algo poco habitual en los cómics. Igual que el francés Philipe Druillet, que veinte años antes plasmó la caída de Cartago en un cómic —aprovechando la trama de *Salambó* de Gustave Flaubert—, Miller y Varley se las arreglan para hacer de su libro una gran ópera bárbara y atronadora: vertiginosa como un alucinógeno y fascinante como un sortilegio. A los lectores les costará olvidar el retrato llamativo que se hace de Jerjes, el dios rey, un ídolo pagano reencarnado, o el espectacular final de los griegos, sepultados bajo la multitud. **NF**



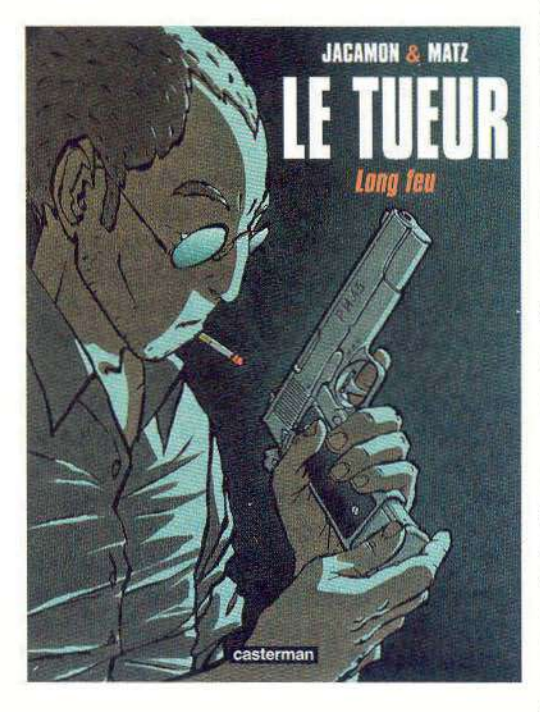
El rey Leónidas hablando con sus consejeros. ➡


THE PERSIANS CLAIM THEIR FORCES NUMBER IN THE MILLIONS. SURELY THEY EX-AGGERATE--BUT THERE'S NO QUES-TION THAT WE WILL FACE THE MOST MASSIVE ARMY EVER ASSEMBLED.
WE WILL USE OUR SUPERIOR FIGHTING SKILL --AND THE TERRAIN OF GREECE HER-SELF--TO DESTROY THEM. WE WILL MARCH NORTH. TO THE COAST.
IT IS AUGUST. THE FULL MOON APPROACHES.
THE CARNEIA. THE SACRED FESTIVAL OF THE CARNEIA.
SPARTA WAGES NO WAR AT THE TIME OF THE CARNEIA

Asesino 1998

«Matz» Luc Jacamon

Título original *Le tueur T. 1: Long feu*
Primera edición Casterman (Bélgica)
Creadores Alexis Nolent (Francia, n. 1967); Jacamon (Francia, n. 1967) **Género** Policíaco



Otros libros de Matz
Cyclops con Luc Jacamon
Headshot con Colin Wilson
Lost Effort con Jean-Christophe Chauzy
Savage Night con Miles Hyman
Shandy con Dominique Bertail

¿Qué piensa un asesino que está a punto de apretar el gatillo para cumplir su contrato? ¿Qué le lleva a hacer este trabajo? Alexis Nolent, conocido como Matz y profundamente inspirado por las novelas negras, pone al lector en la piel de un asesino cuya identidad nunca se desvela. Predominan los primeros planos. Leemos lo que piensa el personaje sobre cómo se organiza y se gestiona el mundo, y llegamos a comprender cómo valora el papel que desempeña en él y cómo justifica sus acciones. «La historia del ser humano es una larga lista de atrocidades, y nada va a cambiar esto —asegura el asesino—. Al primero que me dé lecciones sobre la vida, la libertad y toda esa mierda le voy a meter una bala en la cabeza. Es lo que se merece.»

«El asesino es consciente, o más bien tiene conciencia, que no es exactamente lo mismo.»

El protagonista es un tipo normal que hace su trabajo para ganarse la vida, y se toma los asesinatos como una cuestión rutinaria. A menudo se queda callado, lo que hace que los lectores, en parte, lo comprendan. Luc Jacamon consigue con sus dibujos dar vida tanto a las escenas íntimas como a las de acción, e intercala fondos cortantes como el de un vaso roto. El uso realista del color también es ejemplar porque no cae en los tópicos del género.

El asesino es un lobo solitario, pero acaba entablando una amistad y una relación duradera con una mujer india que tiene un hijo. Además, para que la historia sea convincente, Matz lleva la acción a Venezuela, México, Estados Unidos y Cuba, lo que le permite relacionar ingredientes geoestratégicos como la industria del petróleo y las drogas con ciertas ideologías políticas y económicas. **CM**

Estigmas 1998

Claudio Piersanti Lorenzo Mattotti

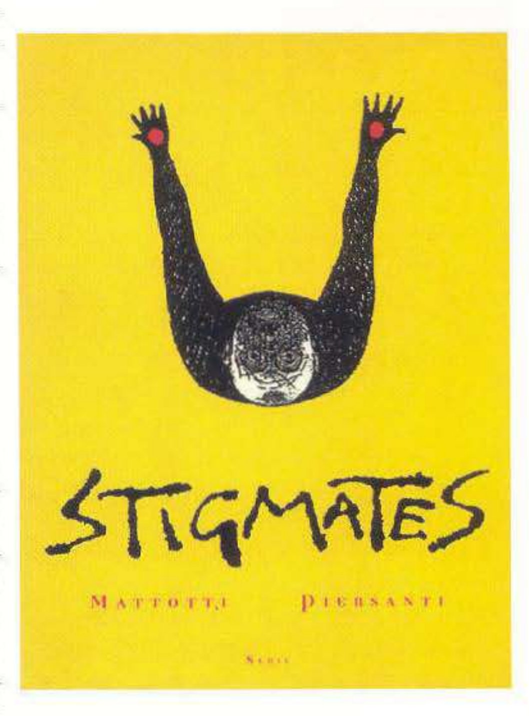
Un hombre torpe y renqueante, un solitario de cuarenta y un años, sin familia, ni amigos ni autoestima, que lleva una existencia sórdida y bebe hasta morir, es la última persona en la que esperaríamos ver las marcas de un santo. Pero, una mañana, el héroe sin nombre se despierta tras un sueño inquieto y ve que en sus manos hay estigmas de los que brota sangre profusamente. Su vida va a cambiar, aunque no será para mejor.

Los médicos aseguran que son heridas autoinfligidas pero, al ver que no se curan, el protagonista se ve obligado a dejar su trabajo de camarero, no sin antes darle una paliza a su jefe y quemar accidentalmente su propio apartamento. Sin techo y sin esperanza, acaba encontrando trabajo y amor, y se casa en una feria ambulante. Cuando los estigmas vuelven a sangrar, le convencen para que los aproveche y haga un espectáculo en el que finja curar, previo pago, a miembros del público. No obstante, le sale el tiro por la culata porque su exjefe lo encuentra y viola a su mujer, que poco después muere en una inundación. Siempre de mal en peor, nuestro personaje toca fondo y se desmorona en un cementerio sobre una lápida que cubre de lágrimas y sangre. En ese momento, la voz del narrador cambia del monólogo en primera persona al diario que escribe la monja Anne mientras observa cómo se recupera dolorosa y lentamente en un hospital.

«¿Por qué yo? Yo que no creo en Dios, yo que nunca he creído en Dios.»

Esta novela gráfica surgió de un cómic anterior. Mattotti dibuja emociones puras y consigue que los lectores sientan en carne propia el dolor del personaje gracias a sus líneas febriles y furiosas, y a la belleza del renacer redentor del protagonista. **PG**

Título original *Stigmates*
Primera edición Éditions du Seuil (France)
Creadores Piersanti (Italia, n. 1954); Mattotti (Italia, n. 1954) **Género** Drama



Otras lecturas

Ligne Fragile de Lorenzo Mattotti
L'homme à la fenêtre de Lilia Ambrosi y Lorenzo Mattoti
El rumor de la escarcha [*Le Bruit du givre*] de Jorge Zentner y Lorenzo Mattotti

Vagabond 1998

Takehiko Inoue

Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1967)
Género Historia, aventuras **Premio** Japan Media Arts Festival Grand Prize for Manga (2000)

Vagabond de Takehiko Inoue es la adaptación de una novela histórica de la década de 1930 titulada *Miyamoto Musashi* que fue escrita por Eiji Yoshikawa. Se trata de una historia ficticia de la vida del legendario espadachín Musashi que relata sus viajes y sus encuentros con varios maestros en el arte que ahora domina. Aunque el cómic está basado en una novela de hace ochenta años sobre un hombre que vivió en el siglo XVII, la versión de Inoue no es, ni mucho menos, anticuada, y al añadirle selectivos elementos modernos ha conseguido atraer a un público joven y amplio.

El argumento de Inoue no traiciona la trama original, pero el toque personal del artista es evidente en varios lugares de la serie. Por ejemplo, ha prescindido de la hermana mayor de Musashi, y su rival, Kojiro Sasaki, es parcialmente sordo. La impresionante pericia del autor hace que las aventuras de Musashi cobren vida, y su técnica con el pincel es especialmente efectiva en unas escenas de lucha que ponen los pelos de punta.

Inoue, que debutó en 1988, ha creado varios cómics exitosos, entre ellos *Slam Dunk* y *Real*, ambos con el baloncesto de fondo. Cuando esta última se convirtió, en 1990, en una serie desencadenó una moda por este deporte, y vendió cien millones de copias en Japón. Se llegó a considerar uno de los «tres pilares» que sostenían el *Weekly Shonen Jump*, junto a *Bola de Dragón* de Akira Toriyama y *Yu Yu Hakusho* de Yoshihiro Togashi. Se han publicado hasta treinta y tres volúmenes *Vagabond*, se ha traducido a más de veinte lenguas y ha vendido 22 millones de ejemplares en todo el mundo. **TS**

Ethel & Ernest 1998

Raymond Briggs

Primera edición Jonathan Cape (RU)
Creador RU (n. 1934)
Género Biografía
Premio British Book Awards al mejor libro ilustrado (1999)

Los seguidores de los trabajos anteriores de Raymond Briggs revivirán con esta obra algunos de los mejores momentos del autor, aunque esta biografía sea algo muy diferente de sus relatos sobre hombres del saco, muñecos de nieve y Papá Noel. La narración serena de la vida de sus padres está muy bien plasmada, y logra hacernos reír a partir de los detalles acertados sobre la relación y las diferentes épocas de dos personas muy normales.

Con un tono sobrio lleva a los lectores desde el noviazgo de sus padres en 1928 hasta la muerte de ambos, separada por pocos meses, en 1971. Cada página se centra en una o dos anécdotas: cuando se trasladan a la casa en la que vivirán todos estos años, cuando construyen el refugio atómico en el jardín o cuando reciben a Raymond y a su futura mujer. Algunas repeticiones sutiles le añaden profundidad, como cuando desmontan el búnker y lo convierten en un depósito para guardar carbón, o el peral que plantó Raymond y que al final aparece convertido en un árbol hecho y derecho.

Los cambios se suceden página tras página, cada vez más rápido: trata de una forma original los nuevos bienes materiales, como la televisión y el teléfono, y logra transmitir el impacto que supuso en sus vidas diarias. De fondo, se muestran los cambios en su salud, como la enfermedad cada vez más grave de Ethel. A pesar de que el argumento es minimalista, consigue ser muy emotivo, y es evidente que Briggs amaba a sus padres, aunque también le pusieran nervioso, y el final casi sin palabras hará que nos salten lágrimas de los ojos incluso al releerlo. **JS**

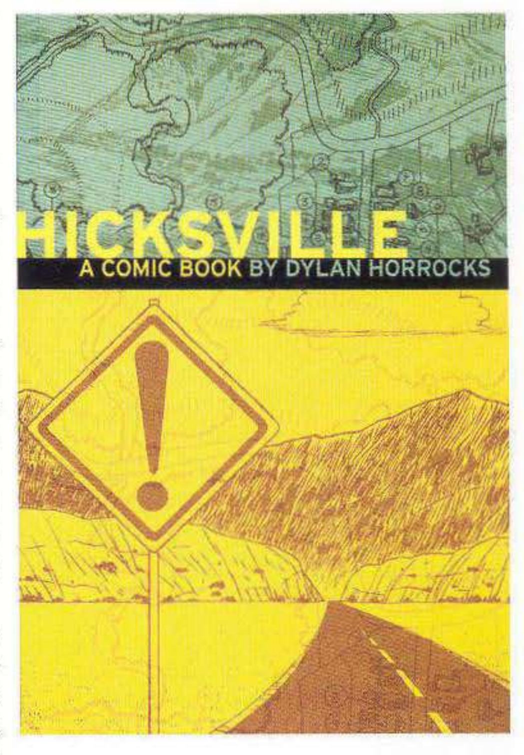
Hicksville 1998

Dylan Horrocks

Primera edición Black Eye Books (Canadá)
Creador Nueva Zelanda (n. 1966)
Género Drama
Influido por Chester Brown

Los lectores verán Hicksville a través de los ojos de Leonard Batts, un periodista estadounidense que investiga el caso de Dick Burger, un creador y editor de cómics tremendamente popular que nació allí. La ciudad es una verdadera Shangri-La del cómic, todos sus habitantes están locos por los tebeos y es posible encontrar raras primeras ediciones. Y, por supuesto, los ciudadanos desprecian los superhérores basura que publica Burger, de modo que le dan una bienvenida más bien fría a Batts. No obstante, él insiste en investigar y al final descubre muchas más cosas de las que esperaba y, lo más importante, una rica historia de los cómics que ni siquiera sabía que existía.

Dylan Horrocks escribe una historia sobre los cómics con los que soñaban los lectores de mediados de la década de 1990: unos cómics que suscitaban el respeto cultural del que carecían en la época de Image Comics, cuando apareció *Hicksville*. Por esta misma razón algunos lo criticaron por fomentar una falsa ilusión, pero es injusto. *Hicksville* es un llamamiento entusiasta para exigir este respeto y reconocimiento por los cómics que se imagina Horrocks, aunque su historia sea inventada. Además, *Hicksville* es divertido y encantador, y posee un dibujo atractivo y una trama muy ambiciosa, lo cual garantiza una lectura placentera. También tiene una estructura imaginativa, mapas, reproducciones de cómics ficticios y homenajes. Hoy en día los cómics disfrutan de un respeto sin precedentes en muchos países, y esto no significa que *Hicksville* sea obsoleto o irrelevante, sino que tiene asegurado su lugar en la historia del cómic. **SB**



«Hicksville es una historia decididamente moderna, urbana, atractiva y muy, muy inteligente.»

The Comics Journal

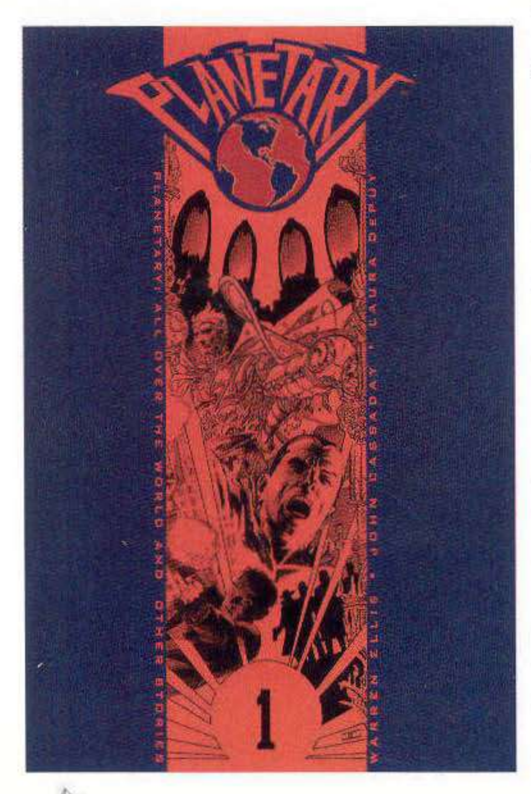
Otras lecturas

Artichoke Tales de Megan Kelso
Black Candy de Matt Madden
Maldiciones de Kevin Huizenga
La Perdida de Jessica Abel

Planetary 1998

Warren Ellis John Cassaday

Primera edición WildStorm Productions (EE.UU.)
Creadores Ellis (RU, n. 1968);
Cassaday (EE.UU., n. 1971)
Género Superhéroes



Otras lecturas
Miracleman de Alan Moore y Neil Gaiman
Stormwatch de Warren Ellis
X-Men de Grant Morrison

A finales de la década de 1990, Warren Ellis quería saber hasta dónde podía llevar a los superhéroes. Esta historia comenzó cuando recibió el título *Stormwatch* de WildStorm y sometió a este colorido grupo de superhéroes a un cambio radical. Los personajes que aparecieron, primero en los últimos episodios de *Stormwatch* y después como parte de la nueva serie *The Authority*, eran totalmente diferentes: trascendentales, innovadores y muy lejos de ser humanos.

Planetary llevó este proceso hasta sus últimas consecuencias, con superhéroes extraños, criaturas desconocidas que casualmente cambian la forma del mundo en el que viven. Los personajes principales son decididamente excéntricos: un viejo frío y gruñón, una heredera con superpoderes que se aburre con facilidad y un supercomunicador extremadamente irritante. Se burlan y hacen bromas en escenarios deslumbrantes, todavía más enajenados y sorprendentes porque están en los entresijos de un mundo realista y reconocible, no tan diferente del nuestro. Dicen ser arqueólogos de misterios que buscan los magníficos escombros que atestan todos los lugares de su mundo, y en su mundo hace generaciones que existen los superhéroes: muchas de nuestras ficciones, allí son reales. Cada entorno extraño, cada memorable reinvención de un género familiar o de una espacio ficticio, se plasma con detalles elaborados y cuidadosos por el colaborador habitual de Ellis, John Cassaday, que transmite realismo y solidez.

El progreso lento de la trama, donde los personajes descubren conspiraciones truculentas y sociedades secretas que dirigen al mundo hacia un futuro atroz, no es algo realmente nuevo, pero su papel es secundario. La estrella principal es el mundo en el que viven, y la variedad de historias curiosas que hallan en sus excavaciones, lo que conforma el espectro de destellos maravillosos e inquietantes de una terrible historia oculta. **JD**

Superman: las cuatro estaciones 1998

Jeph Loeb Tim Sale

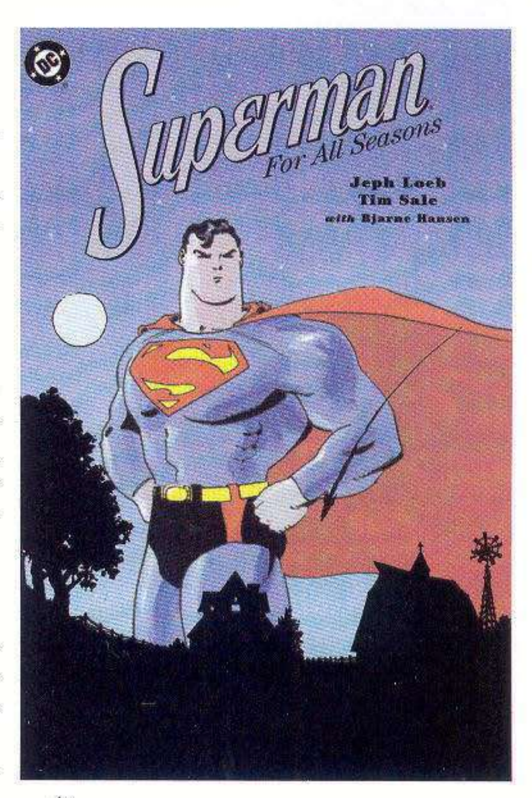
Tal vez *Superman: las cuatro estaciones* carezca de los elementos de ciencia ficción más evidentes y tradicionales de los inicios del Hombre de Acero, pero, a pesar de que falten las explosiones de planetas alienígenas y las naves espaciales con niños dentro, sigue siendo una de las versiones más punzantes sobre el origen de Superman.

Estructurado en cuatro capítulos temáticos según el calendario de las estaciones, el relato de Jeph Loeb se basa en los momentos que formaron la madurez de Clark Kent. Abarca, en diferentes fases, su viaje a menudo solitario desde el final de su infancia en Smallville hasta la consecución de su destino en el «mundo adulto» de Metrópolis. Cada «estación» está narrada por uno de los personajes secundarios, y las diferentes perspectivas subrayan cómo su heroísmo floreciente forma e inspira a aquellos que están a su alrededor.

Tim Sale fundamenta su interpretación artística en su época dorada, trasladando las imágenes y los iconos a una sensibilidad moderna, con desplegables de doble página que enfatizan su majestuosidad y grandeza. Sin embargo, por muy dinámicas que sean estas escenas, son las piezas dedicadas a los personajes, más moderadas, con hermosos colores pastel de la mano del colorista Bjarne Hansen, las que permanecerán en la memoria del lector.

Aunque Loeb y Sale ambientan el mito de Superman en la atmósfera acogedora y nostálgica de Rockwellian Americana, evitan caer en la trampa de un sentimentalismo empalagoso. En vez de eso, una sincronía sorprendente de significado e intención entre los autores consigue una rica exaltación de los pequeños pueblos hogareños y de los valores que encarna Superman. *Superman: las cuatro estaciones* es un ejemplo definitivo de la historia de un superhéroe que humaniza lo sobrehumano sin tener que acudir nunca a los cínicos trucos de la deconstrucción. **AO**

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Loeb (EE.UU., n. 1958); Sale (EE.UU., n. 1956)
Género Superhéroes

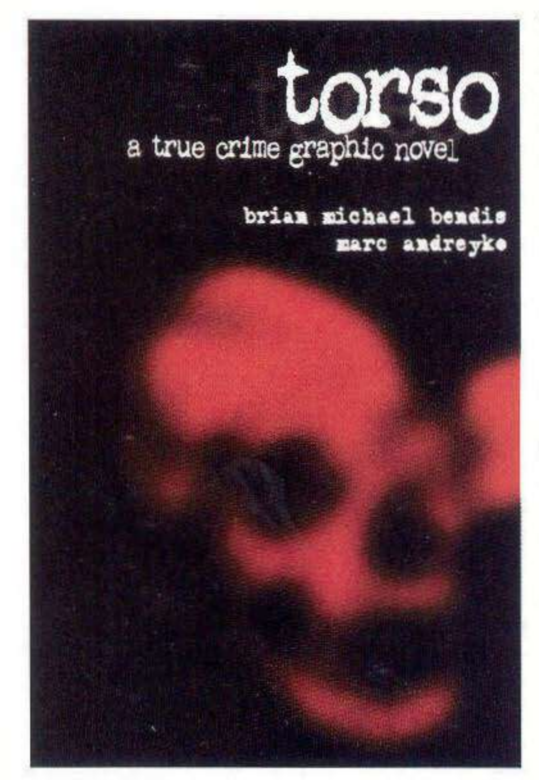


Otras lecturas

Batman: El largo Halloween de Jeph Loeb y Tim Sale
Kryptonite Nevermore! de O'Neil, Swan y Anderson
The Man of Steel de John Byrne

Torso 1998

Brian Michael Bendis y Marc Andreyko



«El asesino. Creen que es él. Lo ha vuelto a hacer.»



Otras lecturas
Due de Michele Petrucci
Filthy Rich de Brian Azzarello y Victor Santos
Fortune and Glory de Brian Michael Bendis
Desde el infierno de Alan Moore y Eddie Campbell
Camino a la perdición de Max Allan Collins y R. Rayner

Primera edición Image Comics (EE.UU.)
Creadores Bendis (EE.UU., n. 1967); Andreyko (EE.UU., n. 1970)
Género Policíaco

Eliot Ness es conocido por ser el impecable agente federal que, como miembro de Los Intocables, ayudó a llevar a Al Capone frente a la justicia. Lo que no se conoce tanto es lo que hizo luego. *Torso* explica la historia verídica de los impactantes asesinatos que tuvieron lugar en Cleveland en 1935, mientras Ness era inspector de seguridad en la ciudad. Más de una docena de personas fueron decapitadas y, algunas de ellas, desmembradas, lo que provocó que la prensa y la policía se volvieran locos buscando respuestas. *Torso* es un drama que combina a partes iguales el misterio y lo policíaco, y Bendis y Andreyko no se amilanan ante los entresijos del trabajo detectivesco. Tampoco edulcoran los truculentos detalles del caso, reproducen a las víctimas con un realismo macabro e incluso utilizan fotos auténticas de los cadáveres y de las escenas del crimen.

También se plasma la época de la Depresión en Cleveland con reproducciones de los periódicos y usando fotografías de edificios y calles como fondo del trabajo artístico. Aunque la yuxtaposición de estas instantáneas con los dibujos hechos a mano puede ser un poco discordante, contribuye a que *Torso* se erija como un documento histórico que puede enseñar mucho sobre este desconocido capítulo oscuro del siglo XX estadounidense.

Bendis ha reconocido la influencia de David Mamet. Las bromas entre los personajes adquieren un ritmo trepidante, lleno de interjecciones, repeticiones rítmicas y personajes a los que no se les escapa nada. Y es que es una obra de personajes, y lo es tanto de Eliot Ness como de su famoso y terrorífico adversario. **SW**

Pure Trance 1998

Junko Mizuno.

Título original *Pyua Toransu*
Primera edición East Press (Japón)
Creador Japón (n. 1973)
Género Ciencia ficción

La historia sobre la publicación de *Pure Trance* es bastante inusual, porque comenzó como una serie de injertos en unos CD de música tecno llamados *Pure Trance*. La estructura general del relato tiene su origen en la ciencia ficción. Después de que una guerra devastadora haya acabado con la superficie del planeta, la humanidad se ha visto obligada a refugiarse bajo tierra. El concepto de comida ya no existe y se ha sustituido por el de unas cápsulas nutricionales, llamadas Pure Trance, cuyo uso abusivo —casi inevitable en este mundo claustrofóbico y angustioso— provoca graves problemas en la salud.

La trama principal de esta historia orbita alrededor de uno de los hospitales que debe tratar sobredosis y las consecuencias del Pure Trance. En este ambiente psicodélico, lleno de robots, lolitas, estrellas de cine, famosos de la tele y animales artificiales, Nurse Kaori y sus colegas viven intensas aventuras extrañas relacionadas con anormalidades, obsesiones, tratamientos de enfermedades y adicciones de cualquier tipo. Una y otra vez, en sus salidas al exterior del hospital, vemos un mundo estrafalario donde la frivolidad se enfrenta a la ansiedad existencial de estos habitantes subterráneos, una ansiedad que algunos tratan de paliar organizando expediciones a la superficie.

El libro de Mizuno es seductor y desconcertante a la vez, posee una estética pop mezclada con bondage, violencia, posfeminismo e hipersexualidad, y destaca por su impacto visual casi hipnótico. Los trabajos posteriores de Mizuno han sido muy coherentes al continuar con la exploración de este universo único. **NF**

Best of Bitterkomix 1998

Conrad Botes y Anton Kannemeyer («Joe Dog»).

Primera edición Bitterkomix Pulp (Sudáfrica)
Creadores Botes (Sudáfrica, n. 1969);
Kannemeyer (Sudáfrica, n. 1967)
Género Underground

Conrad Botes y Anton Kannemeyer crecieron en Sudáfrica durante el apartheid. La política discriminatoria impedía que la comunidad negra supiera cómo era la vida de las familias blancas, y los niños blancos no sabían nada acerca de las familias negras ni de las condiciones en las que vivían.

En sus cómics, Botes y Kannemeyer rompen con todos los tabúes e inhibiciones, tanto políticos como personales, de un país sumido en la discriminación racial. En el colegio les enseñaron a rezar y a no pensar en el sexo ni en la violencia; consecuentemente, sus cómics están llenos de sexo y violencia. Destrozan la poderosa figura del Hombre Blanco con una rabia que es producto de su educación represiva. Es una reacción amarga, incluso más que la de los cómics underground estadounidenses de la década de 1960.

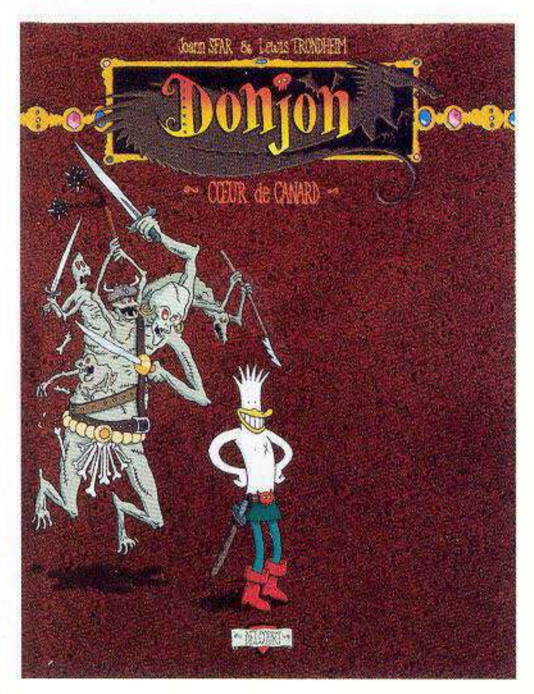
Bitterkomix forma parte de la contracultura sudafricana, que en gran medida consistía en música y teatro punk. El movimiento tuvo especial incidencia entre los afrikáner, que es como se llama a los sudafricanos de raza blanca cuya lengua es el afrikaans. Los afrikáner habían ostentado el poder político mientras que los angloparlantes controlaban la economía. Por esta razón, el afrikaans se ha considerado la lengua de la culpa en lo que respecta al apartheid.

Apenas existe una tradición de cómics en Sudáfrica. Botes y Kannemeyer pronto empezaron a introducirse en el mundo del arte y en el de los cómics, y gozan ahora de una reputación internacional en el mundo artístico. **HR**

La mazmorra 1998

Joann Sfar y «Lewis Trondheim»

Título original *Donjon*
Primera edición Delcourt (Francia)
Creadores Sfar (Francia, n. 1971); Laurent Chabosy (Francia, n. 1964) **Género** Fantasía, humor



Otros libros de Joann Sfar y Lewis Trondheim
La mazmorra: Crépusculo
La mazmorra: Amanecer
La mazmorra: Monstruos
La mazmorra: Festival
La mazmorra: Corazón de Pato

Al parodiar un género que se define por sus propios mundos ficticios elaboradamente extensos, Joan Sfar y Lewis Trondheim han creado una de las narraciones más ridículamente enrevesada de los cómics. *La mazmorra* es un cómic del género fantástico publicado como si fuera una performance de arte.

En 1998 Sfar y Trondheim empezaron la serie *La mazmorra* con *Corazón de pato*, una parodia de los cómics de aventuras fantásticas con espadas y hechizos protagonizada por un cobarde pato llamado Herbert y su mentor, un dragón vegetariano llamado Marvin. El libro fue escrito por los dos, pero lo dibujó Trondheim. Al año siguiente añadieron una segunda serie ubicada en el futuro de su universo ficticio, esta vez dibujada por Sfar; y la tercera serie, ambientada en el pasado, la dibujó Christopher Blain. La numeración de los libros sugería que cada serie tendría cien volúmenes y al completarlas formarían una historia unificada. Los autores empezaron a publicar las tres series a la vez y crearon capítulos que no seguían un orden cronológico. En 2001 añadieron otra serie, *La mazmorra Monstruos*, en la que relataban las aventuras de los personajes secundarios, y que fue escrita por Sfar y Trondheim, pero la ilustraron diferentes artistas invitados.

Una de las bromas que esconden los cómics *La mazmorra* reside en el hecho de que la serie es casi imposible de seguir si se pretende buscar una continuidad. Leer los libros a medida que son publicados significa ir saltando aleatoriamente por el tiempo narrativo. Leerlos siguiendo la serie comporta perderse en una triología cuya estructura desconocemos. Lo mejor es disfrutarlos partiendo de la realidad de que nunca existirán los 300 libros de la serie, y que la historia nunca se completará. Pero cada libro por sí mismo es lo bastante inteligente y divertido para merecer la atención de los lectores. **BB**

Herbert y Marvin tratan de superar sus miedos. ➡


Un peu de temps est passé sur le pays de Terra Amata...
Alors?
Non, rien. C'est juste une vieille tombe pourrie de plus.


Tu es vraiment certain que c'est dans un caveau qu'ils se réunissent? Parce que je commence à en avoir ma claque de patauger dans la charogne...
Oui, oui.
Enfin, je crois...
Tu crois?


Hrmfl... Alors maintenant, cette tombe-là, c'est toi qui t'y colles...
Oh, non. Ça fait trop peur.
Et moi? Je fais pas peur?
Bon, j'y vais...


M'en fiche... À tous les coups y'aura rien non plus.
RÉUNION ICI

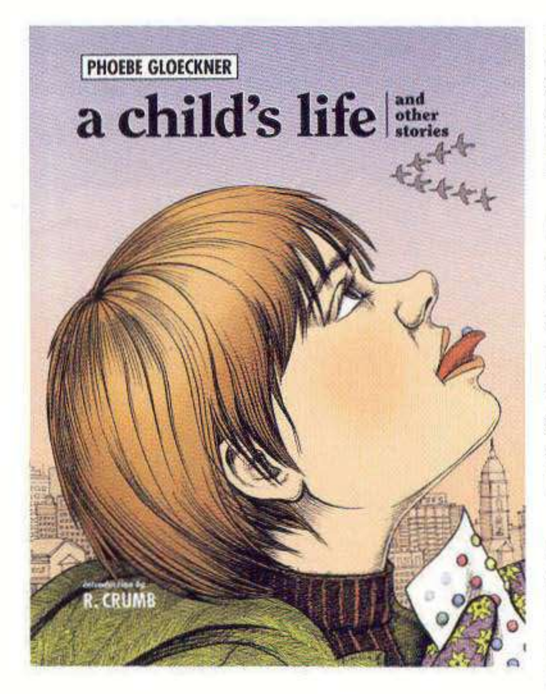

DIS DONC C'EST PLEIN D'EAU!


POUAHH!! ÇA SCHLINGUE LÀ-DEDANS!
JE VAIS SORTIR... DE TOUTE FAÇON, JE VOIS RIEN DANS LE NOIR!


Nous, si.
On te voit.
?!

Vida de una niña 1998

Phoebe Gloeckner



Primera edición Frog Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1960)
Género Autobiografía
Influido por Aline Kominsky

«A mi hermano mayor lo arrestaron y luego mis padres se pelearon y mi padre me pegó y se fue y mi madre se puso muy, muy triste.»

Otras lecturas

Assume Nothing de Leanne Franson
La muñequita de papá de Debbie Drechsler
Mis problemas con las mujeres de Robert Crumb
Peep Show de Joe Matt
Real Girl de varios autores

Muchas de las tiras reunidas en *A Child's Life* aparecieron primero en una antología de principios de la década de 1980. Si se leen por separado, se podrían considerar como unas historias de infancia aisladas, aunque perturbadoras, que han quedado fijadas en la memoria de la creadora. Juntas, son un catálogo terrorífico de abusos con el que cualquier persona decente desearía retroceder al pasado para escarmentar a algunos de los individuos que aparecen.

Este libro, sin embargo, es una pastilla dorada. Sus páginas están llenas de ingenuos personajes de ojos grandes, que acentúan su atractivo y, por extensión, hacen que los lectores sean cómplices de una manera indirecta. La labor artística es variada deliberadamente, no solo una consecuencia de su evolución.

La infancia de Phoebe Gloeckner está personificada en Millie, cuyos amigos sufren regularmente maltratos de sus padres. El comportamiento de su padastro es todavía más insidioso. Es dominante y violento, está acostumbrado a hacer sugerencias inapropiadas y a abusar sexualmente de la adolescente que tiene a su cargo, y sin duda se merece un lugar entre los más grandes malvados de los cómics. Al haber inculcado inseguridades y una promiscuidad sexual a su hijastra, la consecuencia predecible será que a mitad de su adolescencia ella estará totalmente perturbada.

Ciertamente, *A Child's Life* es una lectura incómoda, pero hay momentos de humor y de inocencia infantil, aunque generalmente vayan seguidos de situaciones impactantes. **FP**

El judío de Nueva York 1998

Ben Katchor

Primera edición Pantheon Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1951)
Género Humor
Influido por Edward Gorey

A Ben Katchor se le conoce principalmente por sus tiras *Julius Knipl, Real Estate Photographer*, un conjunto de episodios interrelacionados sobre los extraños acontecimientos de la vida contemporánea en la ciudad. Cuando empezó a trabajar en una obra novelesca sobre el Nueva York de 1820, muchos de sus lectores se extrañaron. Pero sin razón. En *El judío de Nueva York* encontramos todos los elementos que caracterizan el genio de Katchor, estructurados alrededor de una narración trepidante aunque bastante inusual.

Los cómics de Katchor siempre tienen algo de desgarbado. Sus tiras rara vez se alinean de forma ortodoxa, y a menudo tienen partes que se salen por arriba o por abajo. Los trazos grises que aplica sobre las figuras hace que parezcan siniestras y, a veces, descuidadas. La mejor forma de describir a sus personajes es con la palabra «arrugados», pero es una estética perfecta para unos personajes que a menudo están desorientados en el mundo y sólo persiguen sus propias aficiones esotéricas. En *El judío de Nueva York*, una novela gráfica sobre las tribulaciones de Mordecai Manuel Noah para encontrar su hogar judío al norte del estado de Nueva York durante la primera parte del siglo XIX, estas aficiones confluyen con una fuerza tremenda. Aunque la trama tiene elementos extraños —un hombre que se pasea con un traje indio de goma, un carnicero kosher deshonrado o un hombre que se queja de la extinción inevitable del castor—, consigue plasmar a la perfección los temas centrales sobre el origen de la mitología judeoamericana. **BB**

The Trumpets They Play! 1998

Al Columbia

Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1970)
Género Épico
Influencia sobre Gerard Way

Al Columbia obtuvo la fama a la temprana edad de diecinueve años como ayudante de Bill Sienkiewicz con la ambiciosa obra *Big Numbers*, escrita por Alan Moore. Algunos años más tarde, empezó a desarrollar su característico y perturbador vodevil de «humor corporal» en su faceta más desconcertante.

Puede que Little Knishkebibble the Monkey-Boy y el payaso Seymour Sunshine se remonten a la lejana animación en blanco y negro, pero sus aventuras cada vez se vuelven más terroríficas. En tiras que parecen fotogramas ligeramente desenfocados de cine antiguo, estos personajes alegres de pies enormes se mueven por una serie de fondos y edificios fotorrealistas con una gran variedad de texturas, y con el centro de la escena bañada en una luz resplandeciente pero rodeada de sombras amenazantes. Esto hace que el clímax en las diez páginas de *The Trumpets They Play!* sea espeluznante, y provoca que Knishkebibble y Seymour se adentren en el Libro de las Revelaciones de San Juan. Después de que se anuncie el fin del milenio, Columbia forja una narración sin palabras y crea algunas de las composiciones más detalladas que ha realizado. Es el fin de los tiempos, y a medida que la muerte y el libertinaje asoman por todas partes, Knish llena una bañera, pero de sangre; terribles langostas echan la puerta de su casa abajo, y, en la tira más larga del relato, unos monstruos horripilantes armados con espadas asolan la ciudad. Es un Apocalipsis en dibujos terrorífico, como una película de animación de los Fleischer Brothers creada por El Bosco. **PG**

Pastilla 1998

Francesca Ghermandi

Primera edición Phoenix Enterprises (Italia)
Creador Italia (n. 1964)
Género Fantasía
Premio Ignatz Award (2000)

Pastil es una chica desamparada y cascarrabias que vive en los arrabales de un mundo demasiado grande y duro para ella, y viaja por él conociendo a personas extrañas y peligrosas. La historia comienza cuando otros niños le hacen una broma cruel a Pastil. La «broma» consiste en un viaje en autobús, en principio hacia su casa, pero en realidad la deja perdida en la gran ciudad, donde se topa con una serie de hombres desconocidos, malas mujeres y niños mimados. El conductor se ofrece para llevarla a su propia casa, pero allí la mujer del conductor la obliga a hacer las tareas del hogar, y ella escapa. Pastil se encuentra con toda clase de carnavales, circos y apartamentos atestados, y no solo experimenta en carne propia la diversidad de la naturaleza humana, sino también un repertorio completo de los miedos de la infancia.

La obra es totalmente silenciosa, no hay palabras ni títulos, y está dibujada con un lápiz de grafito. Como muchas de las historias de Francesca Ghermandi, *Pastil* es un «viaje en dibujos» a través de un mundo amenazante; no hay otra escapatoria excepto una especie de dimensión onírica sobreimpuesta en la realidad. El estilo de la artista llega aquí a su máxima expresión: objetos y personajes infantiles, como si fueran de goma, y un diseño muy imaginativo y juguetón. Ghermandi es una verdadera heredera del maestro de cómics surrealistas, Benito Jacovitti.

Gran parte de la obra de Ghermandi se ha traducido y se ha publicado en revistas como *L'Echo des savanes*, *Rubber Blankets* y *El Víbora*. **MS**

Uzumaki 1998

Junji Ito

Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1971)
Género Terror
Adaptación Película (2000)

Hay muchos accidentes escabrosos en la ciudad ficticia de Kurozu-cho, donde viven la estudiante de instituto Kirie y su deprimido novio, Shuichi. A medida que pasa el tiempo, la ciudad se convierte en un oscuro mundo irreal. Todos estos accidentes macabros comparten un mismo elemento: la obsesión por las espirales.

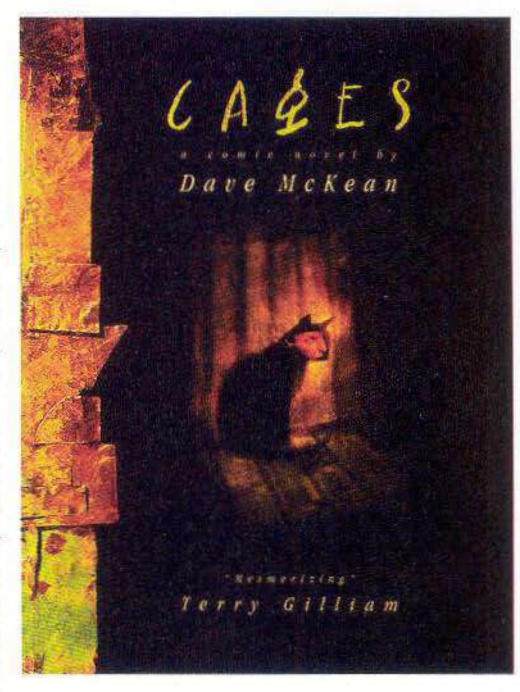
Cada episodio de *Uzumaki* (que significa «espiral») es un cuento autosuficiente, con los mismos personajes y el mismo lugar de fondo, y siempre se convierte en algo tremendamente espeluznante. Junji Ito consigue que cada episodio sea perfecto, aunque la premisa en que se fundamenta parezca estar al borde de la locura. Los lectores quizá se pregunten cómo puede ser que las espirales constituyan un tema para un manga de terror, pero cuando lo lean se quedarán temblando en su silla. La imaginación bizarra de Ito va acompañada magistralmente por su dibujo característico. Junto con escenas en las que se desvela el horror, aparecen muchas otras con momentos «normales». A través de todo el cómic, los dibujos densos y atractivos de Ito —una trama en el cielo, una grieta en la pared, la textura de la piel y el cabello— transmiten una profundidad y una quietud espeluznante que recuerdan al escritor estadounidense H. P. Lovecraft.

El soberbio diseño del libro acentúa la oscuridad del contenido al limitar los colores al blanco, negro y rojo. Las primeras cuatro páginas en color con imágenes increíblemente detalladas, con una gama de colores pálidos y horripilantes, sirve para introducir a los lectores en la aventura terrorífica del misterioso mundo de las espirales. **AT-L**

Cages (Jaulas) 1998

Dave McKean

Primera edición Tundra Publishing (EE.UU.)
Creador RU (n. 1963)
Género Fantástico
Premio Harvey Award (1992)



En la década de 1990 hubo una hornada de dibujantes que llevaron la forma del cómic a cotas diferentes e inesperadas. Fue una época de grandes innovaciones y de libros que eran impactantes e inspiradores. Pero pocos llegaron a la altura de *Cages (Jaulas)* de Dave McKean, uno de los cómics más atrevidos que se han publicado nunca y un hito en la expresión visual.

Cages (Jaulas) cuenta la historia de Leo Sabarsky, un pintor que busca inspiración para su obra. Cuando se muda a una casa en un pueblo, vive bajo el mismo techo que Jonathan Rush, un escritor cuya novela, titulada *Cages*, ha tenido tanto éxito de público que él ha decidido vivir de forma anónima, por miedo a los detractores que tratan de enviarlo al infierno, y a sus protectores, que poco a poco le van chupando la sangre. Otros personajes son Karen, la nueva novia de Leo; un músico de jazz místico llamado Angel, y un gato negro que merodea por los apartamentos de todos ellos. McKean mezcla los aspectos rutinarios de sus personajes con las meditaciones sobre la naturaleza de Dios, la historia y la mitología.

McKean se encuentra entre los creadores más talentosos, y en esta obra da rienda suelta a su imaginación. Cambia de estilo y de medios siempre que le parece oportuno, y usa desde dibujos en tinta y fotomontajes hasta imágenes a todo color, según lo que precise la historia. Es excelente tanto en las escenas sin palabras, que tienen una cualidad onírica, como en los monólogos, sobre todo en el capítulo que dedica a la casera de los apartamentos. *Cages (Jaulas)* es el tipo de cómic que te hace pensar que se puede hacer cualquier cosa. **BB**

«A pesar de que [todo] apunta a lo contrario, ¿cómo no admitir que este mundo es el mejor de los mundos posibles?»

Otros libros de Dave McKean
Arkham Asylum con Grant Morrison
Black Orchid con Neil Gaiman
Mr. Punch con Neil Gaiman
Signal to Noise con Neil Gaiman
Violent Cases con Neil Gaiman

White Death 1998

Robbie Morrison Charlie Adlard

Primera edición Les Cartoonistes Dangereux (Francia)
Creadores Morrison (RU, 1968);
Adlard (RU, n. 1966)
Género Bélico



Otras lecturas
Alan's War de Emmanuel Guibert
Charley's War de Pat Mills y Joe Colhoun
¡Puta guerra! de Jacques Tardi y Jean-Pierre Verney
La guerra de las trincheras de Jacques Tardi
Onward Toward Our Noble Deaths de Shigeru Mizuki

Las colinas de la montaña de Trentino, donde luchan Italia y Austria, son un campo de batalla de la Primera Guerra Mundial bastante olvidado. El hecho de que en el Imperio austrohúngaro hubiera italianos de raza significaba que, si los capturaban, lo más probable es que los obligaran a luchar contra sus antiguos camaradas. Este es el dilema de Pietro Aquasanta en *White Death*, la novela gráfica de Robbie Morrison.

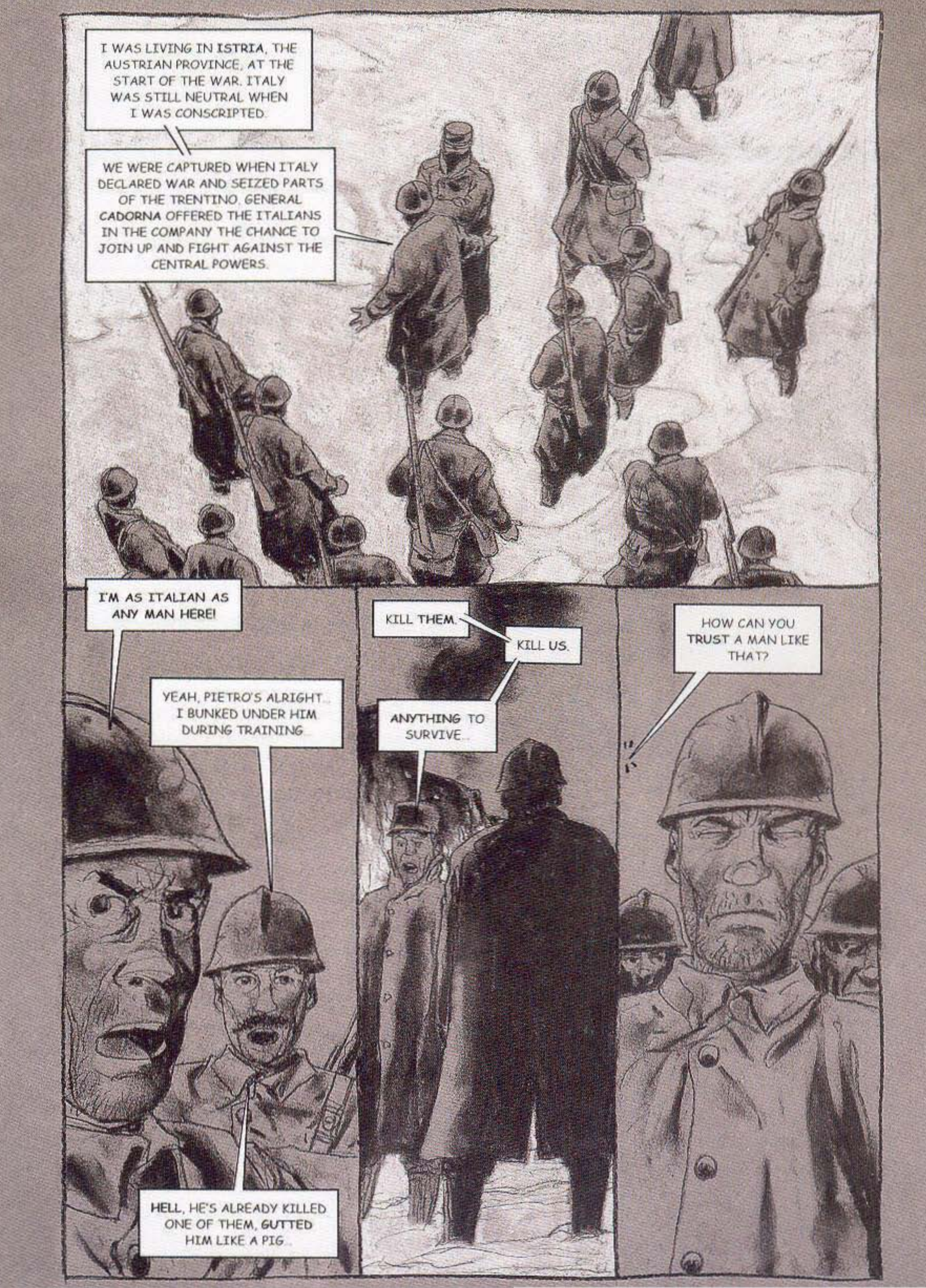
Aunque el comandante anuncia públicamente que no se puede confiar en él, Pietro es, a pesar de todo, un buen soldado que quiere probar su valía. Es un nativo de la montaña y, cuando en una misión de reconocimiento ve a una avanzadilla austríaca que lleva gas tóxico, provoca a propósito una avalancha enorme que se la lleva por delante. Los superiores de Pietro se quedan impresionados y le encargan otras misiones similares. Ha nacido una nueva forma de guerra.

«Un alud es como una guerra. Empieza poco a poco y luego se hace enorme hasta acabar con todo.»

White Death está inspirado en la obra de Jacques Tardi y Pat Mills, y se centra en la futilidad de una guerra que se libró en condiciones inimaginables, y en su efecto deshumanizador. Pietro dice que se siente «como un hombre muerto» y esto es justamente lo que se le dice al lector desde el principio. Es más, los enemigos austríacos a menudo son sus amigos: conoce el nombre del primer hombre al que mata.

Las circunstancias excepcionales, junto con un ambiente oscuro, consiguen que *White Death* sea fresco y original. Los dibujos de Adlard ayudan a que la obra sea todavía más original al utilizar casi exclusivamente el carboncillo negro sobre papel gris y aplicando el blanco solo para la nieve. **BD**

White Death es un tributo conmovedor a los caídos en combate.


I WAS LIVING IN ISTRIA, THE AUSTRIAN PROVINCE, AT THE START OF THE WAR. ITALY WAS STILL NEUTRAL WHEN I WAS CONSCRIPTED.
WE WERE CAPTURED WHEN ITALY DECLARED WAR AND SEIZED PARTS OF THE TRENTINO. GENERAL CADORNA OFFERED THE ITALIANS IN THE COMPANY THE CHANCE TO JOIN UP AND FIGHT AGAINST THE CENTRAL POWERS.
I'M AS ITALIAN AS ANY MAN HERE!
YEAH, PIETRO'S ALRIGHT... I BUNKED UNDER HIM DURING TRAINING...
HELL, HE'S ALREADY KILLED ONE OF THEM, GUTTED HIM LIKE A PIG...
KILL THEM.
KILL US.
ANYTHING TO SURVIVE...
HOW CAN YOU TRUST A MAN LIKE THAT?

La edad de bronce 1998

Eric Shanower

Primera edición Image Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1963)
Género Historia, drama
Colecciones *A Thousand Ships, Sacrifice, Betrayal*

Los siete volúmenes de *La edad de bronce* de Eric Shanower, un proyecto atrevido y ambicioso, cuentan la historia de la guerra de Troya aunando «las diversas versiones del mito griego con los registros arqueológicos», y confecciona el relato «con detalles históricos auténticos». Aprovechando fuentes que van desde Homero hasta Hollywood, de Shakespeare a Shelley y de Tennison a Troy, es indudable que Shanower ha perfilado maravillosamente su obra.

El autor tomó la decisión controvertida de prescindir de los dioses del Olimpo. No hay apariciones sobrenaturales o maquinaciones por parte de Zeus o de cualquier otro dios del panteón. Los personajes humanos que protagonizan la historia creen en los dioses y en sus acciones, pero el resto se deja abierto a la interpretación. Después del sacrificio de Ifigenia, empieza a soplar el viento, el barco zarpa y tal vez —o tal vez no— sea obra de los dioses. No obstante, se han conservado los sueños y las visiones.

«Considera tu propio matrimonio, Aquiles, antes de juzgar el mío.»

Los mortales, por otro lado, nunca han sido más verosímiles: Odiseo, el audaz estratega; Aquiles, el buscador de gloria; Paris y Helena, unos narcisistas que solo buscan sofocar su lujuria. La caracterización consigue que esta historia de poder, sexo y responsabilidad humana cobre vida. El estilo de Shanower, con lápiz y tinta, aunque un poco rígido a veces, es muy efectivo para plasmar las imágenes que inspiran las vasijas y los murales antiguos. Su forma y composición narrativa es directa, nunca premeditadamente llamativa; su prosa es elegante, clásica en todos los sentidos. *La edad de bomce*, la titánica obra de amor de Shanower, es una verdadera pieza épica. **TL**

Otras lecturas
300 de Frank Miller
Berlín: Ciudad de piedras de Jason Lutes
Buddha de Osamu Tezuka
Ikkyu de Hisashi Sakaguchi

Camino a la perdición 1998

Max Allan Collins Richard Piers Rayner

Camino a la perdición recuerda ligeramente al manga de la década de 1970 *Lone Wolf and Club* —que trata sobre un samurái perseguido que escapa junto a su hijo de tres años—, y es la historia de Michael O'Sullivan Jr., cuyo padre es un asesino a sueldo de los Looney, un clan de mafiosos irlandés del Medio Oeste. Los Looney asesinan a la madre de Michael y a su hermano pequeño después de que el niño haya presenciado involuntariamente una de las sangrientas ejecuciones llevadas a cabo por su padre.

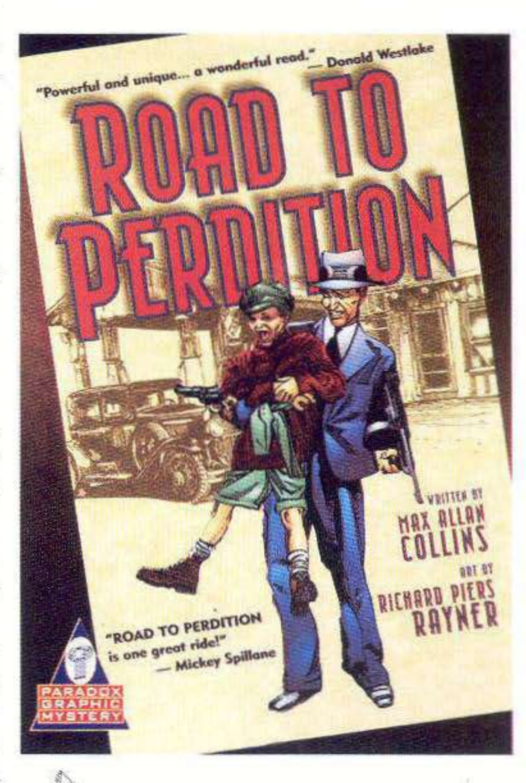
Michael Jr. y su padre se ven obligados a huir y cruzan el Medio Oeste, roban en los bancos el dinero de los Looney e intentan llegar a la ciudad de Perdition, en Kansas, donde les esperan unos familiares y, con suerte,

«Todos somos pecadores, hijo. Es así como llegamos a este mundo.»

un poco de descanso. La historia se explica a retazos escritos por Michael Jr., años después de lo ocurrido, y Richard Piers Rayner ilustra estas memorias en blanco y negro con unas sombras densas transmiten muy bien el ambiente, además de unas tiras siniestras que dan al libro un aspecto escabroso que se parece, en palabras de Michael, «al sueño de alguna persona».

Michael, el padre, que en la adaptación al cine de 2002 está interpretado por Tom Hanks de forma sombría y discreta, es en el cómic un hombre capaz de acabar con un clan entero y de deshacerse de asesinos en masa mientras baja por una escalinata. Pero la historia se centra en el hijo, no en el padre, cuyo destino está decidido, y su alma, perdida. Domina un severo catolicismo irlandés, pero para el hijo siempre queda la esperanza de la salvación si logra superar la tentación del mal que le rodea y no sigue los pasos de su padre. Un ejemplo impactante del triunfo del bien sobre el mal. **BS**

Primera edición Paradox Press/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Collins (EE.UU., n. 1948); Rayner (RU, n. 1952)
Género Policíaco



Otras lecturas
Dick Tracy de Chester Gould
Ms Tree de Max Allan Collins y Terry Beatty
Road to Perdition: On the Road Max Allan Collins y José Luis García-López

Barrio lejano 1998

Jiro Taniguchi

Título original *Haruka no Machi e*
Primera edición Shogukukan (Japón)
Creador Japón (n. 1947)
Género Drama



Otros libros de Jiro Taniguchi
Un zoo en invierno
Ícaro con Moebius
La cumbre de los dioses con Yumemakura Baku
La época de Botchan con Natsuo Sekikawa

En Japón no es inusual que algunos maridos y padres se vean obligados a abandonar demasiadas cosas para llegar muy lejos. En *Barrio lejano* de Jiro Taniguchi, un padre asalariado, Hiroshi, se sube a un tren equivocado una mañana y se encuentra viajando al pueblo en el que nació. Tiene cuarenta y ocho años, la misma edad con la que murió su madre, y decide visitar su tumba. Mientras reza en el silencioso cementerio, pierde la noción del tiempo. Cuando vuelve en sí, siente que su pesado cuerpo adulto se ha vuelto más ligero y se da cuenta de que tiene catorce años de nuevo, pero con su conciencia adulta intacta.

Hiroshi tiene la oportunidad de revivir sus años de adolescencia, cuando fumaba cigarrillos y se enamoró

«El cementerio parecía ser diferente. Me pareció que incluso el olor del aire había cambiado.»

por primera vez, con las ventajas que ello supone. Puede preguntar a sus padres, a su abuela y a sus amigos todas aquellas preguntas sin respuesta; y por qué un día, sin dar ninguna explicación, su padre desapareció para siempre. Hiroshi está decidido a que esto no vuelva a ocurrir, pero a medida que encuentra más respuestas, se da cuenta de que cada vez es más difícil que pueda cambiar el pasado.

Con un trabajo gráfico naturalista y exquisitamente detallado, en tonos grises, y mezclando los diálogos externos con el monólogo interno de Hiroshi, Taniguchi elabora una meditación sutil sobre si estas dos generaciones, la de los padres y la de los hijos, están viviendo la vida que ellos mismos han elegido o la que les han elegido otros. Con esta conmovedora historia, Taniguchi fue el primer creador japonés que ganó el premio del Festival Internacional de Angulema, en 2003. **PG**

Cat Shit One 1998

Motofumi Kobayashi

Seguramente la guerra es uno de los temas más usuales en la cultura popular, y la guerra de Vietnam no es una excepción. Existen muchas canciones que hablan de ella, como «Revolution» de los Beatles, películas como *Apocalypse Now* (1979), y también una serie de cómics protagonizada por gatos y conejos.

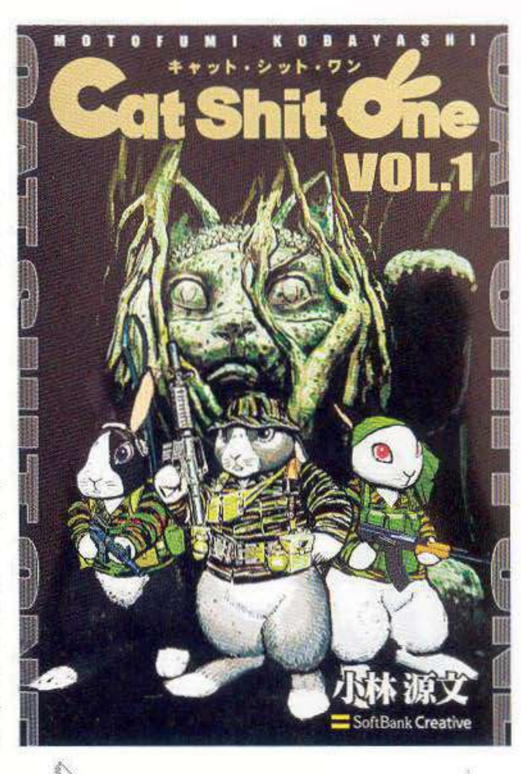
Cat Shit One es la historia de un equipo de reconocimiento de Estados Unidos llamado, precisamente, Cat Shit One, que debe llevar a cabo una misión en la guerra de Vietnam. Motofumi Kobayashi presta mucha atención a las estrategias y a la terminología bélica, y añade muchas notas para explicar palabras o hechos históricos. Las armas y los automóviles están dibujados de forma realista para que cualquier aficionado militar

«Pretz-L a Cat Shit One. Estoy a unos 2 km al norte ... Algo se mueve ... ¡son los vietcongs!»

pueda reconocerlos, pero los personajes son animales antropomórficos. Los conejos, que son estadounidenses, y los gatos, que son vietnamitas, no tienen una palabra que los describa mejor que «cucos». El contraste entre la crueldad de la guerra y estas dulces criaturas, que a veces son bastante cómicas, ayuda a enfatizar que el tipo de guerra caótica que hubo en Vietnam fue estúpido. Al mismo tiempo, el lector empieza a tomar cariño a los individuos del equipo: Packy, el líder optimista; Rats, un francotirador e intérprete del Bronx; y Bota, un operador de radio racista y cobarde.

La última parte del volumen está protagonizada por personajes humanos realistas, en vez de animales, lo que refuerza la sensación de que todos los otros capítulos de hecho son verdaderas historias de guerra. También existe una secuela de la serie, *Cat Shit One '80*, y una exitosa serie de animación por ordenador. **RB**

Título original *Cat Shit One*
Primera edición Softbank Publishing (Japón)
Creador Japón (n. 1951)
Género Bélico, drama

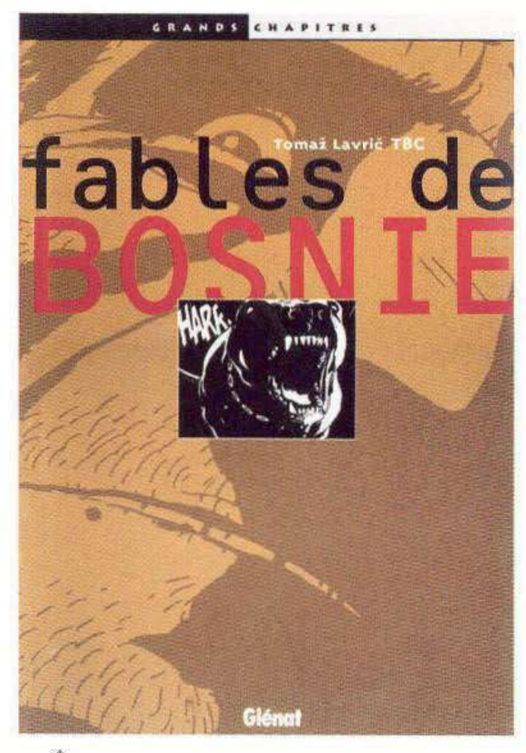


Otras lecturas
Cat Shit One '80 de Motofumi Kobayashi
Maus de Art Spiegelman
The 'Nam de varios autores
War Stories de Garth Ennis y otros

Fábulas de Bosnia 1998

«TBC»

Título original *Fables de Bosnie*
Primera edición Glénat (Francia)
Creador Tomaž Lavrič (Eslovenia, n. 1964)
Género Drama



Otras lecturas
L'Echarde de Frank Giroud y Marianne Duvivier
Le Décalogue de Frank Giroud y otros
Lomm de Tomaž Lavrič
Sophaletta de Erik Arnoux

Tomaž Lavrič está considerado como uno de los mejores autores de cómics de Eslovenia de todos los tiempos, y posee una sorprendente capacidad para dibujar en todo tipo de estilos, ya sean grotescos o realistas. Empezó su carrera con *Diarrhea*, unas tiras políticas que se publicaron desde 1988 en la revista *Mladina*, en las que resumía las frustraciones de los jóvenes eslovenos durante la desintegración de Yugoslavia. Más tarde continuó con una obra más realista, *Red Alarm*, un álbum político y social sobre la generación de música punk que se enfrenta a «la cerveza caliente y a las mujeres frías». Luego creó *The Blind Sun*, historias alegóricas y filosóficas narradas con un estilo condensado y sencillo, y más tarde abordó la ciencia ficción, la historia y el cine negro. Su obra goza de buena consideración en la Europa del Este y en su propio país.

> *«Un álbum controvertido e impactante ... maravillosamente narrado.»*
>
> **Marko Stojanović, artista**

Fábulas de Bosnia, escrito y dibujado por Lavrič, es una premiada novela gráfica con diversas historias que llevan los nombres de varios animales (Cerdo, Perro, Ratón, Loro). Hasta cierto punto las historias tratan de animales, pero, como las buenas fábulas clásicas, en realidad tratan de las personas: en este caso, sobre la trágica guerra civil de Bosnia a finales del siglo XX. Lavrič dibuja unas páginas consistentes y realistas en blanco y negro para transmitir su mensaje. Las historias relatan sucesos de personas (y animales) corrientes que intentan sobrevivir bajo la brutalidad de la guerra, y están narradas con una humanidad y una comprensión genuinas, además del toque personal del autor. Las narraciones tienen una gran profundidad psicológica, y son un alegato contra esta y todas las guerras. **ZT**

Estela

Estela 1998

Jean-David Morvan · Philippe Buchet

La adolescente Navee es la única habitante humana de un planeta verde con abundante vida animal. La acompaña una criatura domada parecida a un tigre, y ella posee la inteligencia y la adaptabilidad necesarias para utilizar las herramientas y la tecnología de la nave que la trajo a este planeta cuando era una niña.

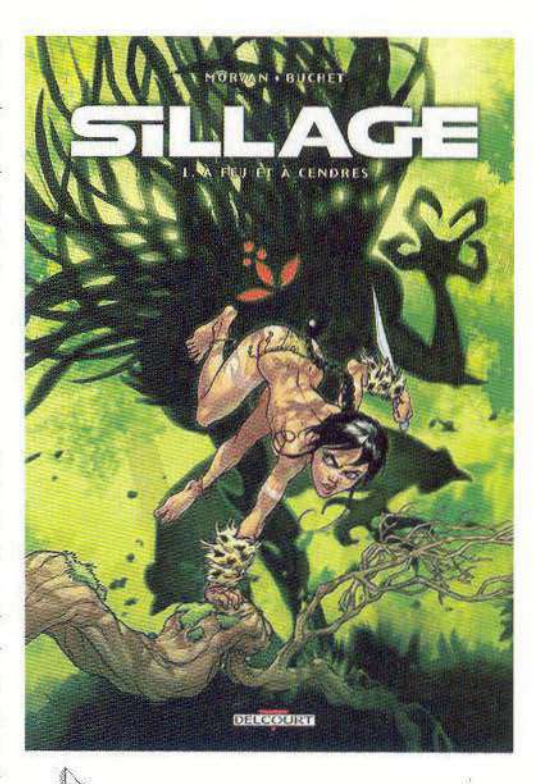
Su vida despreocupada acaba cuando llega una sonda desde un convoy inconcebiblemente grande que viaja por el espacio para localizar planetas habitables. Se conoce como Wake, y al descubrir a Navee se abre un debate sobre la moralidad de invadir un planeta para asegurar la supervivencia de su especie si eso significa extinguir cualquier forma de vida inteligente. Otra cuestión filosófica versa sobre la legitimidad de la modificación genética y la utilización de formas de vida inteligentes básicas como esclavos. Navee es un misterio para la administración de Wake, porque nunca han visto a un ser humano antes, ni se han encontrado con un ser al que no puedan acceder telepáticamente.

«Cada álbum subvierte los géneros del cómic.»

Jean-David Morvan

El dibujo de Philippe Buchet es excelente. Una narración sólida, una caracterización elaborada y una acción trepidante se dan por hecho, pero además crea una docena de especies alienígenas en cada volumen. Y, algo que es menos usual, se siente igual de seguro tanto con la tecnología alienígena como con las maravillas de la naturaleza. Morvan y Buchet siguen sorprendiendo y deleitando en cada volumen. El tiempo pasa entre cada uno de ellos, y a medida que la historia avanza, Navee descubre más cosas sobre su origen y sobre los tratos corruptos que hay en la administración. Una trama absorbente y un dibujo impactante. **FP**

Título original *Sillage: A feu et à cendres*
Primera edición Delcourt (Francia)
Creadores Morvan (Francia, n. 1969); Buchet (Francia, n. 1962) **Género** Ciencia ficción



Otras lecturas
Nexus de Mike Baron y Steve Rude
Orbital de Serge Pellé y Sylvain Runberg
Planetes de Makoto Yukimura
Wonton Soup de James Stokoe

Tokyo Zombie 1999

Yusaku Hanakuma

Primera edición Seirinkogeisha (Japón)
Creador Japón (n. 1967)
Género Terror, humor
Adaptación Película (2005)

El estilo *heta-uma* —literalmente, «habilidad torpe»— comporta un proceso de aprendizaje para que llegue a gustar. El primero en crearlo fue el influyente King Terry (alias de Teruhiko Yumura) en las páginas de *Garo* a principios de la década de 1970, y es un género que ensalza la pura exuberancia y el entusiasmo de un dibujo descuidado por encima de la habilidad técnica. Uno de los estandartes de este estilo hoy en día, Yusaku Hanakuma, ha estado poniendo a dos de sus personajes icónicos, Hage («Baldie») y Afro, en algunas de las situaciones más extremas, y este libro no es una excepción.

En *Tokyo Zombie*, la capital japonesa está sitiada por unos zombies que brotan de un vertedero gigantesco (llamado Fuji Oscuro) ubicado a las afueras de la ciudad, donde algunos personajes sombríos han estado deshaciéndose de cadáveres embarazosos. Fujio (Afro) y Mitsuo (Hage), que trabajan en una fábrica cercana, consiguen escapar de la repentina marabunta en un camión. Entonces Hanakuma decide darle un giro a la historia e introduce un pasatiempo de los ricos y poderosos: «la lucha zombie», en la que un humano y un zombie se pelean hasta la muerte. Como es natural, Fujio y Mitsuo pronto se ven arrollados por estos nuevos acontecimientos.

Los dibujos son crudos, están llenos de vísceras, y las ideas descabelladas se suceden una tras otra. Puede que los lectores detecten cierta crítica social. *Tokyo Zombie* está repleto de las típicas obsesiones de Hanamuka (su fascinación por la lucha libre, mezclada con una buena dosis de matices homoeróticos) y es una historia inusual. Sakichi Sato lo adaptó al cine. **XG**

Comix 2000 1999

Varios, editado por Jean-Christophe Menu

Primera edición L'Association (Francia)
Creador Menu (editor, Francia, n. 1964)
Género Alternativo
Premio Eisner Award (2000)

Comix 2000 es la obra sin palabras de 324 creadores de veinticuatro países diferentes. Está ordenada como un diccionario en el que los autores aparecen en orden alfabético, en vez de por tema, estilo o país. Es una labor ingente leerlo de la primera a la última página.

Los lectores que quieran utilizar *Comix 2000* como una obra de referencia con una gran cantidad de cómics impresionantes y sorprendentes de muchísimos autores europeos, japoneses y norteamericanos no se decepcionarán. Las entradas están escritas por Lewis Trondheim, Chris Ware, Julie Doucet, Alexandar Zograf, Megan Kelso, Dylan Horrocks y muchos otros. No obstante, hay algunas ausencias extrañas: no está R. Crumb, por ejemplo, que por estilo hubiera encajado perfectamente.

El tema principal de la colección es el siglo XX, lo que parece ser una invitación para crear cómics cínicos, crudos, violentos sobre asesinatos, violaciones, guerras, destrucción y fealdad en general. Por desgracia, pocas historias aprovechan la oportunidad para tratar cuestiones sociales omnipresentes como el racismo o el sexismo. Sin embargo, los lectores se sorprenderán de verdad al ver las muy diferentes formas en que los autores han abordado la cuestión de no poder usar palabras. Muchos colaboradores lo hacen de forma directa: prescinden de los globos y de las palabras, y explican la historia solo con imágenes. El gran maestro de este método es Thomas Ott. Las soluciones más inteligentes, no obstante, usan garabatos absurdos, imágenes en los globos, o incluso logotipos de empresa para explicar sus historias con salero e imaginación. **JS**

Grandes preguntas 1999

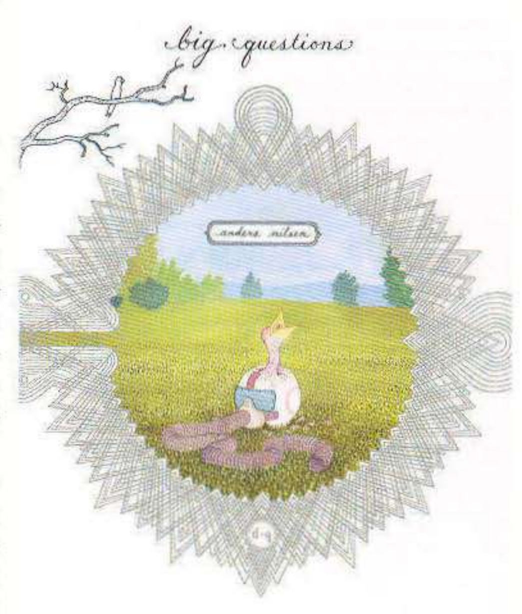
Anders Nilsen

Primera edición Autoedición (Canadá)
Creador EE.UU. (n. 1973)
Género Drama
Influido por Hergé y Chester Brown

Lo primero que sorprende a los lectores que compran un número de *Big Questions* [Grandes preguntas] de Anders Nilsen es su tamaño. Es más pequeño y cuadrado de lo esperado, y el papel es más grueso. Dentro, los dibujos a menudo no tienen bordes. Nilsen a veces atesta diez tiras en una página y sus paisajes yermos, con vacíos espacios en blanco y dibujos con línea fina, ponen el énfasis en un mundo cuidadosamente elaborado y ligeramente angustioso en el que «menos es más».

Big Questions es una narración existencial, relatada con ritmo fresco y ocioso, ubicada en un mundo onírico que se parece a las estepas rusas. Los personajes predominantes son una comunidad de pájaros idénticos, en su mayoría pinzones. En el tercer número de la serie, su mundo cambia totalmente cuando una avión del ejército aéreo choca contra la Tierra. Consideran que el avión es un pájaro gigante, y la bomba que no ha explotado, su huevo. El piloto sobrevive, «rompe el cascarón» de la cabina, y pronto surgen las tensiones entre los pájaros que lo consideran un amigo y aquellos que lo consideran una amenaza. ¿Por qué pájaros? «Porque son fáciles de dibujar», responde Nilsen, y porque tienen la humildad y la inocencia que quiere el artista. Nilsen siente afinidad por el escritor existencialista Albert Camus y por Friedrich Nietzsche.

Nilsen tardó nueve años en crear los quince números de esta serie. Los lectores deberían estar agradecidos porque este talentoso escritor y dibujante dejara el Instituto Artístico de Chicago y se dedicara a cumplir el sueño de crear cómics con sustancia. **BS**



«¿Qué te parece? ¿Crees que es un pájaro gigante? / ¿Un pájaro gigante? No, no, eso es ridículo.»

Otros libros de Anders Nilsen
Ballad of the Two Headed Boy
Dogs and Water
Don't Go Where I Can't Follow
Monologue for the Coming Plague
Sisyphus

The Authority 1999

✎ Warren Ellis ✐ Bryan Hitch

Primera edición WildStorm/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Ellis (RU, n. 1968); Hitch (RU, n. 1966)
Género Superhéroes
Influido por *Stormwatch*

Warren Ellis plasmó su visión panorámica de los superhéroes en *Stormwatch*, y luego, con *The Authority*, fue un poco más allá al preguntarse: «¿Qué pasaría si un grupo de superhéroes se erigieran en jueces del bien?».

Un equipo de superhéroes descubre una nave alienígena enorme que viaja en secreto entre dos dimensiones y es capaz de aparecer en cualquier momento y en cualquier lugar de la Tierra. Stormwatch, el comando para mantener la paz global, está desmantelado, así que deciden convertirse en la autoridad moral de la Tierra. «The Authority» primero debe evitar que graben su logotipo colectivo en la Tierra y luego que una Tierra paralela que fue contactada por los alienígenas en el siglo XVI invada el mundo en el que viven. A esto le sigue el retorno a la Tierra de sus dueños originales y varias amenazas que requieren el poder de los personajes para contrarrestar los eventos a escala planetaria.

A Ellis lo acompañaba el artista Bryan Hitch, que siempre ha sido competente, pero mientras trabajó en *Stormwatch* se alejó de un estilo que estaba muy influido por Alan Davis, aunque mantuvo la capacidad de contar historias que aprendió de este.

La excesiva violencia y las actitudes burlonas ofendieron a algunos lectores que esperaban unos superhéroes positivos que irradiaran certidumbre moral. Sin embargo, *The Authority* es un entretenimiento de altos vuelos y coloca a sus superhéroes de lleno en el siglo XXI. Después de que Ellis y Hitch lo dejaran, sus sucesores —Mark Millar y Frank Quitely— no bajaron el listón, y *The Authority* sigue siendo un cómic esencial. **FP**

El bruto 1999

✎✐ Eric Powell

Primera edición Avatar Press (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1975)
Género Terror, comedia
Premio Eisner Award (2004)

Monstruos de circo, zombies, cefalópodos lovecraftianos y arácnidos que mascan tabaco... El pastiche de Eric Powell contiene todas las referencias de la cultura pop. Goon, que lleva un vestido y una gorra chata y es un matón con dientes de conejo, está hábilmente asistido por su compinche Franky, de ojos vidriosos, vestido de fedora y más bien bajito, y juntos se enfrentan a los muertos vivientes y a su líder, el Sacerdote Zombie. Goon, al que su tía Kizzie crió en el circo, empezó a trabajar para el mafioso enigmáticamente ausente Labrazio. En las aventuras posteriores nos encontraremos con ratas gigantes, monos skunk, alienígenas, científicos locos y un trágico exsheriff, Buzzard.

Pero en *El bruto* lo que sobresale son los personajes. Además del epónimo protagonista y su ayudante del tamaño de una caña de cerveza, hay un elenco de criaturas secundarias vívidas, entre ellas los Hobos, que reinan en la selva Hobo; un ejército de robots, todos los cuales se llaman Bruno, pertenecientes al doctor Hieronymous Alloy; un surtido de habitantes de las ciénagas, brujas, vampiros y calamares gigantes. Además, está el gruñón y mal hablado Atomic Rage, y Dwight T. Albatross, un «amigo» intoxicado de Eric Powell que despacha sus opiniones aburridas en la página de cartas de los lectores del diario.

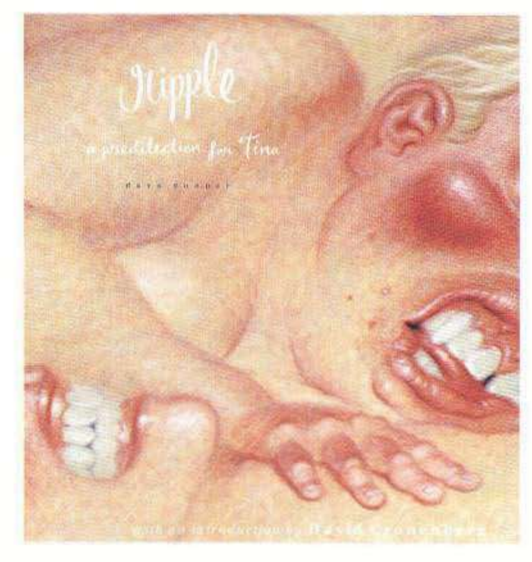
La colorida violencia de dibujos animados de Powell es heredera directa de los conocidos cómics de terror de EC de la década de 1950. Los personajes se quedan en el lado bueno de la caricatura, sin llegar a caer en el sentimentalismo. **TV**


Even the Undead Fear Him!
THE GOON™
IN
ROUGH
STUFF
WRITTEN AND ILLUSTRATED BY
ERIC
POWELL

Ripple 1999

Dave Cooper

Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador Canadá (n. 1967)
Género Drama
Influido por Chester Brown y Joe Matt



«Apenas podía reconocerla. Me sorprendió que pareciera tan joven y ... tan fea.»

Otras lecturas
Dan and Larry de Dave Cooper
Mon bel amour de Frédéric Poincelet
Pascin de Joann Sfar
The Playboy: A Comic Book de Chester Brown

En *Suckle* y en *Crumple*, los dos primeros libros publicados de Dave Cooper, este había creado un mundo desconcertante en el que la sensualidad parecía contagiarlo todo, un mundo poblado por mujeres fuertes y dominantes y por hombres débiles e incapaces de hacer nada. En *Ripple* cambia este escenario fantasioso por el Canadá actual, y es el primer libro en el que Dave Cooper explora el lado oscuro del deseo y la fascinación, que anteriormente solo había apuntado.

Ripple (subtitulado «Mi predilección por Tina») relata la historia sórdida de Martin DeSerres, un esforzado artista que recibe el encargo de hacer «una exposición de elegante arte erótico que invite a la reflexión», y de repente se ve en la necesidad de encontrar urgentemente una modelo para sus creaciones. Así es como conoce a Tina, una chica joven y fea, que al principio parece ser lo contrario de lo que busca, pero que luego se convierte en la encarnación perfecta de sus fantasías más oscuras. *Ripple* es la historia de un largo descenso al reino del deseo y la fascinación, y nos cuenta las trayectorias opuestas de los dos personajes principales. Lo que comienza como un encuentro casual de trabajo, rápidamente se convierte en algo mucho más complejo y perturbador. Tina, que se muestra tímida y sumisa al principio, poco a poco se irá volviendo más dominante, a medida que Martin pierde cualquier tipo de autoridad que hubiera podido tener. Sin duda alguna, las cosas no acaban bien.

Como era de esperar, Dave Cooper consigue plasmar, con el estilo realista de sus dibujos, el físico de sus personajes a la perfección. Cooper hace que sean fascinantes y repulsivos a la vez, y, al mismo tiempo, pone de relieve la extraña dinámica que rige las relaciones de Tina y Martin. Sin embargo, es la verosimilitud de su escritura lo que convierte a *Ripple* en una novela gráfica imprescindible, aunque a veces resulte desconcertante, y en una obra maestra del drama llevado al cómic. **XG**

Rocky 1999

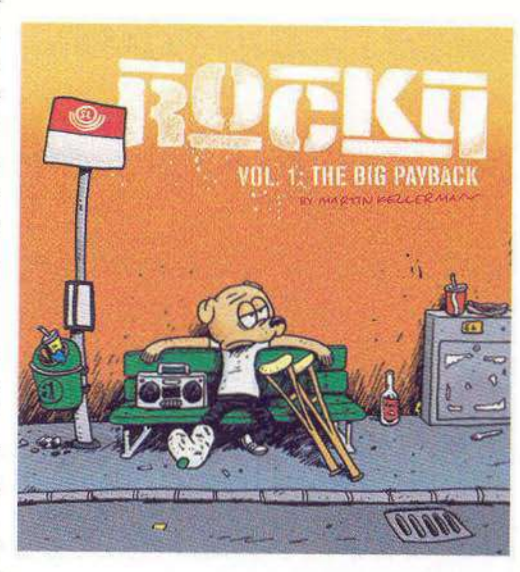
Martin Kellerman

La autobiografía ocupó su lugar de honor durante la década de 1990 con el trío canadiense de Joe Matt, Chester Brown y Seth abriendo camino. Una forma más heterodoxa de aprovechar el material autobiográfico es mezclarlo con humor y explicar historias en la tira cómica tradicional. Sin duda, uno de los exponentes más exitosos de este formato es el dibujante sueco Martin Kellerman, y su manera de conseguirlo ha sido filtrar sus experiencias con un personaje animal, publicar sus historias primero en los periódicos, luego en un libro y, por último, recopilarlas en varios volúmenes. Aunque la tira cómica *Galago* de Martin Kellerman fue retirada de varios periódicos cuando los lectores se quejaron de su contenido sexual explícito, los cómics de *Rocky* son tremendamente populares en Suecia y hasta la fecha se han recopilado en veinte volúmenes.

Kellerman cuenta la historia de su vida y aparece como un hombre joven que vive en Estocolmo, donde busca desesperadamente trabajo, pareja y algún lugar donde vivir. Los temas que trata en *Rocky* son más maduros que los que se desarrollan en las tiras tradicionales, y las historias se vehiculan más con los diálogos que con las imágenes. A medida que Kellerman ha ido incrementando su éxito, lo ha ido reflejando en sus tiras, y actualmente suele aparecer en estas trabajando tranquilamente en su casa del campo o viajando por el mundo.

Además del elemento autobiográfico de *Rocky*, que permite a los lectores echar un vistazo a la vida de Kellerman, el encanto de este cómic reside, por un lado, en que todos los personajes son criaturas antropomórficas —lo que da una distancia humorística a lo que ocurre—, y, por otro, en que los diálogos de Kellerman están muy bien escritos y son creíbles. El personaje de *Rocky* no siempre es muy agradable, pero seguramente es la cruda sinceridad de Kellerman lo que ha hecho que el cómic haya ganado fama y sea tan popular. **FS**

Primera edición *Galago* (Suecia)
Creador Suecia (n. 1973)
Género Humor, autobiografía
Colección *Rocky Vol. 2: Strictly Business* (2008)



«Todo funciona mejor cuando todo me va mal. Si las cosas me van bien los lectores se quejan.»

Martin Kellerman



Otras lecturas
El gato Fritz de Robert Crumb
Odio de Peter Bagge
Diario de Nueva York de Julie Doucet
El Playboy de Chester Brown

Fruits Basket 1999

«Natsuki Takaya»

Título original *Furūtso Basuketto*
Primera edición Hakusensha (Japón)
Creador Naka Hatake (Japón, n. 1973)
Género Fantasía



Otras lecturas
Kekkaishi de Yellow Tanabe
Maison Ikkoku de Rumiko Takahashi
Ranma ½ de Rumiko Takahashi
Tenchi Mujo de Masaki Kajishima e Hiroki Hayashi

La incursión épica de Natsuki Takaya en la comedia de instituto y el romance con elementos sobrenaturales es un ejemplo perfecto del género. *Fruits Basket* relata las aventuras de la torpe, triste y dulce huérfana Tohru Honda cuando cae bajo el hechizo de una familia de personas extrañas y hermosas a las que acecha un pasado oscuro, una infancia cruel y los perturbadores espíritus del zodíaco chino. Aunque los temas comunes como el travestismo y las luchas de artes marciales le dan un aire de manga familiar a *Fruits Basket*, la historia nunca se excede con lo sobrenatural o con las decepciones de instituto, sino que se centra en los personajes: una y otra vez, un personaje secundario o estrafalario recibe la atención y descubrimos que es diferente, genuino e importante.

«Tal vez tengas cinturón negro para luchar, pero al relacionarte con las personas aún eres cinturón blanco.»

Esta caracterización sólida, y la atención por los detalles, crea un elenco de personajes conmovedores y atractivos, cada uno con sus propias ideas, problemas y esperanzas.

El ritmo entretenido de la serie permite a Tohru y a sus amigos crecer y cambiar con el tiempo, mientras que los flashbacks y los recuerdos que se intercalan confieren una profundidad emocional hasta en las escenas más breves. Aunque dibuja rostros expresivos con sombras delicadas, Takaya nunca deja de lado los aspectos más oscuros de la vida. Su ambición es dibujar un mapa emocional de las crisis de adolescencia, desde los desengaños amorosos hasta comprender que a veces los padres se equivocan. A partir de esto, surge una historia impactante, a la vez conmovedora, ambiciosa y sincera. En el fondo quedan revelaciones aparentemente sencillas: son las herramientas que los personajes necesitan para vivir y, al final, madurar. **JD**

Nana 1999

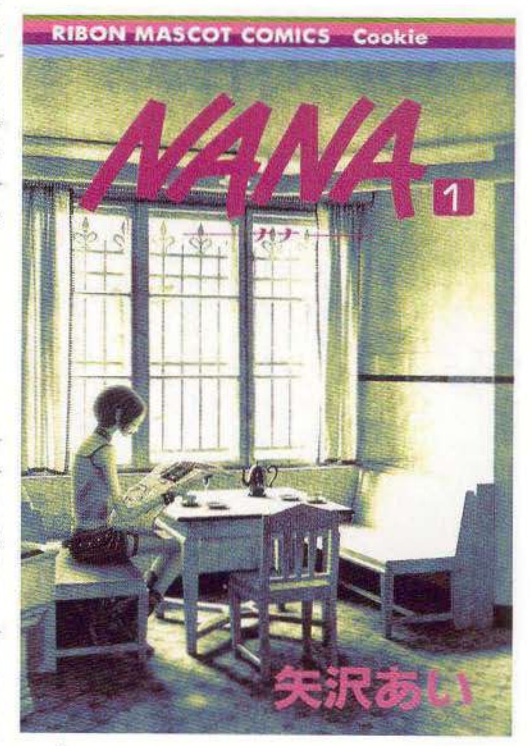
Ai Yazawa

Nana Komatsu (apodada Hachi) es la chica arquetípica de los tiempos modernos que está constantemente enamorada, y Nana Osaki, la vocalista de un grupo de hardcore-punk. Las dos Nanas se conocieron en un tren de camino a Tokio y poco a poco profundizan en su amistad. Aparte de sus nombres y de que ambas tienen veinte años, son diferentes. Hachi, que ha vivido una vida «normal», es ingenua y se enamora con facilidad; Nana tiene un pasado más oscuro: sus padres la abandonaron, y perdió a su abuela a los quince años. Temeraria y dura, Nana es la vocalista en una banda de la que forman parte otros tres chicos. La historia comienza desde el punto de vista de Hachi a medida que recuerda los días que pasó con Nana.

«Nana, ¿te acuerdas de cuando nos conocimos?... nuestro destino era llegar a ser muy buenas amigas.»

El meollo de la trama es la relación entre el guitarrista Ren y Nana. Bajo la apariencia punk, hay una cautivadora historia de amor trágico, y su frágil sensibilidad ha conmovido a lectores de todo el mundo. Sin embargo, el factor clave que llevó a que se hicieran tiradas de 40 millones de ejemplares, además de dos adaptaciones al cine exitosas, es la propia Hachi. Al contrario que la monógama Nana, Hachi busca el amor para combatir la soledad, y a consecuencia de esto se ve enredada en una cadena de complejas relaciones. Tal vez no sea la vida amorosa ideal, pero sin duda muchas lectoras se sentirán identificadas. La historia transcurre sin sobresaltos espectaculares, pero la yuxtaposición de las diferentes vidas y personalidades de las protagonistas hace que valga la pena. Los dibujos de Ai Yazawa permanecen en la memoria de los lectores y consiguen capturar muy bien las emociones de los personajes. **TS**

Primera edición Shueisha (Japón)
Creador Japón (n. 1967)
Género Drama
Premio Shogakukan Manga Award (2003)



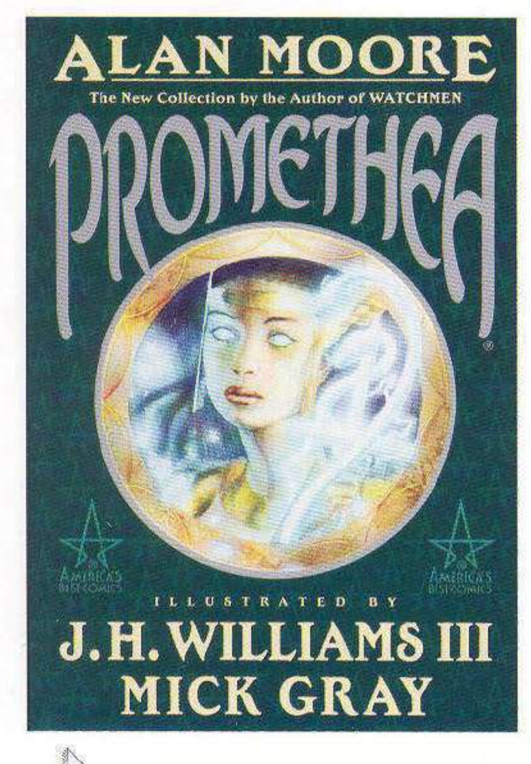
Otros libros de Ai Yazawa

Gokinjo Monogatari
Kagen no Tsuki
Marine Blue no Kaze ni Dakarete
Tenshi Nankaja Nai

Promethea 1999

Alan Moore   J. H. Williams III

Primera edición America's Best Comics/ DC Comics (EE.UU.)
Creadores Moore (RU, n. 1953); Williams III (EE.UU., n. 1965) **Género** Fantasía, superhéroes



Otras lecturas
Angel Passage de Alan Moore y Tim Perkins
Serpientes y escaleras de Alan Moore y Eddie Campbell
The Birth Caul de Alan Moore y Eddie Campbell
The Sandman de Neil Gaiman y otros

Promethea es un intento de explicar el universo en un cómic de superhéroes. Aunque no se trata del universo exactamente; se trata de nosotros. Cuando empezó la serie en 1999, parecía la versión de Alan Moore de Wonder Woman: una superheroína con conexiones mitológicas. Pero resultó algo por completo diferente: aborda la filosofía cabalística en un viaje misterioso y psicodélico. El cómic es un experimento, una conferencia de filosofía tras la máscara de una ficción con superhéroes.

La historia comienza en una Nueva York futurista y paralela. La universitaria Sophie Bangs investiga los recurrentes avistamientos de Promethea —la encarnación femenina de la imaginación— cuando a través de la poesía la diosa se apodera de su cuerpo. A partir de

«De cada 1.000 cómics solo uno tiene una lectura filosófica.»

Alan Moore

allí, la guía a través de un viaje místico en el que conoce la esencia de todas las estructuras simbólicas: el tarot, el sexo mágico, el árbol de la vida... Vuelve a su mundo justo a tiempo para ver el Apocalipsis antes de la cena.

La épica alucinógena de Moore está acompañada por una hermosa gama de colores y homenajes a artistas del presente y del pasado de la mano de J. H. Williams III. El papel que desempeña Williams en este viaje no debe subestimarse; al plasmar los cambiantes estados de conciencia y diferentes niveles de realidad, muestra una pericia sorprendente. Moore crea un universo, y con la imaginación (Promethea) lo lleva de la destrucción al renacimiento. Lo más impactante es que el sistema que usa para relatar su historia son metáforas que abarcan todo el abanico de la naturaleza y experiencias humanas. **TRL**

Priest 1999

Minwoo Hyung

Cuando apareció *Priest* por primera vez en Corea, se hizo evidente la influencia de los cómics estadounidenses como *Hellboy*. Pero pronto quedó claro que su éxito se debía a que mezclaba unos inusuales gráficos angulares con una historia oscura y sórdida que reinventaba la mitología cristiana del bien y del mal, y contaba con un malvado antihéroe como protagonista.

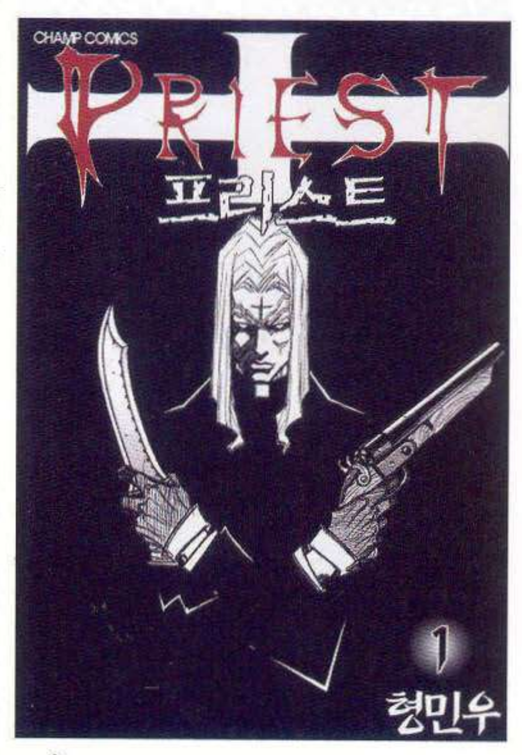
La historia se desarrolla en el Salvaje Oeste, donde un exsacerdote resucitado se embarca en una venganza individual contra un mundo lleno de demonios. El joven sacerdote Ivan Isaacs perdió su vida y la de su amada en un ritual maléfico que orquestró el arcángel caído Temozalea. Al entregar la mitad de su alma al antiguo cazador de brujas, Ivan vuelve a la vida para consumar su venganza. Con su corazón lleno de odio e ira, Ivan siembra la matanza en busca de Temozalea, que trata de cumplir la maldición de traer el infierno a la Tierra.

«Me gusta que el cómic sea más filosófico y detallado. No es fácil conseguir esto con una película.»

Minwoo Hyung

Sonrisas demoníacas, ojos vacíos e irados, guantes sangrientos, machetes enormes y metralletas, caracterizan a un hombre vestido de sacerdote y conforman un aspecto verdaderamente terrible. Además, se añade el tema recurrente del existencialismo religioso, es decir, qué son el bien y el mal, y qué es lo que quiere Dios de las personas en la Tierra. El hecho de que los enfrentamientos con pistolas estén admirablemente coreografiados también ayuda a que *Priest* sea una obra notable. Pronto se convirtió en uno de los primeros y auténticos éxitos del *manhwa* (cómic coreano) en el mercado estadounidense, e incluso llegó a producirse una exitosa película en Hollywood. **NK**

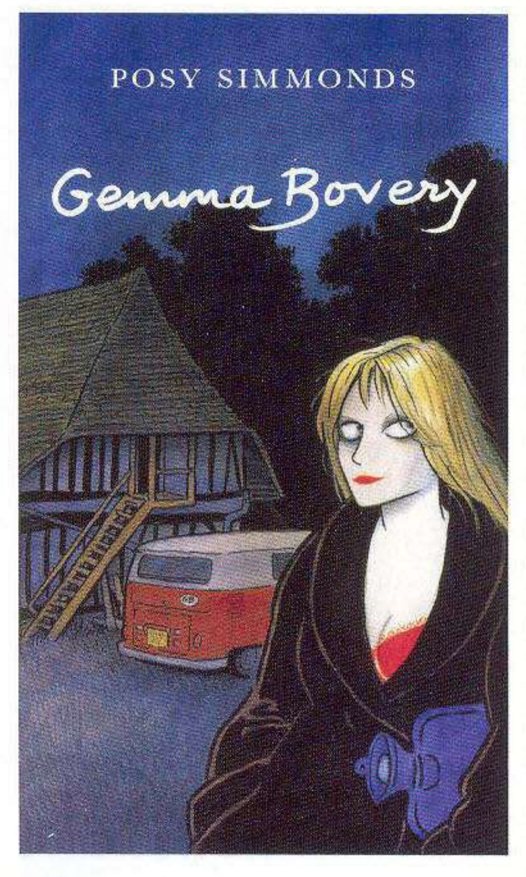
Primera edición Daiwon (Corea del Sur)
Creador Corea del Sur (n. 1974)
Género Terror, western
Adaptación Película (2011)



Otras lecturas
Berserk de Kentara Miura
Hellblazer de Peter Milligan y Alan Moore
Hellboy de Mike Mignola
Trigun de Nasuhiro Nightow

Gemma Bovery 1999

«Posy» Simmonds



Primera edición Jonathan Cape (RU)
Creador Rosemary Elizabeth Simmonds (RU, n. 1945)
Género Drama
Influido por Gustave Flaubert

Desde que apareció su primera tira cómica en *The Guardian* en 1977, Posy Simmonds ha disfrutado de un lugar único en la mente de los lectores británicos. Sin embargo, con *Gemma Bovery*, su primera novela gráfica, Simmonds se centra en la vida contemporánea británica desde un punto de vista diferente. En esta obra relata la historia de una mujer inglesa que vive en el extranjero, reinterpretando así la clásica novela sobre la infidelidad, *Madame Bovary* de Gustave Flaubert.

Uno pensaría que los tiempos han cambiado. No obstante, las tentaciones que tantos problemas le causaron a la primera señora B. son, para bien o para mal, eternas. Gemma, una ilustradora, tiene una relación con Charles Bovery, un restaurador de muebles con una exigente exmujer y dos hijos malhumorados. Gemma hereda un poco de dinero y convence a Charles para ir a vivir a Francia: más muebles viejos para él y menos discusiones con su exmujer.

Cansada de su nueva vida, Gemma se divierte ilícitamente con un estudiante de derecho bajo la vigilante mirada de Joubert, el panadero del pueblo, que está obsesionado con los paralelismos entre «*l'anglaise*» y Madame Bovary. Sabemos desde el principio que esta historia acaba en tragedia, pero el cómo y el porqué consiguen que la lectura sea excepcionalmente interesante. Las suaves pinceladas de Simmonds crean un exuberante ambiente para la intransigencia humana. Sin embargo, es su pericia con la trama y su sorprendente oído para el diálogo lo que hace de *Gemma Bovery* un conmovedor cuento moderno. **EL**

Otras lecturas

Bordados de Marjane Satrapi
Parecer es mentir de Dominique Goblet
La Perdida de Jessica Abel
Shortcomings de Adrian Tomine
Tamara Drewe de Posy Simmonds

Las aventuras de Hergé 1999

Bocquet y Fromental Stanislas Barthélémy

Primera edición Éditions Reporter (Francia)
Creadores José-Louis Bocquet (Francia, n. 1962); Jean-Luc Fromental (Francia, n. 1950); Barthélémy (Francia, n. 1961) **Género** Biografía

La biografía más inusual que jamás se ha publicado resulta ser también una de las mejores. Sacrificando la estricta fidelidad a los hechos en favor de las licencias creativas, el trío formado por José-Louis Bocquet, Jean-Luc Fromental y Stanislas Barthélémy ha creado una biografía que es un auténtico homenaje a Hergé.

Hergé, el mundialmente famoso creador de *Las aventuras de Tintín*, tuvo una vida mucho menos glamurosa y emocionante que el personaje que creó, pero nunca lo diríamos si nos guiamos por la manera en que aparece reflejada su vida en este cómic. Siguiendo sus andanzas desde su infancia hasta su muerte en 1983, *Las aventuras de Hergé* describe el ascenso a la fama del autor a través de una serie de éxitos que quedaron perturbados por sus demonios personales, sus ansiedades y sus frecuentes depresiones. Entre estos variados hechos, los artistas intercalan elementos imaginarios, suposiciones y divertidos homenajes a Tintín.

Lo más sorprendente de esta biografía es la manera inteligente en que sus autores han mezclado la historia del creador y sus creaciones, porque atribuyen casi cualquier aspecto significativo de los libros de *Tintín* —desde la insistencia de Castafiore hasta el diálogo solapado de Hernández y Fernández— a personas reales de la vida de Hergé, a la vez que respetan los hechos generales de su vida. Las decisiones artísticas de Barthélémy que incluyen la actualización del estilo con líneas claras del que Hergé fue pionero, son excelentes, y el mismo estilo del libro es un tributo a uno de los dibujantes más influyentes de todos los tiempos. **BB**

Diario de Nueva York 1999

Julie Doucet

Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador Canadá (n. 1965)
Género Autobiografía
Premio Firecracker Award (2000)

Julie Doucet, nacida en Montreal, fijó con su serie *Dirty Plotte* un nuevo estándar en la sinceridad sexual de los cómics. Siguiendo la misma línea, *Diario de Nueva York* relata historias de impulsos emocionales y sus secuelas, y empieza con dos experiencias sexuales fundacionales de la propia Doucet. No obstante, aunque estas historias abarcan un abanico de comportamientos perturbadores, desde un intento de suicidio hasta unas posibles relaciones con una menor, son, literalmente, solo el comienzo. Doucet se limita a advertir a los lectores sobre algunas situaciones límite a la vez que debe tomar una decisión aún más perturbadora: mudarse a Nueva York para comenzar una relación con un hombre que apenas conoce. Su familia y sus amigos se preocupan, pero Doucet asegura alegremente que ha encontrado a su alma gemela. Solo que se ha olvidado de algunos detalles: su amor recientemente divorciado vive en un barrio apartado del que Doucet no se atreve a salir cuando es oscuro. En vez de salir, se quedan en casa fumando o bebiendo y distrayéndose con juegos de mesa. Esta vida empieza a afectar a su salud, a su carrera y, en última instancia, a su estabilidad mental.

Doucet es una maestra sugiriendo detalles con un tono desaprensivo que enganchan al lector. Su dibujo atrae a los lectores, y cualquier detalle sórdido parece encantador. Tal vez como homenaje a Hergé, las tiras de Doucet suelen tener una perspectiva frontal que engloba a las figuras de la cabeza a los pies. Es como tener un asiento de primera fila en un drama doméstico especialmente perturbador. **EL**

Mushi-shi 1999

Yuki Urushibara

Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1974) **Género** Supernatural
Adaptación Serie anime para televisión (2005-2006)
Premio Kodansha Manga Award (2006)

Espíritus míticos, fantasmas y hadas: durante mucho tiempo los seres humanos han divagado sobre las relaciones entre los hechos inexplicables y la existencia de lo sobrenatural. En el mundo creado en *Mushi-shi* de Yuki Urushibara parece que unas criaturas misteriosas llamadas «mushi» son las causantes de estos curiosos incidentes.

Aunque los mushi son invisibles para la mayoría, hay algunas excepciones, como sucede en el caso de Ginko, el personaje principal de la serie. Ginko es capaz de atraer a varios tipos de mushi, que pueden provocar a las personas tanto felicidad como desgracias. Utiliza su don para convertirse en un maestro mushi, o Mushi-shi, y viaja resolviendo los problemas que las personas tienen con estas criaturas.

Al contrario de lo que sucede con otros maestros mushi que quieren desterrarlas, Ginko quiere que haya armonía. Encarnándose en diversas formas, desde animales y plantas hasta el arcoíris y fuego, los mushi se describen como algo muy cercano a la esencia de la vida. A veces son peligrosos para los humanos, pero solo para sobrevivir. De hecho, el concepto no es nada nuevo: todas las cosas vivientes y los fenómenos naturales son capaces de dañar a los humanos, y la causa no tiene por qué ser necesariamente sobrenatural. No obstante, la interesante historia de Urushibara y sus dibujos algo nostálgicos hacen surgir preguntas fundamentales sobre la condición humana.

El cómic apareció en la revista *Afternoon* desde 1999 hasta 2008, y se ha adaptado a una serie de animación y a una película con actores reales. **TS**

Puranetesu 1999

Makoto Yukimura

Título original *Puranetesu*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1976)
Género Ciencia ficción

A finales del siglo XXI, la humanidad por fin ha empezado a emigrar y a establecerse en otros planetas del sistema solar. Como siempre, la expansión humana tiene un precio. En el espacio, este precio se calcula, entre otras cosas, en base a la cantidad de deshechos que generan los viajeros espaciales: restos de satélites, trozos de metal, dispositivos y fragmentos de todo tipo de equipamiento. Para conseguir que los viajes espaciales sean más seguros, otros hombres (también son astronautas, pero de otro tipo) tienen la misión de recoger todos estos deshechos. En otras palabras, son los recogedores de basura.

Makoto Yukimura nos invita a seguir la vida corriente de estos basureros espaciales, el proletariado del sueño espacial, en los suburbios de la Tierra, tanto en su trabajo poco gratificante como en su vida privada, llena de esperanzas y decepciones. Su estilo gráfico se ajusta perfectamente a la historia: un realismo preciso y moderado, sin efectos especiales innecesarios, más preocupado de transmitir empatía con la «vida real» que en relatar la historia de aventuras improbables.

En esto consiste la fascinación que provoca esta serie emotiva e inteligente, una obra de ciencia ficción que no es cruda ni estentórea, sino que está llena de sutiles matices. Prescindiendo de la mayoría de los tópicos del género (no hay viajes en el tiempo, ni hiperespacio, ni extraterrestres), Yukimura se interesa más por el realismo de sus personajes y por su humanidad, aunque nunca deje de lado lo que siempre ha sido la base de una gran ciencia. **NF**

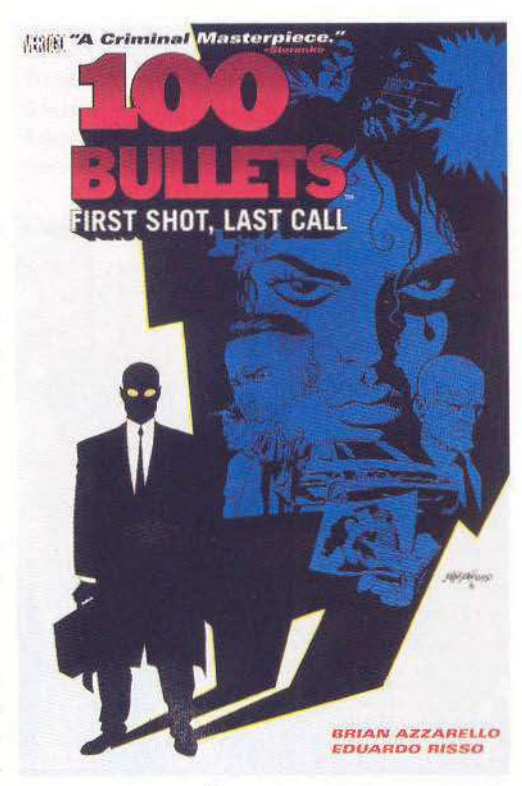
100 balas 1999

Brian Azzarello Eduardo Risso

Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Azzarello (EE.UU., fecha desconocida); Risso (Argentina, n. 1959)
Género Policíaco

100 balas es una historia negra en la que una complicada trama conspirativa estructura la mecánica que rige la historia principal. Toma el título de las cien balas de un caso del que se encarga el misterioso agente Graves, junto con las pruebas irrefutables contra una persona que ha perjudicado al destinatario del caso. Resulta evidente que Graves tiene una conexión con The Trust, una poderosa organización que dirige un equipo de protectores llamados los Minutemen. Se contacta con dos de ellos para que ayuden al agente Graves en el plan maestro que está tramando. Esto conlleva despertar a todos los agentes Minutemen dormidos y enfrentarse a todos los adversarios que se les crucen en el camino. A veces es difícil seguirles la pista a todos los personajes porque sus alianzas cambian varias veces, pero el diálogo es fluido y muchas de las historias secundarias —traiciones, giros del destino, violentos enfrentamientos con pistolas e interesantes personajes— ayudan a que *100 balas* consiga desentrañar la verdad.

Los dibujos de Risso son muy expresivos, cubre de negro grandes zonas de la página como si fueran sombras, las expresiones de los rostros a menudo están distorsionadas. Los ojos sobresalen, las venas son visibles, las narices son anchas y están rotas, y la ropa se pliega de manera impresionante para perfilar mejor a los personajes y su entorno. Los cuerpos exagerados y una ligera desproporción de los rostros ayudan a que los personajes sean más creíbles, de manera que los lectores casi pueden oler la sangre, el sudor y las lágrimas que brotan de la historia. **RPC**



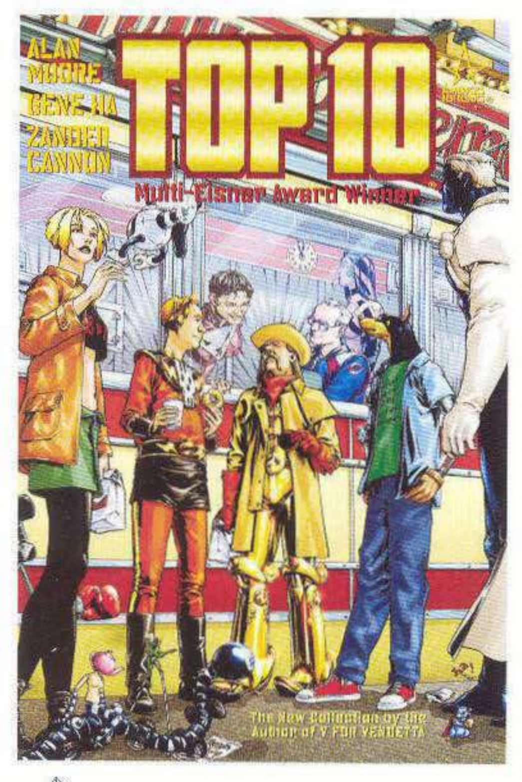
«Escucha pequeña, porque esto es la vida: si eres débil, mueres. Así que no seas débil.»

Otros libros de Brian Azzarello
El Diablo
Filthy Rich
Jonny Double
Loveless

Top 10 1999

Alan Moore · Gene Ha

Primera edición America's Best Comics/ DC Comics (EE.UU.) **Creadores** Moore (RU, n. 1953); Ha (EE.UU., fecha desconocida)
Género Superhéroes



Otros libros de Alan Moore
Promethea
Tom Strong
Supreme

Cuando a finales de la década de 1990 Alan Moore volvió a escribir cómics de superhéroes, *Top 10* fue el que pasó más desapercibido, aunque era el más original e interesante de todos. *Top 10* se centra en las hazañas de un distrito lleno de agentes de policía excéntricos cuya tarea casi imposible es mantener la paz en una ciudad, Neópolis, donde todos —policías, criminales y civiles— tienen superpoderes y una identidad secreta. Robyn *Toybox* Slinger es la nueva incorporación, y Jeff Smax es su pareja taciturna. Durante los primeros números, *Top 10* siguió los pasos de las series de televisión de policías como *Homicide: Life on the Streets* (de la que tomó tramas argumentales sin vergüenza alguna), aunque su principal atractivo eran los superpoderes de

«¿Eh? ... han cogido a un montón de nazis malvados y científicos locos para diseñarlo después de la guerra.»

los personajes y la capacidad impresionante de Moore para relatar historias de superhéroes.

Top 10 está lleno de guiños, alusiones y bromas gráficas: desde un vendedor de la calle que asa perritos calientes con su visión de fuego, hasta un niño orquesta llamado Sidekix, es evidente que Moore se dejó llevar por las ironías sin ponerse ningún límite. Tramas argumentales completas se desarrollan en el fondo de tiras llenas de acción, y aparecen superhéroes a millares. Desde *Watchmen*, Moore no había creado un mundo que dependiera tanto de la capacidad del lector para desentrañar las diversas historias de la trama principal.

Después de que finalizara la serie original, Moore y Gene Ha publicaron la miniserie *Smax* y la novela gráfica *The Forty-Niners*, pero ninguno de ellos llegó a la altura de *Top 10*, una de las obras sobre superhéroes más inteligentes que se han publicado nunca. **BB**

Naruto 1999

Masashi Kishimoto

Naruto, uno de los cómics más populares de finales de la década de 1990, adapta el género ninja tradicional japonés a la lógica de los cómics para jóvenes de hoy en día, con el fin de ilustrar las aventuras de Naruto, los entrenamientos para mejorar sus habilidades y las luchas con varios rivales y enemigos. Naruto, un esforzado estudiante de la Academia Ninja, no tiene una facilidad especial, sino que es un chico normal que odia estudiar y al que le encanta ser un bromista. Sasuke, su riva, es un atractivo y talentoso estudiante que proviene de un clan de ninjas de clase alta, y aunque Naruto insiste en que hay una rivalidad entre ellos, Sasuke ni siquiera le presta atención. Sin embargo, a medida que el entrenamiento de Naruto empieza a dar sus frutos,

«Soy un vago y mi actividad favorita es mirar las nubes ... lo último que me gustaría es tener que dar órdenes.»

Sasuke acaba reconociendo sus hazañas y su valentía, y esta extraña pareja se vuelve inseparable. Naruto y Sasuke comparten la misma meta, que es convertirse en el ninja más fuerte. Pero sus sueños son dolorosamente diferentes: Naruto se quiere convertir en el próximo Kokage (el líder del Konohagakure), mientras que Sasuke tiene pensado asesinar a todo su clan, y luego perseguir y matar a su hermano ausente.

A pesar de compartir el mismo objetivo, sus sueños les condenan a un futuro complicado. No obstante, Naruto, que todavía cree en su amistad y rivalidad, no abandona a su compañero. Abarcando a la perfección las «palabras clave» del *Shukan Shonen Jump* (amistad, esfuerzo y triunfo), *Naruto* ha llegado a los corazones de lectores de todo el mundo. La adaptación estadounidense fue a cargo de *Viz Media* en 2003, y solo en Japón ha vendido más de 100 millones de copias. **TS**

Primera edición Shueisha (Japón)
Creador Japón (n. 1974)
Género Aventuras, fantasía
Adaptación Serie anime para televisión (2002-2007)



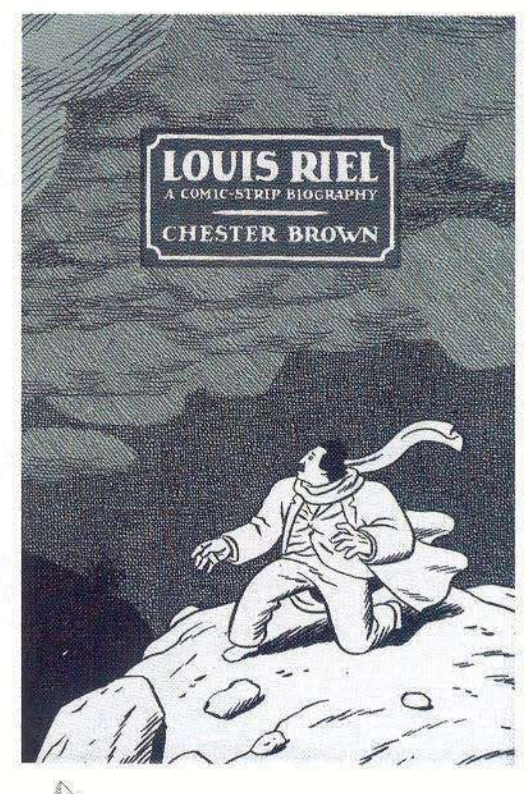
Otras lecturas

Bench de Masashi Kishimoto
Karakuri de Masashi Kishimoto
Ninku de Kiriyama Koji

Louis Riel 1999

Chester Brown

Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador Canadá (n. 1960)
Género Biografía
Premio Harvey Award (2004)



Otros libros de Chester Brown
Ed el payaso feliz
Nunca me has gustado
Paying For It

Durante los últimos años del siglo XIX, la joven nación del Canadá, que por entonces formaba parte del Imperio británico, empezó a expandir sus territorios hacia el Pacífico. Canadá compró la Tierra de Rupert, un enorme pedazo de territorio que incluía una comunidad de unos 12.000 habitantes, cerca de la frontera con el estado de Minnesota, llamada Red River.

La gente de Red River —principalmente de origen indio y francés, católicos, y con el francés como lengua— no aceptaron que su futuro lo decidieran unos ingleses que vivían a miles de kilómetros. Entre ellos, destacó Louis Riel: carismático, inspirado y místico, se convirtió en la cabeza pensante de la revuelta contra la lejana ciudad de Otawa. Con una determinación sor-

«Propongo establecer nuestro propio gobierno y que tomemos las armas para defender el derecho a hacerlo.»

prendente, dotado de una psicología política y una buena porción de presión militar, convenció al gobierno canadiense para que estableciera un nuevo estado, Manitoba.

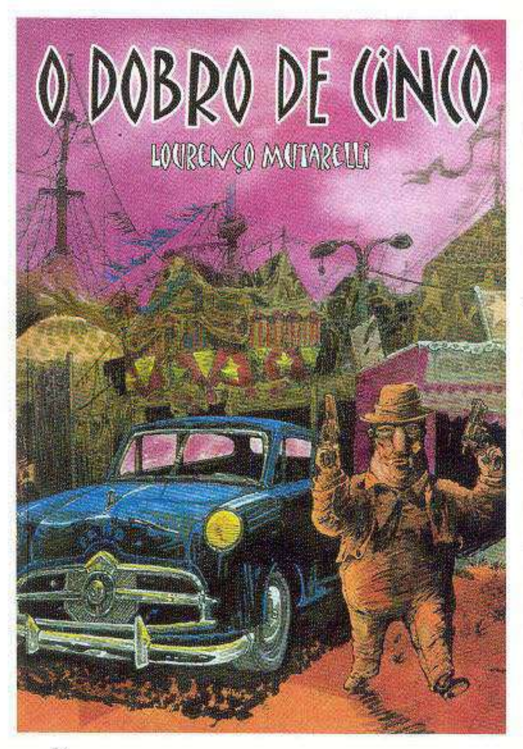
Aunque hoy en día Riel es un símbolo de la resistencia al imperialismo y a la opresión, es prácticamente desconocido fuera de su país. El retrato detallado que Chester Brown ha hecho de él en este cómic ha ayudado a que tenga un reconocimiento más amplio. Pero Brown ha ido más allá al convertir al rebelde de Manitoba en un defensor emocionante y punzante de todas las minorías oprimidas que ha habido a lo largo de la historia. Louis Riel con este cómic trasciende todas las culturas y referencias locales y, a causa de la empatía que han suscitado sus logros y el hecho de que ahora sea conocido más en gran parte del mundo, le ha ayudado a conseguir el estatus de universal. **NF**


LOUIS RIEL
WRITTEN AND DRAWN BY
CHESTER BROWN
AND PUBLISHED BY DRAWN AND QUARTERLY.
THIS IS THE FIRST OF APPROXIMATELY TEN COMIC-BOOKS WHICH WILL TELL THE TRUE STORY OF THIS 19TH CENTURY INDIVIDUAL.
PLEASE PAY $ 2.95 IN THE UNITED STATES OF AMERICA, OR $ 4.25 IN CANADA.

El doble de cinco 1999

Lourenço Mutarelli

Título original *O Dobro de Cinco*
Primera edición Devir (Brasil)
Creador Brasil (n. 1964)
Género Policíaco, drama



Otros libros de Lourenço Mutarelli
El rey del Ponto
Mundo Pet
A caixa de Areia
A soma de Tudo

Con esta novela gráfica irónica y acerba, Lourenço Mutarelli añadió humor a su trágica visión del mundo. Su forma de relatar es más dinámica, parece que haya aprendido a reír, su concepción general ha madurado y se ha consolidado como un autor de vanguardia.

En *El doble de cinco*, los lectores conocen a Diomedes, una especie de investigador privado bajito, gordo y holgazán que, sin embargo, se las arregla para reírse de los continuos problemas en los que se mete. Tratando de adaptarse al prototipo chandleriano, Diomedes vive varias aventuras en las que, si no consigue la victoria, al menos llega a comprender algo de lo que le ocurre. Está claro que algunas de sus conclusiones están completamente equivocadas, pero vienen acompañadas de algunas que son correctas, y esto a Diomedes le reconforta. No obstante, conseguir que le paguen por sus servicios es mucho más complicado que la investigación misma. El otro personaje principal del libro es su cliente, que también es un modelo fracasado de persona. De forma más o menos acertada, consigue mantener unos diálogos muy originales con la elástica imaginación de Diomedes, y la presencia ocasional de la mujer cotilla de Diomedes ayuda a que se divulguen todas las falsedades.

«¡Nosotros somos la enfermedad!... los parásitos, la podredumbre... ¡esto es lo que somos!»

El doble de cinco está plasmado con unos contrastes muy marcados, con sabor expresionista, y sus imágenes van a la par con el tono de la escritura, lo cual es una sorpresa muy bienvenida en un tiempo en el que incluso los cómics más tradicionales tienen problemas para encontrar a sus lectores. Mutarelli ahora también se dedica a escribir novelas. **CB**

El amnios natal 1999

Alan Moore · Eddie Campbell

Como ya sugiere el subtítulo de la edición inglesa (*Un chamanismo de infancia*), la magia tiene un papel importante en este cómic. De hecho, empezó como una representación multimedia única que se presentó el 18 de noviembre de 1995, y luego Eddie Campbell la adaptó con sus dibujos. Al cumplir cuarenta años, Moore decidió dedicarse a la prestidigitación y explorar las ideas complejas sobre el significado cultural de la magia.

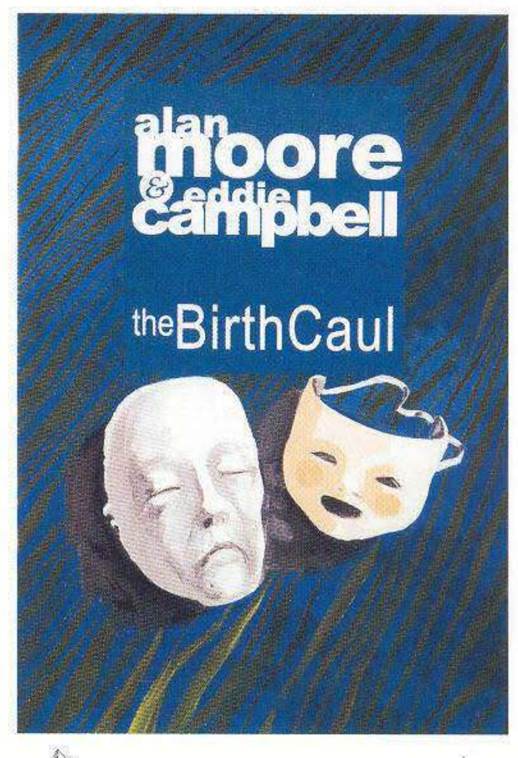
El *amnios natal* es un velo fino de la placenta que a veces cubre la cabeza de un recién nacido, y tradicionalmente se guarda como signo de buena suerte. Después de que muriera su madre, Moore encontró uno entre sus pertenencias. Utilizando esta experiencia como punto de partida, desarrolla una cronología in-

«Somos nosotros los que nos hacemos a medida, cuando llegamos a este burdo motor del mundo.»

versa de un doble ficticio, y sigue una regresión de la madurez a la adolescencia, y de aquí a la infancia y al estado de gracia prenatal. La historia recuerda uno de los cuentos más famosos de Moore en *2000AD Time Twister*, que empezaba con la muerte de un hombre y acababa con su nacimiento.

Pero *El amnios natal* es mucho más que eso: los fondos vívidos, y a veces desconcertantes, de Campbell son tan cautivadores y originales como en cualquiera de las colaboraciones previas de ambos artistas. Esto tiene como resultado un collage visual impactante: imágenes junto a fotografías difusas y referencias pictóricas evidentes a Katsushika Hokusai y a El Bosco. Con Campbell se mejora la sensación esotérica de *El amnios natal*, y evita los descalabros convencionales de los cómics para transmitir una sensación visual sólida de una representación visionaria. **TV**

Primera edición Knockabout Comics (RU)
Creadores Moore (RU, n. 1953); Campbell (RU, n. 1955)
Género Fantasía



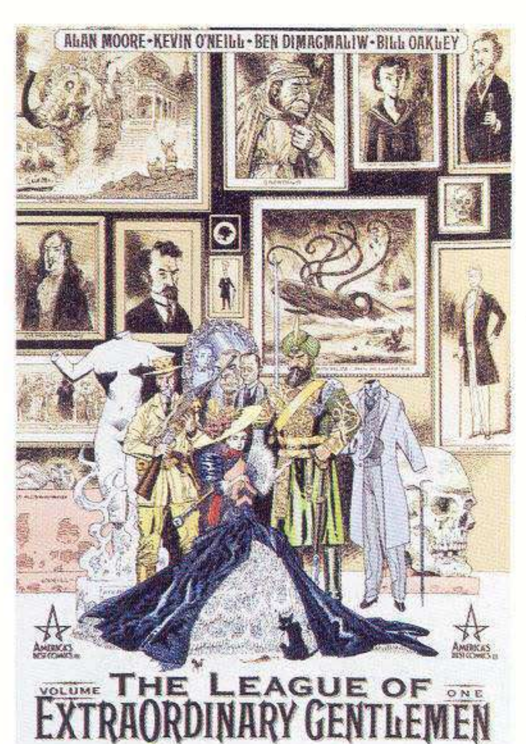
Otras lecturas

Alicia en Sunderland de Bryan Talbot
Promethea de Alan Moore and J. H. Williams III
Serpientes y escaleros de Alan Moore y Eddie Campbell
The Spiral Cage de Al Davison

La liga de los Hombres Extraordinarios 1999

Alan Moore Kevin O'Neill

Primera edición America's Best Comics/ DC Comics (EE.UU.)
Creadores Moore (RU, n. 1953); O'Neill (RU, n. 1953)
Género Alternativo



Otras lecturas

Desde el infierno de Alan Moore y Eddie Campbell
Marshal Law de Pat Mills y Kevin O'Neill
Scarlet Traces de Ian Edgington y Brooker Matt
Watchmen de Alan Moore y Dave Gibbons

A Alan Moore siempre le ha gustado subvertir los géneros para encontrar nuevas formas de narrar. En *The League of Extraordinary Gentlemen* toma el concepto de equipo de los superhéroes de *Justice League* de DC o de *Los Vengadores* de Marvel y lo adapta a los clásicos personajes y sucesos literarios de finales del siglo XIX, de forma que consigue que ambos mundos parezcan uno, fresco y familiar, lleno de posibilidades.

En este primer volumen, nos ubica en el año 1898, cuando el Servicio Secreto británico le encarga formar una liga de agentes secretos a la misteriosa Mina Murray, con el fin de que sirvan y protejan al Imperio británico. Entre los integrantes, está el aventurero Allan Quartermain, el submarinista Captain Nemo, el personaje doble del doctor Jekyll y mister Hyde, y el invisible Hawley Griffin. Los reúnen a todos en Limehouse, en Londres, para que planifiquen y construyan un avión capaz de bombardear desde el aire.

> *«Para el Imperio británico siempre ha sido difícil distinguir entre sus héroes y sus monstruos.»*
>
> **Campion Bond**

Incluso si no sabes nada de la literatura victoriana, *The League of Extraordinary Gentlemen* sigue siendo una aventura tremendamente entretenida. Aunque cierta familiaridad con *Drácula* o con *Los asesinatos de la Rue Morgue* hará que disfrutes más de esta historia, porque el libro está lleno de guiños a este inabarcable material literario. Los dibujos de Kevin O'Neill son muy distintivos, y poseen un estilo litográfico y otros elementos que solían utilizarse en las ilustraciones victorianas. En muchas tiras hay bromas internas y, aunque en los últimos números aparecen personajes nuevos y se trasladan a tiempos más recientes, nunca deja de ser divertido. **BD**

Espera 1999

«Jason»

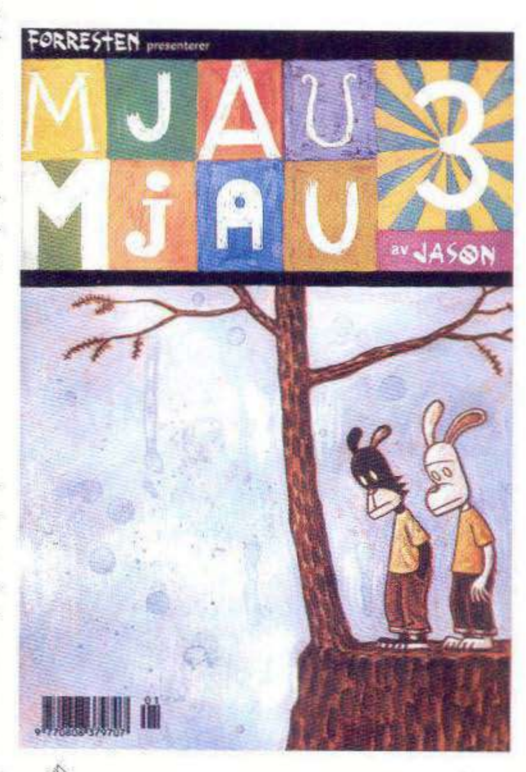
Este cuento antropomórfico, que comienza con una amistad de infancia, es una historia sobre la culpa, la pérdida y los recuerdos perturbadores. Como en la mayoría de historias de Jason, hay una profunda sensación de melancolía, lo que ubica su obra dentro de una larga tradición escandinava. Los cómics tienen un humor negro, oscuro, a menudo absurdo, que tiene lugar en la superficie de los problemas más profundos de la vida.

Espera es la primera obra larga de Jason en la que los personajes tienen cabeza de animal, algo que hoy en día es como una marca personal suya. Con esto consigue que los personajes sean más universales y, aunque parezca raro, es más fácil identificarse con ellos. Su precisión con los detalles y su virtuosismo artístico magnífico permiten que estas cabezas animales expresen cualquier sentimiento humano. Tiene la cualidad de los arquetipos, a menudo con claras referencias a la cultura popular y, aunque las obras posteriores, en gran parte, las ha coloreado con tinta y bolígrafo, en *Espera* ha utilizado el pincel en blanco y negro. El ritmo entre las líneas y las figuras, la oscuridad y la luz, se adecua al relato de forma que el lector entra de cabeza en la historia. Con *Espera*, Jason demuestra que es un narrador dotado que trabaja con un estilo minimalista en el que no sobra ninguna palabra o tira. El ritmo lento, con cambios abruptos en el tiempo y en el espacio, deja al lector perturbado, y pocos que hayan leído este cómic se habrán quedado indiferentes. No es extraño, por lo tanto, que esta obra convirtiera a Jason en una estrella internacional y que se publicara por todo el mundo. **TAH**

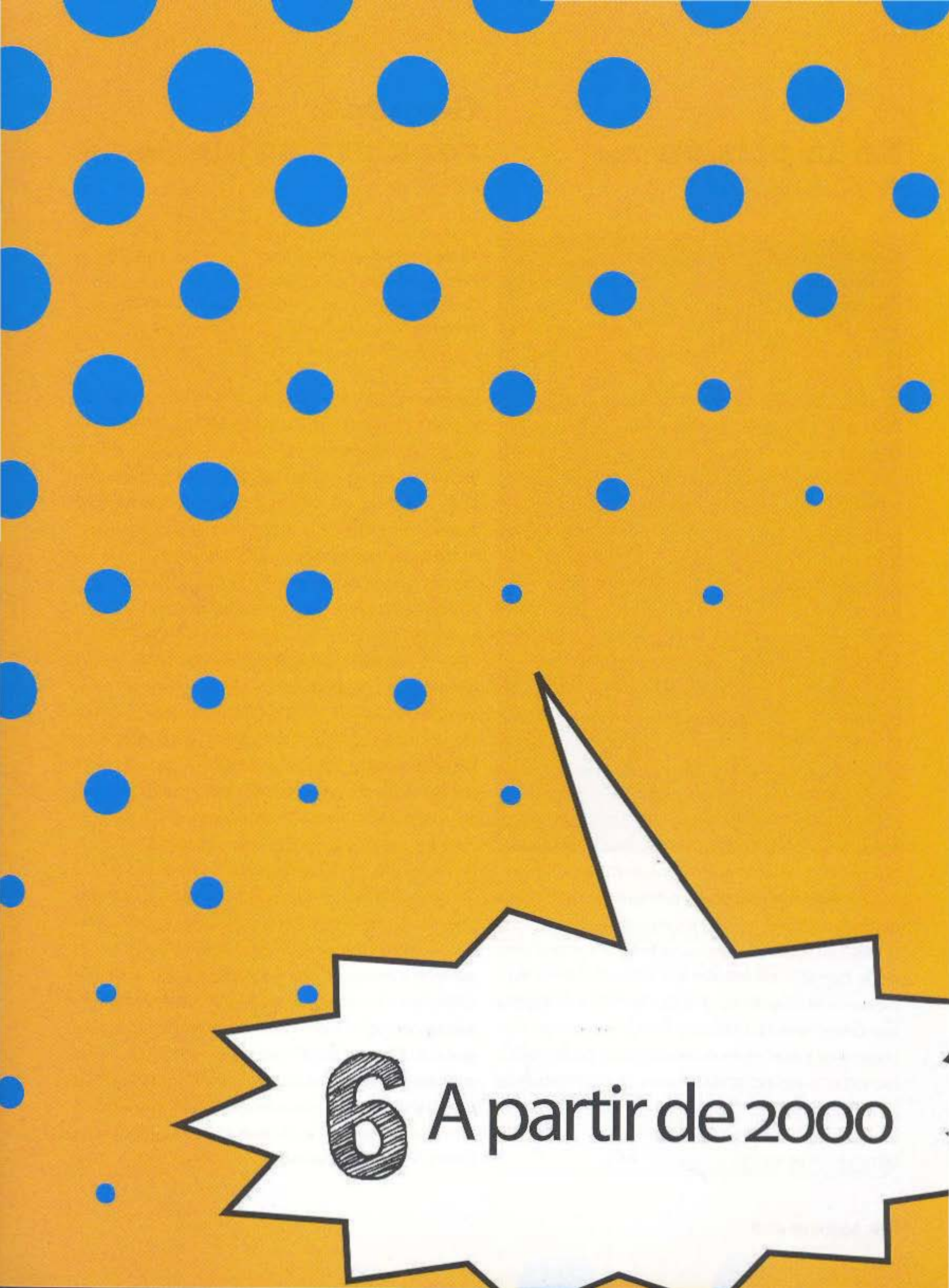
«Piénsalo bien antes de leer este libro. Es muy hermoso, pero te va a romper el corazón.»

Dylan Horrocks

Título original *Vent litt*
Primera edición Jippi (Noruega)
Creador John Arne Sæterøy (Noruega, n. 1965)
Género Animales divertidos, humor



Otros libros de Jason
Yo maté a Adolf Hitler
Low Moon
The Iron Wagon
The Left Bank Gang


6 A partir de 2000

En la prisión 2000

Kazuichi Hanawa

Título original *Keimusyo no Naka*
Primera edición Seirinkogeisha (Japón)
Creador Japón (n. 1947)
Género Drama, autobiografía

En el año 1994 el autor Kazuichi Hanawa fue detenido por violar la ley japonesa sobre armas de fuego. Después de ser condenado a tres años de cárcel, decidió crear un manga titulado *En la prisión*, basado en sus experiencias. La historieta es una delicia para quien quiera explorar una vida diferente, sobre todo tratándose de la cárcel.

Con sus hermosos dibujos a pluma, Hanawa muestra la vida en prisión como una monotonía incesante, preñada de restricciones sobre acciones insignificantes, como remangarse o hacer una sopa de letras.

Por su descripción asombrosamente precisa del interior de la cárcel, los lectores podrían dar por sentado que Hanawa bosquejaba cada aspecto de la vida. En realidad estaba estrictamente prohibido tomar notas y hacer dibujos en los edificios de la prisión, y todas sus ilustraciones las llevó a cabo de memoria. Detalles como el tipo de comida que consumía y cómo tenía que doblar la ropa son recordados de manera gráfica.

Hanawa adopta juguetonamente un estilo típico de las ilustraciones para niños en sus precisas descripciones, con leyendas como «Una historia ilustrada para niños buenos», en referencia a una obra que obviamente no va dirigida al público infantil. Para cualquiera que desee investigar cómo es la vida en una cárcel japonesa, este es el material de referencia perfecto. El libro es único en la obra de Hanawa, que normalmente se ambienta en tiempos medievales con historias sobre lo grotesco de la naturaleza humana ilustradas de un modo en ocasiones sangriento. **AT-L**

Goražde: zona protegida 2000

Joe Sacco

Título original *Safe Area Goražde*
Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador Malta-EE.UU. (n. 1960) **Género** Bélico
Premio Eisner Award (2001)

Cuando el periodista y dibujante de cómics Joe Sacco creó el potente *Goražde: zona protegida*, ambientado en la guerra de Bosnia, se hallaba en la cúspide de sus aptitudes creativas: sus personajes eran individualizados y más fieles a la realidad que en sus trabajos anteriores. Sacco basó su narración en conversaciones que mantuvo con personas atrapadas en Goražde.

Sacco es mejor paisajista que retratista. Sus visiones de la ciudad de Goražde devastada por la guerra son magníficas. El autor pone todos sus recursos formales —canales negros para indicar flashbacks, breves leyendas flotantes y viñetas y páginas sangradas— al servicio de la narración. *Goražde: zona protegida* está bien estructurado. Como explica el autor: «Para que sea más potente es mejor presentar a los personajes, permitir que crezcan en el lector como hicieron en mí, y cuando llegas a conocerlos a través de la senda atmosférica, se construye la trama histórica. Pasamos de la historia a la tensión y de esta a la desintegración, la primera conmoción y el primer ataque. Entonces los horrores empiezan a acumularse».

Sacco no tiene compasión con sus lectores: la guerra es el infierno. El dibujante se retrata a sí mismo como una caricatura que contrasta con todos los demás personajes del cómic porque cree que es más fácil que el público se identifique con su yo dibujado que con una descripción realista. Su yo caricaturesco lleva gafas, pero no tiene ojos, lo cual le confiere un aspecto tímido e impenetrable. Lo que importa son los habitantes de Goražde y sus terribles historias. **DI**

Kraut 2000

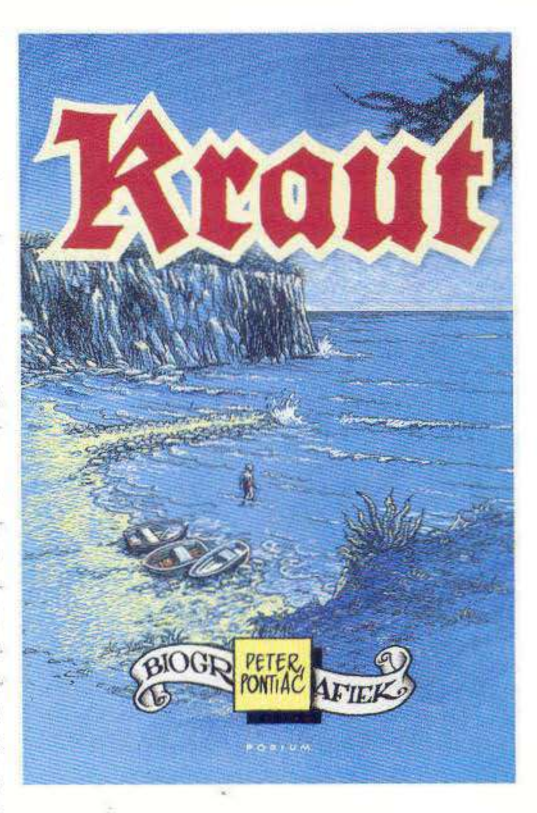
«Peter Pontiac»

Primera edición Podium (Países Bajos)
Creador Petrus J. G. Pollmann (Países Bajos, n. 1951)
Género Autobiografía **Premios** Stripschapprijs (1997), Marten Toonderprijs (2011)

A comienzos de 1978, el cronista holandés Joop Pollmann, de cincuenta y cinco años, divorciado y con una carrera ahogada en el alcohol, compró un billete de ida a las Antillas Holandesas. Al día siguiente, con una pipa encendida en la mano, se adentró en las aguas de la bahía de Curaçao; después, nadó mar Caribe adentro, mirando hacia arriba y balanceándose lentamente, exhaló sus últimas caladas y se hundió en el olvido.

Pero Peter, su primogénito, a quien pidieron que se fuera de casa en 1969, no lo olvidó. *Kraut* —un egodocumento en forma de extensa carta a un padre al que no puede amar— desmonta cualquier teoría sobre qué debería o no debería ser un cómic o una biografía. Con el subtítulo de *biografiek* [biografía], sus ilustraciones y caligrafía se realizaron en papel de fotocopias con un bolígrafo Bic, un rotulador Staedler para los densos negros y un poco de corrector líquido. La historia de 168 páginas pronto se convierte en una vorágine de flashbacks llena de collages, comentarios medio en broma, parafernalia eclesiástica y nazi y teorías sobre el pasado católico de su familia y la decisión de su padre de unirse a los fascistas holandeses en la Segunda Guerra Mundial.

Peter Pollmann militó en el anarquismo en la década de 1990, consumió drogas un tiempo y luego fue un punk anciano y padre de familia. En 1969 se publicó su primera obra sin firmar. Pronto empezó a firmar como «Dr. Fe» y «Gato Sagrado» y, a partir de 1971, como «Peter Pontiac» o «Ponti». Sus trabajos, a menudo autobiográficos, exteriorizan su ardiente amor. El vacío no figura en su repertorio. **HvO**



«¿Tenías tanta prisa por meterte en el agua que te olvidaste de coger tus cosas o lo dejaste todo deliberadamente?»

Otras lecturas
Herinneringen de Rudolf Kahl
Visual Addiction de Robert Williams

Skibber Bee-Bye 2000

Ron Regé, Jr.

Primera edición Highwater Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1969)
Género Romántico
Influido por John Porcellino

Muy pocos dibujantes aspiran a ser poetas, y todavía menos a triunfar en ese ámbito: Ron Regé Jr. es uno de los más notables. *Skibber Bee-Bye*, su obra extensa más importante, es un cautivador relato que combina historia, romance y violencia épica en un mundo mágico en el que existen las hadas y en el que las enfermedades de la gente estallan de la manera más inesperada.

Regé surgió de la escena de arte y minicómics de Providence, en Rhode Island, que vio nacer a gente como Brian Chippendale, Brian Ralph y Matt Brinkman. Su estilo es deliberadamente infantil y está lleno de admiración. Aunque algunos pueden pensar que sus dibujos son ingenuos, una inspección más atenta revela que sus delgadas líneas son extremadamente controladas y ejecutadas de forma intencionada. Regé llena sus viñetas de trazos, aparentemente superfluos, que connotan movimiento y el poder absoluto de la intensidad emocional. Son imágenes complejas, a lo cual contribuye la inusual estructura de la historia.

En el plano narrativo, *Skibber Bee-Bye* es una obra difícil. La historia gira en torno a la interacción entre un atildado elefante relleno de fieltro y un hermano y una hermana que trabajan de encuadernadores. Al principio parece versar sobre el romance incipiente entre el elefante y la encuadernadora, una relación delicada y hermosa, hasta que un extenso flashback sobre el abandono de los hermanos por parte de sus padres interrumpe el ritmo. Al final, la historia se sume en una violencia abstracta, en contraste con los capítulos anteriores. **BB**

Kramers Ergot 2000

Editado por Sammy Harkham

Primera edición Avodah Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1980)
Género Alternativo
Influido por Gary Panter

Kramers Ergot, la antología clave del cómic publicada en la primera década del siglo XXI, se inició de manera poco prometedora como una minihistorieta editada por Sammy Harkham, en 2000, con trabajos propios y de Justin Howe, David Brook y Luke Quigley. En 2003, con la cuarta entrega, Harkham se llevó la obra a Gingko Press, donde amplió radicalmente la envergadura y el alcance de su antología, y causó sensación en la escena del cómic al poner en primer plano con gran osadía las enormes posibilidades visuales del tebeo. *Kramers Ergot*, más que cualquier otro proyecto de cómic desde *RAW*, amplió los límites del formato inspirándose en la estética del mundo del arte contemporáneo.

Las entregas cuarta, quinta y sexta de *Kramers Ergot* eran abultadas antologías a todo color que combinaban lo mejor de una nueva generación de historietistas, artistas gráficos y fotógrafos. Muchos de sus colaboradores eran jóvenes relativamente desconocidos y mostraban una disposición estética que denotaba su formación en escuelas de arte. La gama de obras incluidas era extremadamente católica, desde los agresivos estilos gráficos de Leif Goldberg y Matt Brinkman hasta las narraciones más introspectivas de Kevin Huizenga y Tom Gauld. El séptimo y último número de *Kramers Ergot* es el más inusual. Harkham se inspiró en el tamaño de las colecciones reeditadas por Sunday Press e invitó a los colaboradores a enviar páginas para una enorme recopilación en tapa dura. Incluye un «quién es quién» de estrellas del cómic intergeneracionales, y más que un tebeo parece una exposición artística. **BB**

Persépolis 2000

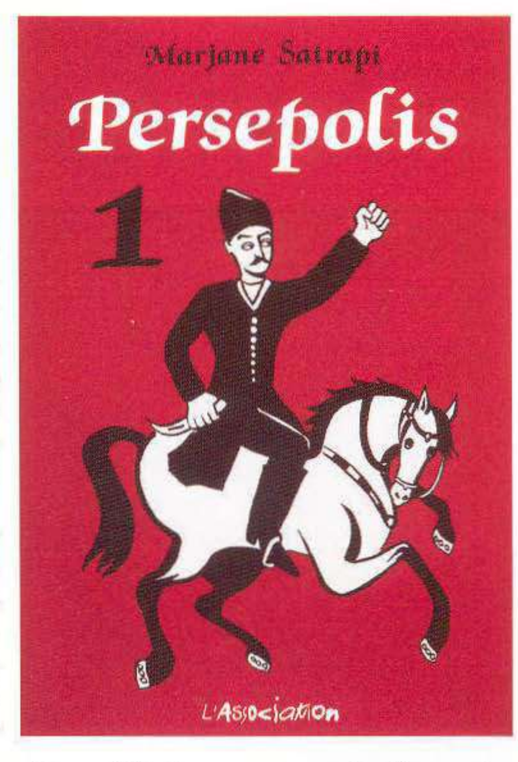
Marjane Satrapi

Primera edición L'Association (Francia)
Creador Irán (n. 1969)
Género Autobiografía
Premio Coup de Coeur (2001)

La influyente autobiografía de Marjane Satrapi ha sido bien recibida en todo el mundo occidental, ya que cuenta la historia de una chica joven y exaltada que se ha criado en Irán y Austria. Satrapi es hija de padres liberales, y su cómic favorito trata sobre Karl Marx. De joven fue testigo de la debacle del sha y la posterior revolución islámica, y con diez años se vio obligada a llevar el velo. Mientras se libró la guerra de Irán e Irak, el régimen tomó medidas drásticas contra cualquier disensión, y a la postre obligó a la obstinada y rebelde Satrapi a huir a Austria.

Quizá lo más destacado de *Persépolis* sea su excepcional intimidad. Satrapi no elude retratar sus propios errores, incluso cuando son crueles, egoístas u horriblemente vergonzosos, cosa que infunde una cruda veracidad a sus memorias. Sus ilustraciones en blanco y negro también aportan un gran sentido de intimidad a la obra y están ejecutadas con una simplicidad engañosamente infantil.

Persépolis transita una delgada línea entre contrarios. Es a la vez las memorias de una chica inocente que juega con sus amigos y una austera reflexión sobre el aprendizaje de los horrores, como la quema deliberada de un cine «decadente» con todos sus ocupantes encerrados dentro. El libro de Satrapi critica duramente a su país y su política, aunque expresa también un profundo amor hacia su patria y su gente. Su trabajo es un potente antídoto contra los estereotipos occidentales sobre Próximo Oriente, y el lector tiene la sensación de estar viendo el auténtico Irán a través de los ojos de alguien que lo comprende de verdad. **BD**



«En realidad no nos gustaba llevar el velo, sobre todo porque no entendíamos por qué debíamos hacerlo.»

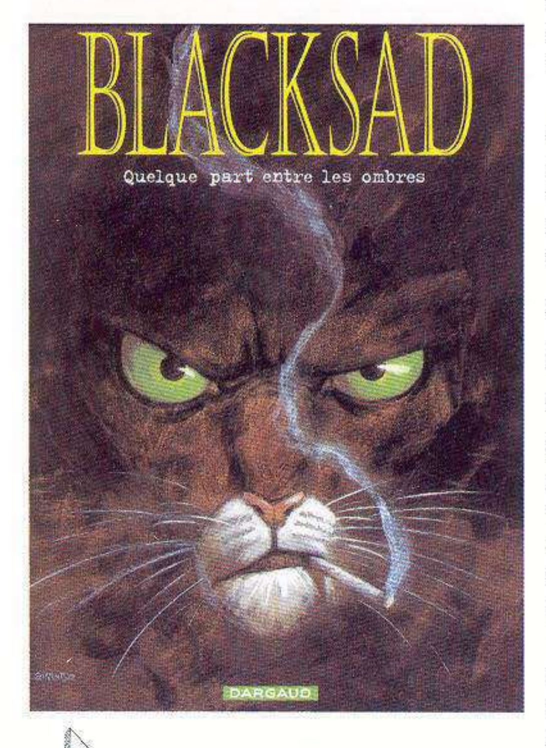
Otras lecturas

Bordados de Marjane Satrapi
***Epiléptico*. La ascensión del Gran Mal** de David B.
Forget Sorrow: An Ancestral Tale de Belle Yang
Habibi de Craig Thompson
Maus de Art Spiegelman

Blacksad 2000

Juan Díaz Canales Juanjo Guarnido

Título original *Quelque Part entre les ombres*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creadores Canales (España, n. 1972); Guarnido (España, n. 1967) **Género** Policíaco



Otros libros de Canales y Guarnido
Arctic-nation
L'histoire des Aquarelles, Tomo 2
Alma roja
L'enfer, le silence
L'histoire des Aquarelles, Tomo 1

John Blacksad es un detective privado felino que habita un sórdido mundo de animales parlantes. Cuando la actriz Natalia Wilford —examante de Blacksad— es asesinada, los negocios se convierten en algo personal. Sus investigaciones pronto lo conducen a la búsqueda de un misterioso «tipo con ojos saltones» que no quiere ser encontrado y está dispuesto a enviar músculos a sueldo para frenar a Blacksad.

Aunque el guión de *Blacksad* es excelente, lo más sorprendente son sus ilustraciones. Juanjo Guarnido, un exanimador de Disney y dibujante de storyboards, ha asimilado todo lo que aprendió sobre el estilo visual del estudio y lo ha aplicado a los bajos fondos de Dashiell Hammett, Raymond Chandler y Mickey Spillane.

«Cuando entro en la oficina, creo que estoy caminando entre las ruinas de una civilización perdida.»

Guarnido, que utiliza acuarelas cálidas y detalladas, une el mundo del cine negro estadounidense y el antropomorfismo en una poderosa colisión frontal. Las historias son archiconocidas, pero son narradas con habilidad, y el mero hecho de situarlas en el mundo de los animales antropomórficos les insufla energías renovadas.

En una de la historias posteriores, *Arctic-nation*, el tema antropomórfico se explora al máximo con el auge de una organización supremacista blanca dirigida por un zorro ártico, que comienza con el linchamiento de un buitre. *Alma roja*, ahonda en la paranoia de la Guerra Fría y los temores nucleares mientras Blacksad se ve envuelto en el asesinato de intelectuales comunistas. Todos exploran temas duros, pero Juan Díaz Canales los aborda con el descaro de su héroe y convierte a *Blacksad* en una de las obras más importantes surgidas en el cómic europeo contemporáneo. **BD**

La guerra de Alan 2000

Emmanuel Guibert

Emmanuel Guibert tenía treinta años cuando conoció a Alan Ingram Cope, un excombatiente de la Segunda Guerra Mundial, de sesenta y nueve años, que vivía en L'Île de Ré. Ambos se hicieron amigos íntimos, y el autor utilizó una vieja grabadora para archivar los recuerdos de Cope, desde su infancia hasta su llegada como soldado a Francia en 1945. Después, Guibert trasladó los recuerdos de Cope a un cómic, literalmente, «dibujando las memorias de Alan» para darles una segunda vida.

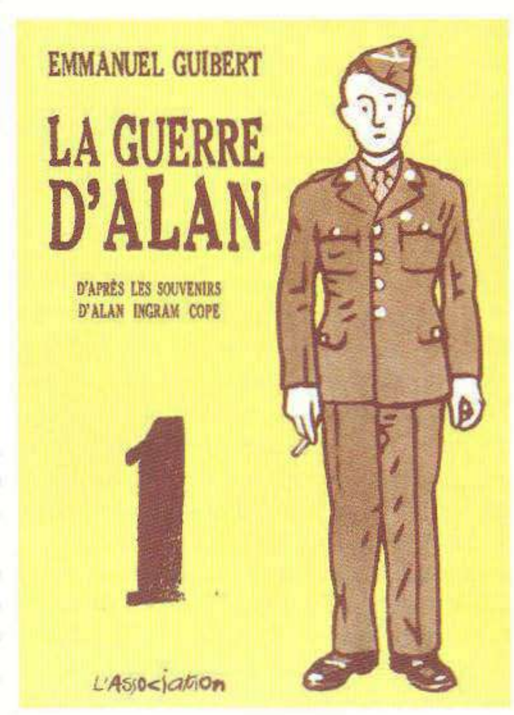
Publicados previamente en *Lapin*, la revista antológica de L'Association, los tres libros de *La guerra de Alan* vuelven a narrar la vida de Cope desde el principio de la contienda hasta su vejez y muerte. Guibert revela que en el futuro pretende visitar de nuevo la infancia

«El Tío Sam me dijo que le gustaría que me pusiera un uniforme y fuese a luchar contra un tipo llamado Adolf.»

de Cope en California. Pese a esta descripción, las memorias de Cope no se detienen en una visión idealizada de la guerra, y todavía menos en una postura heroica. La mayoría de los episodios son prosaicos, pero eso es lo que hace que esta obra resulte tan emotiva y relevante: explora lo que constituye una humanidad corriente, con reflexiones que son a un tiempo humorísticas y conmovedoras. También trata de los mecanismos de la memoria y el olvido.

Guibert utiliza tinta china mezclada con agua en un envase de su propia creación que permite dibujar rápida y caligráficamente. Sus figuras son sólidas, con gruesos perfiles y texturas complejas. Juega con el claroscuro y unos blancos cegadores, aprovechando un medio limitado. *La guerra de Alan* es un cómic con múltiples estratos en un sencillo paquete que revela una vertiente inusual de la vida en tiempos de guerra. **PM**

Título original *La guerre d'Alan*
Primera edición L'Association (Francia)
Creador Francia (n. 1964)
Género Bélico



Otros libros de Emmanuel Guibert
Ariol
Sardina del espacio
El fotógrafo
La hija del profesor

Louis 2000

John Chalmers Sandra Marrs

Primera edición Metaphrog (RU)
Creadores Chalmers (RU, n. 1965); Marrs (Francia, n. 1974)
Género Infantil

Louis vive y trabaja solo en la ciudad de Hamlet; solo, excepto por su compañero y mascota F. C. (abreviatura de Formulaic Companion), un pájaro mecánico confinado en una jaula. Los demás habitantes de Hamlet se contentan con comerse sus raciones y ocupar su tiempo libre en centros de entretenimiento, pero Louis sueña con las montañas. Clean y Jerk Quidnunc, unos vecinos poco amigables, le han convencido de que tiene una tía, y él le escribe sobre sus actividades cotidianas.

En «Día festivo», Louis tiene que rescatar a F. C. de sus vecinos e intenta llegar a las montañas. En «Mintiendo a Clive», Louis es detenido y enviado a una granja de apicultura en la que conoce a Clive, una abeja que intenta volar. En «Las últimas palabras del payaso», Louis está de nuevo en Hamlet, afrontando interrogatorios semanales de la Cheeseman Information Agency, que quiere averiguar qué sabe sobre los bajos fondos. Sin embargo, Louis está entretenido intentando diseñar un nuevo juego para una competición asociada a un día obligatorio de diversión. En «Los sueños nunca mueren», Louis decide visitar a la tía Alison, creyendo que está enferma, y en «Ensalada nocturna», Louis y F. C. sucumben a los efectos de un vertido químico y salen en busca de una cura.

Louis parece ser un ingenuo hombre de la calle que, curiosamente, ignora su entorno y su papel en la vida. Las historias exploran temas de amistad, control a través de la vigilancia, narcóticos y autoritarismo con un tono surrealista y fantástico. Estos cómics dirigidos al público infantil son aventuras para todas las edades. **NFI**

Sky Doll 2000

Barbara Canepa Alessandro Barbucci

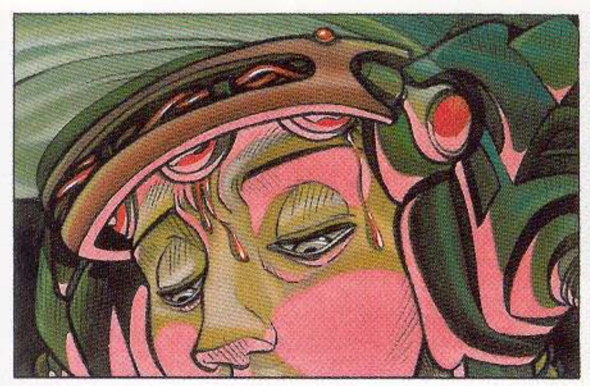
Primera edición Vittorio Pavesio (Italia), Soleil (Francia)
Creadores Canepa (Italia, n. 1969); Barbucci (Italia, n. 1973)
Género Ciencia ficción

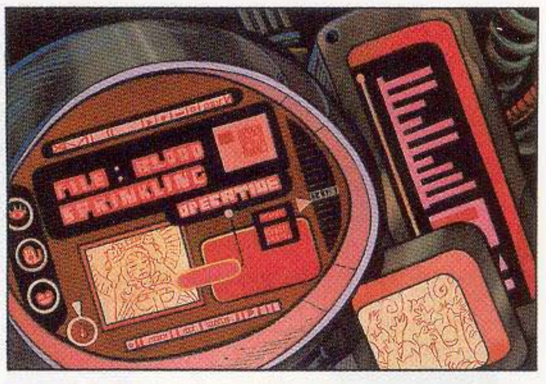
A finales de la década de 1990, algunos autores europeos empezaron a incorporar elementos del manga en sus cómics. Entre ellos estaban Barbara Canepa y Alessandro Barbucci, cuya serie pop *Sky Doll* se convirtió en un modelo cuando se produjo un giro generalizado hacia los estilos posmanga en el diseño de personajes del tebeo italiano y francés.

El personaje principal de esta distópica saga de ciencia ficción, ambientada en los planetas Papathea y Aqua, es Noa, una de las numerosas muñecas androides creadas para los fines sexuales de sus propietarios, que las utilizan sin cometer pecado. Su personalidad es inusual para un androide y, a diferencia de un robot corriente, tiene cierta espiritualidad. El universo de Noa se ve sumido en un conflicto por dos «papisas»: la espiritual y etérea Agape y la sensual y espectacular Lodovica. Cuando el propietario de Noa es asesinado, ella conoce a dos misioneros interestelares, Roy y Jahu, y se une a ellos para propagar la religión hereje de Lodovica. Durante la serie surgen elementos de los recuerdos reprimidos de Noa, e indican que tiene alguna conexión con Agape.

La religión, el poder de los medios y la sexualidad son los temas principales de esta aguda y provocadora comedia de ciencia ficción. Antes de *Sky Doll*, Barbucci y Canepa crearon el exitoso cómic de Disney para preadolescentes *W.I.T.C.H.* y la comedia de terror *Monster Allergy*. Con *Sky Doll* el dúo ofrece un cómic más adulto y plantea una estética más rica, influida por los cómics franceses, el anime, Disney y el arte barroco y psicodélico. **MS**

Sky Doll **aborda temas profundos, como la religión y la sexualidad.** ➡




FILE :
SPRINKLING
OPERATIVE


FILE :
EFFECT :
ON






ZAP
WAMP


CHOISIS-MOI !
NON, MOI !
ACCORDE-MOI LE FEU ÉTERNEL !
MOI AUSSI, JE VEUX BRÛLER DANS TA LUMIÈRE !

Honey & Clover 2000

Chica Umino



«Ya sé por qué estoy perdida. No es porque no tenga un mapa. Lo que no tengo es ... mi destino.»

Otras lecturas

La flor de la vida [*Furawa obu Raifu*] de Fumi Yoshinaga

Marzo llega como un león [*Sangatsu no Raionx*] de Chica Umino

Título original *Hachimitsu to Kurōbā*
Primera edición Shueisha (Japón)
Creador Japón (fecha desconocida)
Género Melodrama

Honey & Clover es maravillosamente divertido, dulce y bonito, pero también contiene crudas realidades. Uno de los personajes principales de este manga coral es Yuta Takemoto, un estudiante de arte de Tokio que vive en el mismo complejo de apartamentos que sus compañeros Takumi Mayama y Shinobu Morita. Un día, Takemoto conoce a Hagumi Hanamoto, una tímida y prometedora artista, y se enamora de ella. Sin embargo, un compañero mayor que Takemoto, el genio excéntrico Shinobu, también está interesado en Hagumi.

Los personajes son amigos íntimos y pasan su vida juntos y felices en la escuela de Bellas Artes, pero a veces les asaltan las dudas sobre su futuro incierto y se pierden en sus relaciones. La trama habla de amor no correspondido, de amistad y de cómo los personajes se abren paso en el mundo cuando abandonan la escuela.

El estilo de Chica Umino es hermoso pero realista y detallado, y presta especial atención a los objetos y fondos, además de reflejar las complejas tensiones de las vidas de sus personajes. La autora diseña bien sus personajes y con sumo detalle, tanto interior como exteriormente, lo cual es uno de los motivos por los que la historia funciona. Algunos de ellos son totalmente corrientes y su manera de vestir, comportarse, pensar, sentir y hablar nos resulta familiar. Los lectores adolescentes pueden identificarse con sus problemas, y los mayores, revivir su juventud y disfrutar del sabor agridulce de la nostalgia.

El amor y la pasión de Umino por sus personajes les infunde espíritu, y convierten a *Honey & Clover* en una obra para todos, no importa edad o género. **CK**

20th Century Boys 2000

Naoki Urasawa

Título original *Nijusseiki Shonen*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1960)
Género Ciencia ficción

En el Japón de finales de la década de 1960, un grupo de niños escribió una historia de ciencia ficción. El libro seguía los numerosos desastres que han asolado a la humanidad y amenazado su existencia, y tenía como protagonistas a los muchachos como salvadores que intervenían para preservar la Tierra.

Transcurridas casi tres décadas, uno de los niños, Kenji Endo, recuerda la historia de infancia después de que un miembro del grupo se suicide, acompañado por la enigmática reaparición del pictograma que los niños utilizaron como símbolo de unión y de su inquebrantable amistad. Con renuencia, Kenji sigue los pasos de una secta milenarista dirigida por un carismático líder y descubre los elementos de un complot, cuyas consecuencias podrían ser nefastas para la humanidad. Pero el suceso más asombroso es que los hechos copian el Libro de la Profecía, en el que los niños habían relatado la historia del fin del mundo.

20th Century Boys es una serie plagada de ramificaciones, poblada por gran cantidad de personajes, pero con un nivel de complejidad añadido. La historia entrelaza varias líneas cronológicas, una técnica incomparable para mantener el suspense a la vez que sostiene el argumento. *20th Century Boys*, un fantástico thriller y una impresionante historia de ciencia ficción, arroja luz sobre las preocupaciones coetáneas acerca de la propaganda, la manipulación y las teorías de la conspiración, y estas cuestiones de peso son fácilmente asimilables durante la lectura. También es una parábola con mucho que decir sobre el poder creativo de la imaginación. **NF**

Sexy Voice and Robo 2000

Iou Kuroda

Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1971)
Género Policíaco
Premio Manga Grand Prize (2002)

Nico Hayashi (Sexy Voice) es una desenfadada niña de catorce años que trabaja de operadora en una línea erótica por diversión antropológica. Gracias a una asombrosa habilidad para recordar e imitar cualquier voz que oiga, es contratada por un anciano gángster para que investigue varios casos, entre ellos el de un niño secuestrado, un empresario desilusionado, un amante manipulador y un asesino amnésico al estilo de *Memento*. Hayashi se une a uno de sus clientes, un friki llamado Iichiro Sudo y apodado Robo por su amor hacia los robots de juguete. Sudo, ingenuo y obtuso, es la antítesis de la confiada y espabilada Hayashi, y se convierte en compinche de esta en el cómic.

Iou Kuroda escribe unos diálogos inteligentes para complementar su serie de episodios de misterio. Cada una de las trece historias centradas en un personaje en *Sexy Voice and Robo* es completa, pero el libro es una obra unificada que contiene temas continuados y subtramas llenas de humor agudo e irónico. Aunque algunas historias presentan circunstancias extremas, están llenas de momentos sutiles y observados profundamente con una delicada atención al detalle. Los peculiares y encantadores personajes de Kuroda están situados en un preciso retrato del Tokio moderno, con su amor por los hoteles, las tiendas, los metros, las librerías y los bares.

Las ilustraciones de Kuroda son extraordinariamente dinámicas. Gracias a su dominio del pincel, el rotulador o la pluma, puede captar gestos naturalistas que revelan la personalidad con unas pocas líneas despreocupadas. **TRL**

Jimmy Corrigan: el chico más listo del mundo 2000

Chris Ware

Título original *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth*
Primera edición Pantheon Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1967) **Género** Drama
Premio Eisner Award (2000)



«Los cómics, al menos los publicados de forma periódica, están exentos de cualquier pretensión; los críticos de arte apenas les dedican atención y son 100 % personales.»

Chris Ware

Otros libros de Chris Ware:
Acme Novelty Library
Building Stories
Quimby the Mouse
Rusty Brown
The Super-Man

Las tiras de *Jimmy Corrigan: el chico más listo del mundo* aparecieron por primera vez en 1992 en un semanario gratuito de Chicago. En 1993 había sido parcialmente reeditada en *ACME Novelty Library* una serie de libros breves que contenían la obra de Chris Ware. En aquel momento nada apuntaba a que aquellas historietas semanales contribuirían a su brillante y coherente álbum de 380 páginas publicado por Pantheon Books en 2000.

El libro causó sensación en el mundo del cómic, algo similar a lo sucedido en su día con Art Spiegelman y *Maus*. La calidad homogénea del trabajo de Ware es todavía más sorprendente por tratarse de una saga que abarca más de un siglo. Esta historia incomparable presenta una trama de una complejidad casi proustiana, que se cimienta en interminables saltos en el tiempo a lo largo de tres generaciones de personajes de la misma familia. Cada uno de ellos guarda parecido con Jimmy y también comparte el mismo nombre o apodo, como si todos cultivaran semejante atavismo.

Ware describe a su héroe como un «paria solitario y emocionalmente incapacitado», lo cual confirma de forma clara la impresión de melancolía abrumadora que impregna su obra. Con un detalle minucioso, el lector sigue las tribulaciones de un solitario treintañero gravemente inhibido en lo que a acción se refiere y carente de toda ambición, pero que aun así sueña desesperadamente con ser Superman. En este contexto, donde la espera siempre predomina, la genialidad de Ware se consolida con su imaginativa representación y su visión constantemente renovada de una persona obstaculizada por su vida cotidiana. La representación de la vida casi a cámara lenta de *Jimmy Corrigan* y su languidez expresan la sensación del tiempo. Su arquitectura, densidad, modulación y ductilidad ofrecen el telón de fondo para una melodía circunspecta: la efusión de una conciencia. **JS**

Volveré en breve 2000

Frank Odoi

«De África siempre sale algo nuevo», dijo el general romano Escipión el Africano hace mucho tiempo. *I'll Be Back Shortly* [Volveré en breve] es otra brillante confirmación de esta verdad.

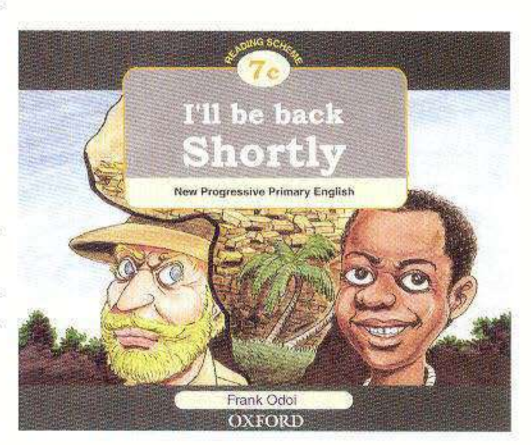
La serie *Golgoti* de Frank Odoi se publicó por primera vez en forma de historieta consecutiva en Tanzania, Uganda, Ghana y Kenia. Golgoti es la Ghana natal de Odoi, y era conocida por su oro. El nombre es una deformación de Costa de Oro, el nombre colonial del país. La primera parte de *Golgoti* se ha publicado como álbum bajo el título de *I'll Be Back Shortly*, y la seguirán las partes segunda, tercera y cuarta.

Aunque aparentemente trata de un hombre blanco que llega a África, las historias se narran desde la perspectiva de un nativo y están escritas como una sátira que nunca resulta cruel. Odoi se mofa de los colonialistas que sudan y llegan a buscar oro, a explotar el país y a romper numerosos tabúes y tradiciones.

Gomez, un hombre blanco, aterriza en el oeste de África y cambia su pistola a Goma, un hijo de la tierra, por unas pepitas de oro. Gomez regresa en busca de más oro y se postula como padre para acabar quedándose. En las negociaciones de independencia, Goma acepta que se impongan nuevas condiciones. Se convierte en presidente y, solo una semana después de su nombramiento, detiene a su primer disidente. Las historias también tratan sobre el África moderna.

Odoi es un dibujante de cómics africano cuyas historias siempre incluyen un ingrediente moral. Nació en Tarkwa, un pueblo minero del oeste de Ghana, y estudió en la Escuela de Bellas Artes Ghanatta en Accra antes de unirse a la Escuela de Medicina de Ghana como artista médico adjunto. En 1979 se trasladó a Nairobi, en Kenia, y empezó a dibujar tiras políticas para *Daily Nation*. Su producción es inmensa, sus temas son reflexivos y su pluma es rápida y elegante. **LP**

Título original *I'll Be Back Shortly*
Primera edición Oxford University Press (África oriental)
Creador Ghana (n. 1948) **Género** Fábula política
Premio Dibujante ghanés del año (2005)



«Me gusta ver películas de fantasía, terror y suspense ... Eso y las locuras de la naturaleza humana me inspiran. Mis modelos fueron los artistas ... a los que aprecio.»

Frank Odoi

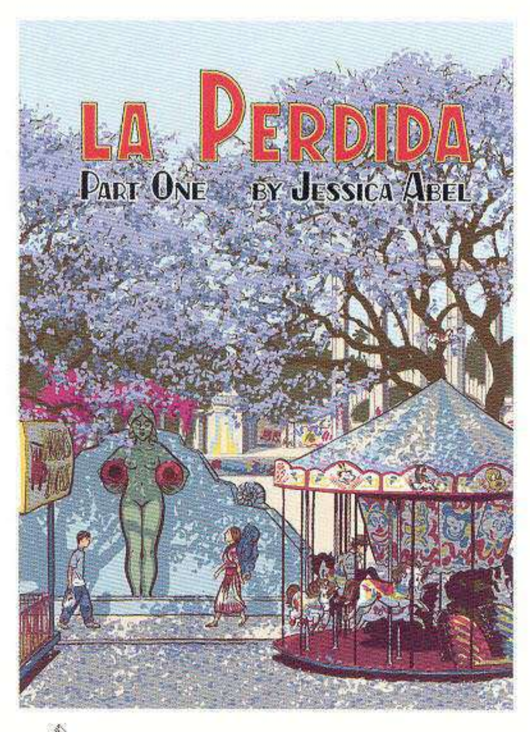
Otros libros de Frank Odoi

Akokhan
Laban
The Mermaid of Motaba
The Wisdom of Africa : A Unique Collection of Listener's Proverbs

La Perdida 2000

Jessica Abel

Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1969)
Género Drama realista
Premio Harvey Award (2002)



Otras lecturas
Artbabe de Jessica Abel
Ghost World de Daniel Clowes
Life Sucks de Jessica Abel, Gabriel Soria, y Warren Pleece
Locas de Jaime Hernández
Palomar de Gilbert Hernández

Esta historia trata sobre encontrarse a uno mismo a través de un entendimiento a veces amargo. Carla es una veinteañera estadounidense abandonada por un padre mexicano ausente y siente una insalubre fijación con Frida Kahlo. La chica decide volver a conectar con sus raíces al sur de la frontera trasladándose a Ciudad de México, aunque apenas habla español.

Sus experiencias se narran en tres actos solapados que van desde su ignorancia e inocencia hasta una experiencia ganada con sudor. Al principio vive con un grupo de expatriados en su mayoría insulares, entre ellos un novio realmente odioso. Luego, ansiosa por encontrar más autenticidad, Carla se acerca a un grupo de amigos y amantes mexicanos, y en el proceso pierde sus accesorios étnicos.

Cuando el personaje que da título a la obra intenta desprenderse de su piel estadounidense en esta *bildungsroman*, el lector se da cuenta de que dicha negación de su identidad es problemática. Algunos de sus amigos mexicanos se contentan con denunciar el imperialismo de Estados Unidos, mientras que otros desearían buscar oportunidades al otro lado de la frontera.

Al principio, *La Perdida* fue editada en formato de serie por Fantagraphics entre 2000 y 2005, antes de ser revisada y recopilada como novela gráfica por Pantheon en 2006. A pesar de algunos parecidos con su protagonista —Abel se trasladó una breve temporada a Ciudad de México con su marido, el dibujante de cómics Matt Madden—, la historia no es autobiográfica. Sin embargo, su estancia allí contribuye a transmitir una fuerte sensación de autenticidad con su gráfica descripción del entorno físico y su medio social. El estilo de Abel, en blanco y negro y utilizando tinta y pincel, traza con expresividad y complementa la transformación de Carla, que pasa de ser una inocente en el extranjero a convertirse en una joven experimentada. **TV**

Betelgeuse 2000

«Léo»

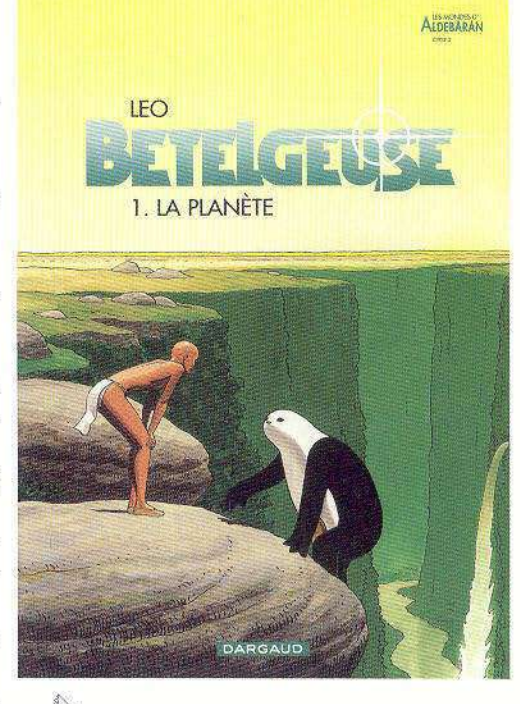
Betelgeuse es el más exitoso de los ciclos narrativos que constituyen la obra épica *Aldebarán*, y trata de la exploración del espacio y la expansión humana en el universo.

En el siglo XXI, los humanos, animados a abandonar el sistema solar por los efectos del empeoramiento de las condiciones de vida en la Tierra y el progreso realizado en la tecnología de los viajes interestelares, han empezado a colonizar otros mundos. Tras asentarse con éxito en el sistema de Aldebarán, los exploradores han enviado una misión al sexto planeta de Betelgeuse. Pero la expedición sale mal. La tripulación, aislada de su nave, que ha permanecido en órbita, e incapaz de establecer contacto con la base de la que ha partido, se instala en el planeta y funda dos comunidades, una en una ladera de una colina, el grupo del cañón, y la otra, en medio de una llanura, el grupo del desierto. Pronto, ambos grupos se convierten en enemigos.

La heroína de la saga, Kim Keller, es enviada por la colonia de Aldebarán a ayudar al planeta Betelgeuse, y descubre una situación de conflicto a su llegada. Atrapada entre los supervivientes enfrentados, desvía su interés hacia los extraños animales que descubre allí, los «iums», cuya conducta indica que podrían ser una especie más evolucionada, un descubrimiento que podría poner freno al proceso de colonización. En Betelgeuse también halla restos del «mantrisse», un animal extraterrestre con poderes misteriosos que había sido descubierto en su planeta de nacimiento.

Si bien incluye varias aventuras típicas de las historias épicas, *Betelgeuse* es sobre todo una historia de exploración. Léo se siente fascinado por la fauna y flora de los extraños mundos que crea, y las retrata con profusión de detalles de una exuberancia poco común. Podemos sentir el aliento de un mundo lejano en cada episodio de esta rica saga, cuyo poder evocador la ha convertido en un clásico de los cómics de ciencia ficción. **NF**

Primera edición Dargaud (Francia)
Creador Luiz Eduardo de Oliviera (Brasil, n. 1944)
Género Ciencia ficción
Premio Nominado a la Mejor Serie, Angulema (2004)



Otros libros de Léo

Dexter London con Sergio García
Gandhi, le Pèlerin de la Paix con Benoît Marchon
Kenya con Rodolphe
Trent con Rodolphe y Scarlett Smulkowski

GoGo Monster 2000

Taiyo Matsumoto



«Dibujé GoGo Monster *por encargo durante más de tres años y hubo más problemas de los que esperaba.»*

Otros libros de Taiyo Matsumoto

Aoi Haru [Primavera azul]
Hana Otoko
Número cinco
Ping Pong
Tekkon Kinkurito [Tekkonkinkreet]

Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1967)
Género Fantasía
Premio Excellence Award for Manga (2007)

Yuki Tachibana es un estudiante corriente que conjura fácilmente a «los otros», unas criaturas imaginarias que son omnipresentes en su entorno, pero él es la única persona que puede verlas. Puesto que el resto de la escuela no es capaz de comprender la situación, su talento lo mantiene apartado de los demás estudiantes, que lo ignoran y lo tratan como un paria.

Por suerte, hay algunas excepciones, como el viejo Gantsu, que se dedica a labores de mantenimiento en la escuela y muestra tolerancia y afecto por la sensibilidad ensoñadora del niño, y en particular Makoto Suzuki, un estudiante recién llegado al colegio. Este es el principio de una amistad reforzada por el despertar gradual de Makoto al mundo de espíritus invisibles que habita Yuki. A lo largo de esta suntuosa novela gráfica, nunca se revela exactamente cuáles son las percepciones del joven Yuki. ¿Una enfermedad infecciosa? ¿Las visiones interiores de un niño autista? ¿O una deslumbrante mirada a ese mundo secreto para el que solo los niños, investidos de inocencia, tienen la llave?

Matsumoto causa una profunda impresión con su soltura y osadía. Esta es la obra de un autor que puede leerse como metáfora de la transición a la vida adulta, y, como tal, también incluye momentos agridulces. Asimismo, *GoGo Monster* podemos interpretarlo como un ballet de espíritus elementales, una extensión ecológica y contemporánea del viejo animismo japonés. Sea lo que fuere, tras muchas obras asombrosas como *Número cinco* y *Tekkonkinkreet*, *GoGo Monster* es un trabajo extraordinario para disfrutar. **NF**

80°C 2000

Yao Fei La

Publicado por Big Kana (Francia)
Creador China (n. 1974)
Género Drama
Influencia sobre *Pink Diary*

80 °C. El título revela desde el principio el plan de Yao Fei La y explica su significado en el subtítulo para recordárselo a quienes puedan haberlo olvidado: «Si el amor tuviese temperatura, recordarías cuál es...». Este es el trasfondo para una larga serie —*80°C* consiste en ocho volúmenes de relatos cortos— que gira en torno a la vida cotidiana (y emocional) de los jóvenes chinos.

No hay nada de revolucionario en esas historias marcadas con el sello de «vida real»: muestran el tono fresco y las observaciones agudas típicas del trabajo de Yao Fei La. En una historia vemos a una joven que alcanza su plenitud al entrar en contacto con un director de escena, más de diez años mayor que ella; en otra, un entusiasta de los videojuegos compara su experiencia virtual con los juegos de seducción que se encuentra en la realidad.

Las cosas cobran mayor interés gracias a los fragmentos de vida que ofrecen un relato de una moderna realidad urbana en China, que es poco conocida para el resto del mundo y está muy alejada de los tópicos habituales sobre el país. Yao Fei La empezó a crear *manhua* (cómics) en 1995, cuando apenas había cumplido veinte años, y desde entonces no ha cesado de observar el mundo con su peculiar estilo. Con *80°C*, Yao Fei La, el líder natural de una nueva generación de autores de cómic que han comenzado a liberar la narrativa y las convenciones formales del género en China, ha creado una serie de obras movido e inspirado por el espíritu de libertad. Solo cabe esperar que le sigan permitiendo expresarse. **NF**

La espinaca de Yukiko 2000

Frédéric Boilet

Título original *L'Epinard de Yukiko / Yukiko no Hôrensô*
Primera edición Ego comme X (Francia); Ohta Shuppan (Japón)
Creador Francia (n. 1960) **Género** Romántico

Un día de abril en Japón, durante la inauguración de una exposición, el narrador de esta historia —un autor de cómics francés que vive en Tokio y guarda un parecido asombroso con Frédéric Boilet— conoce a Yukiko, una hermosa joven japonesa a la que declara su amor. Yukiko, aunque se siente tentada a aceptar la relación, no oculta el hecho de que también se siente atraída por otro hombre, Hashimoto, un amigo de Boilet.

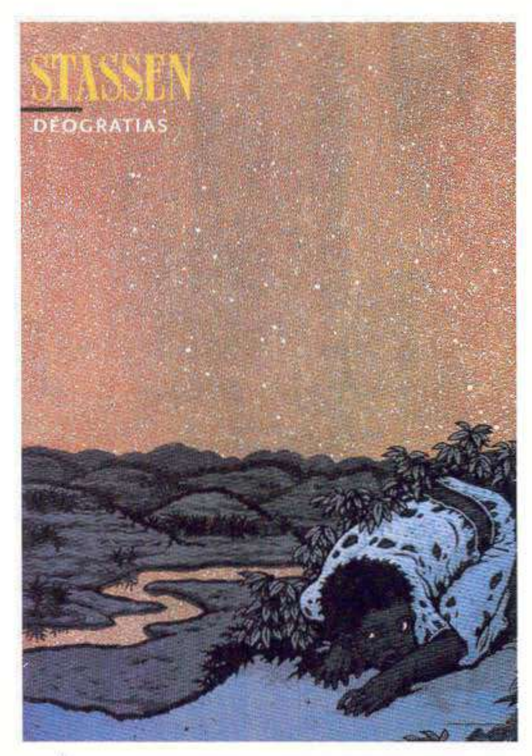
Tras un obstinado cortejo, el narrador convence a Yukiko de que se embarque en una relación amorosa con él, aunque sea breve y no parezca tener futuro. El romance, en el que ella se convierte en su modelo, también permite al autor explorar la ambigua relación entre un artista y su musa. Boilet opta por un estilo deliberadamente franco al retratar la intimidad de una relación, e incluye escenas de sexo gráficas que logran conservar su ternura. Dicha franqueza se ve acentuada por su técnica fotorrealista. No obstante, esta novela gráfica también brinda un interesante relato de la vida cotidiana en Tokio.

Tras ser reeditado en una revista japonesa, el libro fue publicado simultáneamente en 2001 por la editorial francesa Ego comme X. Un posicionamiento tan inusual no hace sino infundir más peso a este libro singular y de factura perfecta. La iniciativa también refleja el particular estatus de Boilet como uno de los pocos autores occidentales que han vivido en Japón y se han sumergido suficientemente en la cultura como para ejercer de vínculo entre los mundos del cómic nipón y europeo. **NF**

Deogratias 2000

Jean-Philippe Stassen

Título original *Déogratias*
Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creador Bélgica (n. 1966)
Género Drama



Otros libros de Jean-Philippe Stassen
Le bar du vieux Français con Denis Lapière
Les enfants
Louis le Portuguais
Pawa, chronique des monts de la lune

¿Cómo puede retratar un dibujante de cómics unos acontecimientos atroces? El tema de Jean-Philippe Stassen en *Deogratias* es el genocidio de Ruanda, acaecido en 1994. Su título significa «Gracias a Dios», y también es el nombre de su protagonista adolescente. Dicha ironía pende constantemente sobre la obra. El estilo de las ilustraciones, con característicos perfiles gruesos en negro y un denso color, da al cómic el aspecto de un libro infantil, lo cual hace todavía más inquietante el horror que lleva a un joven de a pie al corazón de la oscuridad.

Deogratias es el testigo en el que debe confiar el lector, pero la narración de su historia no es sincera, ya que muestra los síntomas del trauma. El personaje es presentado después de la matanza, loco e intoxicado por el alcohol. Los flashbacks repentinos, que se producen sin transición, evocan los recuerdos involuntarios que lo atormentan. También crean suspense a medida que el lector se va inquietando por lo que debe de haber reducido al muchacho a ese estado abyecto.

«Deogratias mantiene al lector alejado de las atrocidades.»

Publishers Weekly

Los episodios previos a las atrocidades muestran a Deogratias como un adolescente pícaro, un hutu al que le gusta una chica tutsi. Cualquier parecido con los fotorromances franceses termina ahí. El camino hacia la matanza cobra impulso con un trasfondo de rivalidades étnicas fomentadas por los antiguos ocupantes coloniales. La imaginación de Deogratias se ve asediada por profesores intolerantes, soldados arrogantes, sacerdotes católicos hipócritas y por sus propias acciones. Stassen no intenta documentar el proceso histórico, y prefiere arrastrar al lector a las profundidades de una pesadilla de la que su protagonista nunca puede despertar. **AM**

Powers

¿Quién mató a Retro Girl? 2000

Brian Michael Bendis Michael Avon Oeming

Un cómic de 1993 titulado *Cape City* presentaba a unos investigadores privados portando unos maletines en una ciudad poblada por individuos con superpoderes. La historieta, entretenida pero mal dibujada, fracasó. Varios años después, un concepto muy similar, aunque mucho mejor gestionado, fue una mina de oro para Brian Michael Bendis y Michael Avon Oeming.

Oeming era un prodigio al que pagaban por su talento cuando tenía solo catorce años. Un lustro después le ofrecieron el cáliz envenenado de escribir historias originales de *Juez Dredd* para el mercado estadounidense, y tras las críticas posteriores su carrera se fue a pique.

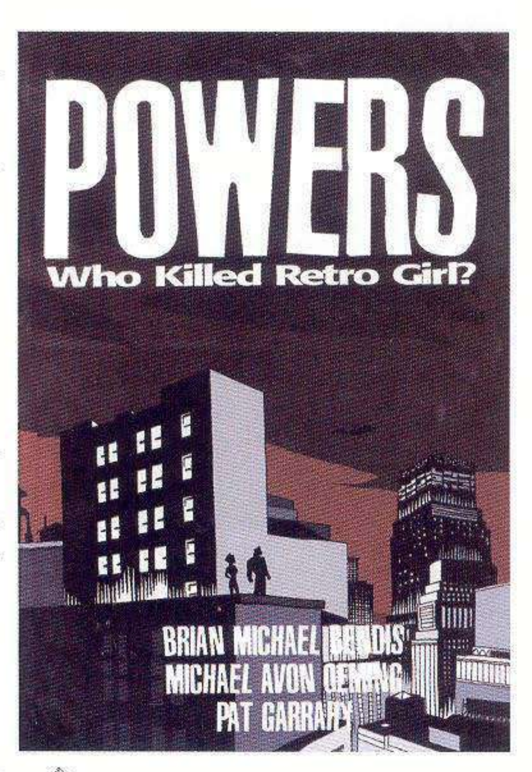
¿Quién mató a Retro Girl? presenta a los agentes de policía Christian Walker y su nueva compañera, Deena Pilgrim, trabajando en una ciudad abarrotada de superpoderes. La paridad solo se restablece en celdas personalizadas y salas de entrevistas en las que las habilidades son desactivadas. Pilgrim es de baja estatura, agresiva y habla por los codos, mientras que Walker es alto, reservado y cauteloso. Es el clásico sistema de contrastes que favorece la facilidad de Bendis para unos diálogos inteligentes aunque siempre realistas, y Oeming adopta un estilo que da prioridad a la luz y las sombras. Al principio quería que el cómic fuese en blanco y negro, pero el color, cuidadosamente aplicado por Pat Garrahy, crea una imagen única.

«Soy un narrador de historias; eso significa escribir, además de arte.»

Michael Avon Oeming

La investigación sobre el asesinato del superhéroe favorito de la nación ofrece varias sorpresas y una mirada a los detectives más allá de las pinceladas generales del principio. El volumen, ingenioso y adictivo, estableció más que adecuadamente la serie *Powers*. **FP**

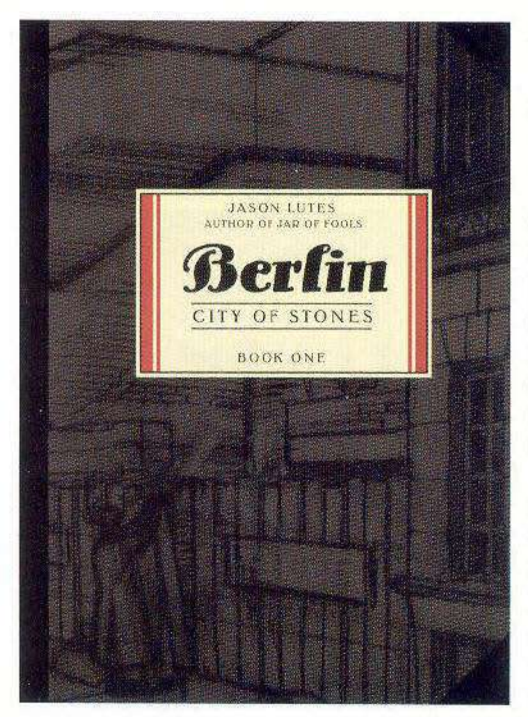
Título original *Powers. Who Killed Retro Girl?*
Primera edición Image Comics (EE.UU.)
Creadores Bendis (EE.UU., n. 1967); Oeming (EE.UU., n. 1975) **Género** Superhéroes



Otros libros de Michael Avon Oeming
Powers con Brian Michael Bendis
Rapture con Taki Soma
The Foot Soldiers con Jim Krueger
The Mice Templar con Bryan J. L. Glass

Berlín: Ciudad de piedras 2001

Jason Lutes



«¿Alguna vez has visto semejante locura? Míralos corriendo por todas partes en sus máquinas.»

Otras lecturas

Metralla de Rutu Modan
Juego de manos de Jason Lutes
Locas de Jaime Hernández
Maus de Art Spiegelman
Palomar de Gilbert Hernández

Título original *Berlin: City of Stones*
Primera edición Black Eye Productions (Canadá) y Drawn & Quarterly (Canadá) **Creador** EE.UU. (n. 1967)
Género Historia, drama

Berlín: Ciudad de piedras, la primera parte de la que ha de ser una trilogía, es una obra muy ambiciosa que hace gala de una pausada confianza. Bascula entre el culebrón y el drama histórico para hacer un retrato de la gente corriente que vive en Berlín durante el tumultuoso período de la República de Weimar. Se inica con el viaje de la estudiante de arte Marthe Müller en tren a Berlín, y conocemos también a su futuro novio, Kurt Severing.

En el vagón viaja con ellos un miembro del partido nazi que está profundamente dormido; es una buena metáfora de la época en la que comienza el cómic. Mientras los lectores ven a Müller seguir con su curso de arte, hacer amigos y desarrollar un mayor apego por Severing, también observan a numerosas facciones políticas enfrentadas por el dominio. Una familia queda desgarrada por la política cuando una mitad se une a los nazis y la otra a los comunistas, mientras la policía trata de contener a estos bandos en liza. Somos testigos de actos de camaradería y crueldad desde múltiples puntos de vista y desde todos los bandos, acrecentándose desde el profético Día Internacional de los Trabajadores de 1929.

El guión de Lutes es meticuloso y poco sensacionalista. Con firmeza, se toma su tiempo para desarrollar sus personajes y explicar los detalles de la ciudad, cuidadosamente dibujada en blanco y negro, lo cual permite al lector sumergirse en el Berlín de la época. Está claro que Lutes ha investigado. Esta ciudad se antoja viva y respira; es una ventana a un lugar que, más que ningún otro, se ha hallado en el epicentro del siglo XX y se ha precipitado hacia sus horas más oscuras. **BD**

Cola Madness 2001

Gary Panter

Primera edición Funny Garbage (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1950)
Género Alternativo, ciencia ficción
Premios Masters of EE.UU. Comics (2006-2007)

Cola Madness es una gran novela gráfica que fue creada originalmente en 1983, pero que no se publicó hasta pasado dieciocho años. Tras ver el trabajo de Panter en *RAW*, Shizuo Ishii quiso publicarlo en japonés. Pensando que le habían pedido que creara una obra totalmente nueva, Panter escribió esta, su historia más extensa hasta la fecha. Al no encontrar ningún editor que se quedara con el proyecto, la historia languideció durante casi dos décadas.

Como buena parte de la obra de Panter, *Cola Madness* gira en torno a unos personajes ambientados en un futuro tribal y postapocalíptico. El elenco es más amplio aquí que en sus más conocidos libros de *Jimbo*, pero los personajes son igual de arquetípicos. La historia se centra en un grupo variopinto de inadaptados, entre los que se hallan Bob War, Uncle Garcia, que parece un cocodrilo, Salari Fuzz y Kokomo, una figura tribal que presenta el relato. Panter, con el público japonés en mente, incluyó enormes dosis de la cultura estadounidense en una amalgama y preparó un brebaje que pretendía tener importancia universal. El resultado fue una locura absoluta.

La diferencia significativa entre *Cola Madness* y otras obras de Panter radica en las viñetas. El grueso del libro se presenta con dos viñetas bien diferenciadas por página. El lector puede contemplar sus líneas magistralmente esquemáticas y la clara expresión de una dimensión narrativa. En muchos sentidos, *Cola Madness* es la obra más tradicional de Panter. Este cambio de ritmo permite que cobren protagonismo unas aptitudes del artista totalmente distintas. **BB**

Instituto Cromartie 2001

Eiji Nonaka

Título original *Sakigake!! Cromartie Koko*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1965) **Género** Humor
Premio Kodansha Manga Award (2002)

Para apreciar totalmente la temática central de este cómic, uno debe conocer la cultura de los *yanki* japoneses (derivado del término *yankee*, aunque no existe un vínculo directo entre ambos significados). *Yanki* se refiere a una subcultura de jóvenes delincuentes vagamente situados entre un hooligan y una banda, y, desde que aparecieran por primera vez en la década de 1980, se han convertido en un tema popular de la escena del cómic japonés para chicos. A consecuencia de ello ha nacido un subgénero de tebeos denominado *yanki*. Aunque los *yanki* de *Instituto Cromartie* mantienen la naturaleza estereotípica de su cultura, Eiji Nonaka parodia el subgénero sustituyendo los temas habituales por gags de un sinsentido absoluto.

La trama gira en torno a unos delincuentes del Instituto Cromartie, un centro de baja categoría en el que son temidos por su reputación de *yanki*, aunque en realidad son solo un grupo de muchachos sorprendentemente obtusos. El increíblemente imaginativo Nonaka sitúa a los personajes en situaciones disparatadas.

La belleza de estas historias estriba en que no hay nada profundo o coherente en su concepto. Los protagonistas, supuestamente adolescentes, parecen de mediana edad, con la salvedad de uno, ß (Beta) Mechazawa, que parece un robot. Takashi Kamiyama, el personaje principal, es extremadamente discreto, y en un momento dado desapareció de la serie durante siete semanas consecutivas. En 2000 *Instituto Cromartie* se publicó por entregas en *Shukan Shonen Magazine* y recibió el Premio Kodansha al Manga para Chicos en 2002. **TS**

Chobits 2001

✎✎ «CLAMP»

Primera edición Kodansha (Japón)
Creadores Japón: Ageha Ohkawa (n. 1967); Tsubaki Nekoi (n. 1969); Mokona Apapa (n. 1968); Satsuki Igarashi (n. 1969) **Género** Ciencia ficción, romántico

Chobits se centra en la vida de un joven con Chi, el androide *bishōjo*. CLAMP, un grupo de cuatro dibujantes de cómic japonesas, es conocido por las historietas para chicas y sus series animadas *Card Captor Sakura* y *Magic Knight Rayearth*. No obstante, *Chobits* es una excepción a la norma y va dirigida al público masculino. Originalmente apareció por entregas en el cómic para chicos *Young Magazine*.

La historia, ambientada en un mundo en el que los ordenadores se han convertido en androides, cuestiona el tema clásico del romance entre humanos y robots: El personaje protagonista, Hideki Motosuwa, se traslada de Hokkaido a Tokio para asistir a escuela preparatoria después de suspender el examen de acceso a la universidad. Un *ronin*, o estudiante «retenido» (un graduado de secundaria que estudia para tener otra oportunidad de entrar en el siguiente nivel), aparece en varios cómics para chicos, aplicando la regla de oro de que si un *bishōjo* interviene, el protagonista masculino no debe ser perfecto.

El día de su llegada, Hideki encuentra un ordenador androide *bishōjo* y lo bautiza Chi, pues es la única palabra que parece capaz de pronunciar. Hideki enseña al androide palabras y modales, pero tiene problemas para mantener las distancias con Chi, que parece estar desarrollando sentimientos hacia él. Hideki empieza a cuestionar la conducta de Chi, pues sospecha que podría ser uno de los chobits, o androides con emociones. Muchos coinciden en que la trama de este cómic es la más talentosa del grupo. **TS**

El diario de K. 2001

✎ Raul Brandão ✎ Filipe Abranches

Título original *O Diário de K.*
Primera edición Edições Polvo (Portugal)
Creadores Brandão (Portugal, 1867-1930); Abranches (Portugal, n. 1965) **Género** Drama

Filipe Abranches pertenece a la generación de *Lx Comics*. El acrónimo «Lx» no corresponde a *lux* [luz], aunque bien podría tener ese significado adicional, sino a Lisboa. *Lx Comics* era una revista publicada entre 1990 y 1991. Por aquel entonces, los tebeos alternativos estaban experimentando un auge internacional, y Portugal no era la excepción. Por desgracia, *Lx Comics* tocó a su fin tras solo cuatro números. Unos años después se fundó la Bedeteca de Lisboa (la biblioteca de cómics de Lisboa). Asimismo, durante un breve período el gobierno central portugués concedió becas a los dibujantes, lo cual les permitía centrarse en sus historietas durante doce meses. *El diario de K.* fue la primera obra que contó con la ayuda de dichas becas.

Raul Brandão era un escritor simbolista portugués que publicó *La muerte del payaso* en 1896. Estaba obsesionado con el mal social y el sufrimiento humano. Lo grotesco, lo patético y lo trágico forman parte de su paleta expresiva. *El diario de K.* es una adaptación de *La muerte del payaso*. Filipe Abranches empezó su carrera influido por la *ligne claire* [línea clara], pero hacia 2001 se había pasado a lo que se conoce como línea oleaginosa. Este es un libro muy oscuro, ilustrado con los dibujos expresionistas de Abranches. El circo del payaso es una metáfora de la vida, donde las ilusiones destrozadas y el mal se ocultan detrás del brillo de las luces y las lentejuelas. La historia termina en escarnio, con alguien gritando: «Fora o autor!» [¡Fuera el autor!]. Pero, ¿quién es exactamente ese autor? ¿Raul Brandão, Filipe Abranches? ¿O podría tratarse de alguna deidad desconocida? **DI**

Las líneas oleaginosas y la imaginería oscura evocan amenazas y misterios en *El diario de K.* ➡



Novia por correo 2001

Mark Kalesniko

Título original *Mail Order Bride*
Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador Canadá (n. 1958) **Género** Romántico, drama
Influido por Eddie Campbell

Monty Wheeler tiene treinta y nueve años, es soltero, virgen y un friki confeso que dirige una empresa de cómics, juegos y juguetes y vive con su amplia colección en la parte trasera de la tienda. A Monty le gustan las chicas orientales, o al menos los sueños que prometen sus revistas porno, y a través de un anuncio clasificado contacta con la coreana Kyung Seo para que sea su «bonita, exótica, leal, trabajadora y tradicional esposa asiática». Pero la elegante e inteligente Kyung llega a Estados Unidos decidida a dejar atrás su pasado. Tras desilusionarse por los celos y la colección porno de Monty, se hace amiga de una liberada asiática nacida en Occidente y de profesión fotógrafa que la introduce en el mundo de la moda y la danza y le presenta a nuevas amistades, lo cual lleva a Kyung a plantearse huir.

Kalesniko elabora un perceptivo retrato de las falsas promesas y las aspiraciones frustradas a ambos lados de un matrimonio por correo. Al trazar la desintegración de la relación, Kalesniko utiliza varios símbolos poderosos. Una solitaria bailarina, desnuda y enmascarada, refleja el cambio de esperanzas de Kyung; amenazada por unas fúnebres animadoras, se libera. La opresión de Monty se personifica en sus juguetes. Kalesniko también puntúa las páginas extraídas de las revistas pornográficas de Monty, y yuxtapuestas, cuando Kyung intenta ser más independiente, con palabras de los anuncios que prometen una novia que será «doméstica» y «simple». Al final se produce un enfrentamiento explosivo que pone a prueba hasta qué punto pueden ser independientes ambos. **PG**

La hermandad Perry Bible 2001

Nicholas Gurewitch

Título original *Perry Bible Fellowship*
Primera edición *The Daily Orange*, Syracuse University (EE.UU.) **Creador** EE.UU. (n. 1982) **Género** Humor
Premio Ignatz Award (2005-2006)

Si uno se sumerge en el colorido y demente mundo de *Perry Bible Fellowship* [La hermandad Perry Bible] de Nicholas Gurewitch puede que no vuelva a ser la misma persona. Gurewitch empezó la obra para el periódico de su universidad, y comenzó prematuramente afilando su peculiar humor —y sus aptitudes con la pluma— como si se tratara de una cuchilla. Gurewitch desafía toda síntesis, y resulta difícil describir una tira en la que en todo momento ocurre algo distinto y con una alucinante gama de estilos. En esto, Gurewitch es como un buen monologuista, tan incesantemente sorprendente en su material que quieres recomendárselo a tus amigos repitiendo sus rutinas al pie de la letra.

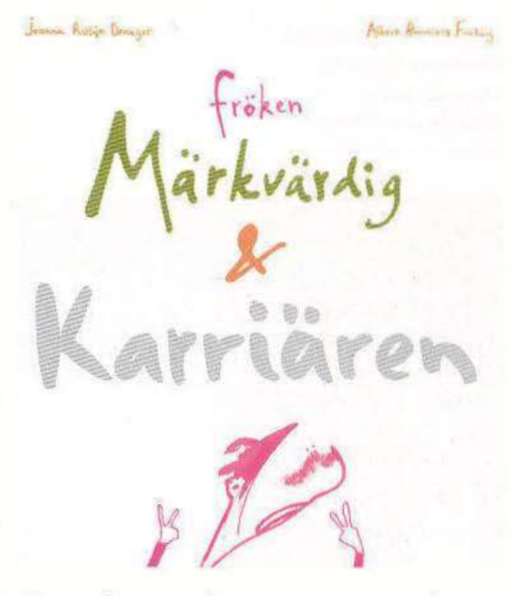
Pero la genialidad de los dibujos de Gurewitch reside en que los lectores deben ver la imagen para que el chiste funcione. Siempre ayuda que estas ilustraciones sean un regalo visual imperdible cuyo material proviene de fuentes que van desde los cuentos de hadas hasta el programa espacial, pasando por Charles Atlas y dinosaurios sedientos de sangre. Gurewitch también es un maestro del pastiche, canalizando el estilo de Edward Gorey, Quentin Blake y los olvidados ilustradores de libros para niños de su infancia para crear entornos en los que las asociaciones con esos artistas preparan a los lectores para sentirse desconcertados una vez más.

Pese a haber ganado todos los grandes premios del mundo del cómic estadounidense, Gurewitch ha frenado el torrente de imágenes inquietantes que surgían de *Perry Bible Fellowship*. Los fans de la tira esperan que regrese con chistes y dibujos aún más asombrosos. **EL**

Señorita extraordinaria y su carrera 2001

Joanna Rubin Dranger

Título original *Fröken Märkvärdig & Karriären*
Primera edición Albert Bonniers (Suecia)
Creador Suecia (n. 1970)
Género Sátira



De vez en cuando aparece un cómic que cambia las percepciones de los lectores sobre lo que puede ser un tebeo. Eso les sucedió a muchas personas que leyeron la novela gráfica *Señorita extraordinaria y su carrera*. La artista sueca Joanna Rubin Dranger tenía un problema con los cómics convencionales, pues consideraba que había demasiada información en cada página. La agotaba todo lo que supuestamente tenía que digerir. Cuando se sentó a crear una historieta propia, decidió incluir solo una gran viñeta por página y hacer que sus personajes fueran enormemente icónicos dibujándolos en un escueto blanco y negro.

Señorita extraordinaria y su carrera sigue a una joven empeñada en alcanzar el éxito que asiste simultáneamente a una prestigiosa escuela de arte y trabaja como artista *freelance*. Siempre guarda la compostura, pero por dentro se pliega ante las presiones. La historia se relata con una imaginería llena de simbolismo: por ejemplo, la presión de las expectativas se representa en forma de un gran monstruo negro que lentamente va asediando a la protagonista.

Es probable que la historia sea autobiográfica hasta cierto punto, sobre todo por el parecido de la artista con el personaje principal. Sin embargo, no es autobiográfica en el sentido tradicional del término, ya que Dranger ha mezclado sus experiencias con elementos de ficción para contar una historia que es a un tiempo personal y universal: una fábula moral para el siglo XXI. *Señorita extraordinaria y su carrera* también se ha adaptado en una película animada aclamada por la crítica. **FS**

«De todos modos, no importa lo que haga ... Mientras sea totalmente innovador y revolucionario.»

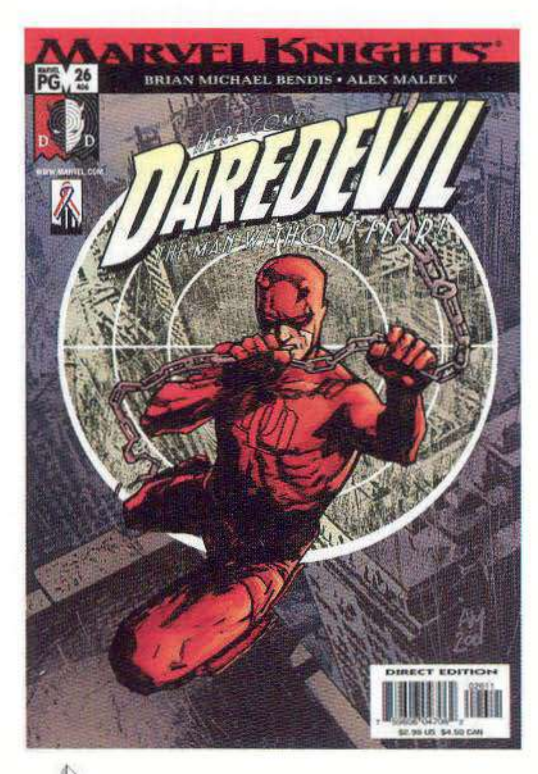
Otras lecturas

La hermana de Cenicienta y otras historias morales de J. Rubin Dranger
Señorita aterrorizada y su carrera de Joanne Rubin Dranger
Passionella and Other Stories de Jules Feiffer

Daredevil 2001

Brian Michael Bendis Alex Maleev

Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Bendis (EE.UU., n. 1967);
Maleev (Bulgaria, n. 1971)
Género Superhéroes



Otros libros de Brian Michael Bendis
Alias
Powers
Torso
Ultimate Spider-Man

Un personaje complicado como Daredevil ha tenido más bajadas que subidas. En la década de 1980, Frank Miller reinventó este personaje un tanto inverosímil en términos sombríos y descarnados, salpicando la obra con ninjas y violencia extrema. El título se hundió cuando Miller se fue, ya que los nuevos creadores al parecer se sentían intimidados por su legado. No ocurrió lo mismo con Brian Michael Bendis y Alex Maleev, que afrontaron sin ambages la herencia de Miller y llevaron al personaje a cotas nunca antes alcanzadas.

Los cuatro años en que Bendis y Maleev se encargaron de *Daredevil* fueron lo más destacado de la primera década del siglo XXI en lo que a superhéroes se refiere. Al presentar a nuevos personajes como Milla

«Antes de despertar ... sé que mi vida ha terminado.»

Donovan, la mujer de Matt Murdock, así como situaciones inéditas, los creadores llevaron a Daredevil más allá de su punto álgido. El espectacular avance obedeció a su deseo de tomarse en serio las ramificaciones de los actos de Daredevil desde un punto de vista psicológico. El giro crucial fue la revelación de su identidad secreta.

Daredevil es un hombre cazado cuyas viejas némesis aparecen tras un largo letargo, empeñadas en vengarse por las numerosas ocasiones en que el héroe ha frustrado sus malignas intenciones. Estos cómics son dramáticos como pocos tebeos de superhéroes porque nunca está claro que todo saldrá bien.

Todo lo contrario, de hecho. Bendis y Maleev empujan a Daredevil a un mundo de pesadilla y cine negro que subraya la alienación de este hombre ciego cuyas habilidades le permiten ver lo que otros ignoran. El descarnado dibujo de Maleev, basado en fotografías, crea un Nueva York muy creíble e intimidatorio. **BB**

Cumpleaños turbulento 2001

Nabiel Kanan

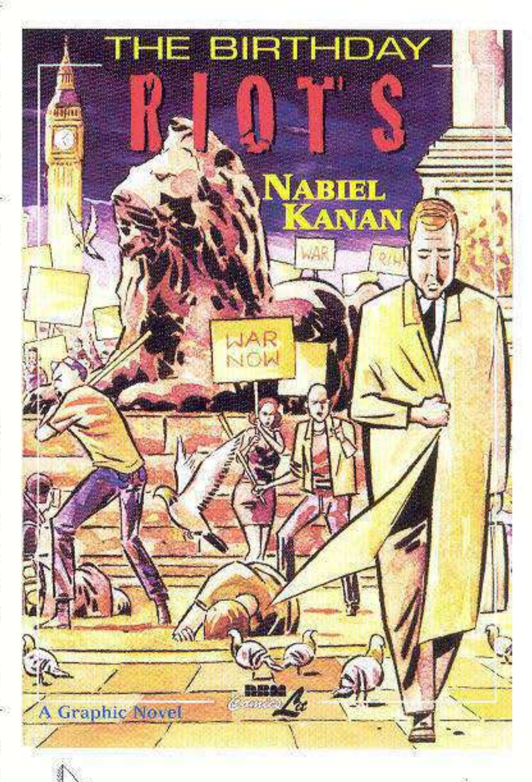
Cumpleaños turbulento ahonda en cuestiones sobre los gitanos o «viajeros» de Reino Unido y las crisis de conciencia que desencadenan en un hombre y su hija adolescente. Max Collins es un hombre casado de cuarenta y tantos años con dos hijos y una casa en el campo. Tras abandonar su empleo como profesor en ciencias políticas, ha conseguido un trabajo bien remunerado como asesor de Thom Conran, el candidato independiente a la alcaldía de Londres. Mientras planea la campaña de Conran, Max insiste en que se ignore la controvertida legislación gubernamental que prohíbe a los nómadas ocupar tierras privadas o públicas, pero su determinación es puesta a prueba cuando un grupo de gitanos aparece en el terreno que hay detrás de su casa.

«Creo que la gente debería cumplir las promesas que hace. ¿Tú no?»

Max llama al ayuntamiento para que los echen, pero una semana después siguen allí. Mientras tanto, su hija Natalie traba amistad con un chico gitano de su escuela que es objeto de pintadas ofensivas y acosos. Su amistad no hace sino intensificar el distanciamiento con su padre. Ambos discuten durante el desayuno y llegan a un punto crítico en el cumpleaños de Natalie, cuando esta se escapa de casa y huye a Londres.

El viaje emocional para volver a encontrarla, y el hecho de descubrir que un joven en huelga de hambre que protesta contra la ley es uno de sus exalumnos, lleva a Max a revaluar las promesas rotas: las pequeñas mentiras piadosas, las infidelidades conyugales, la casa del árbol que nunca terminó para su hija y la gran traición de sus ideales. Nabiel Kanan mantiene la habilidad para retratar a adolescentes desafectos, como en *Exit*. El autor genera simpatía por Max cuando despierta de nuevo su conciencia política y moral. **PG**

Primera edición NBM Publishing (EE.UU.)
Creador RU (n. 1971)
Género Adolescentes, drama
Premio Nominado al Eisner Award (2000)



Otras lecturas

Un pequeño asesinato de Alan Moore y Oscar Zarate
Exit de Nabiel Kanan
La chica perdida de Nabiel Kanan
Aguas negras de Nabiel Kanan

Seguid con vuestra guerra 2001

David Rees

Título original *Get Your War On*
Primera edición Soft Skull Press (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1972) **Género** Sátira
Adaptación Teatro (2007)

En los primeros días de la Guerra contra el Terrorismo, cuando Nueva York acababa de ser víctima de los atentados del 11 de septiembre y los informativos de televisión estaban atestados de envenenamientos por ántrax y crímenes de odio antiislamista, *Get Your War On* [Seguid con vuestra guerra] de David Rees fue una de las pocas cosas que parecían tener sentido. Su valor artístico y su creativa y airada combinación de imágenes predefinidas y ocurrencias groseras eran admirables.

Get Your War On parecía el memorándum de oficina para acabar con todos ellos: había alguien ahí fuera fingiendo hacer muchos cálculos mientras la Bolsa se desplomaba y se imponía la recesión, y estaba igual de confuso y enfadado que nosotros. Los personajes de Rees, autómatas de oficina corrientes del pack gráfico que viene con los programas de procesamiento de textos, estaban tan conmocionados por el 11-S que apenas les desconcertó que Voltron apareciera en el edificio.

Soltaban groserías y tópicos escabrosos, pero aun así decían cosas con más sentido que sus supuestos líderes políticos. Por supuesto, cuando la situación geopolítica empeoró y Bush atacó primero Afganistán y luego Irak, la virulencia de Rees no hizo sino intensificarse. En la historia de los medios de comunicación ha habido pocas personas que hayan hablado para el ciudadano de a pie cuando los poderes fácticos parecían más invencibles que nunca. David Rees expresó la frustración del estadounidense corriente (aunque un tanto liberal) al ver cómo la reputación de su país quedaba reducida a cenizas. **EL**

Fullmetal Alchemist 2001

Hiromu Arakawa

Título original *Hagane no Renkinjutsushi*
Primera edición *Monthly Shonen Gangan* (Japón)
Creador Japón (n. 1973)
Género Fantástico

Fullmetal Alchemist nació de la revista *Monthly Shonen Gangan* de Square Enix, creador de los videojuegos *Final Fantasía*, y es otra franquicia enormemente popular. Alphonse y Edward Elric son dos hermanos en un Japón futurista e imbuido de *steampunk*. Alphonse es un gigante blindado cuyo cuerpo vacío alberga su alma. Su hermano Edward parece más humano, pero tiene dos extremidades protésicas de acero y es el alquimista acreditado por el Estado, una persona capaz de manipular metales y modelarlos a su antojo.

La norma fundamental de la alquimia es el «intercambio equivalente», la idea de que «para obtener algo hay que perder algo de igual valor». Esto guarda relación con los temas que impregnan toda la serie de *Fullmetal Alchemist*: consecuencia y justicia. Este cómic combina la aventura y el comentario social, y Arakawa dedica la misma atención a debatir la religión corrupta y las acciones de las clases gobernantes injustas que a crear secuencias de acción llenas de efectos sonoros.

Tiene mucho en común con un videojuego, e incluye jefes y un entorno muy interactivo. La magia y la ciencia se dan cita en el mundo de Elric, y los métodos que utiliza son similares a pulsar los controles para conseguir un movimiento especial de un personaje en un videojuego. Desde entonces, *Fullmetal Alchemist* se ha convertido en una industria que ha generado un anime y series de videojuegos. Se trata de una aventura pluridimensional en la que, bajo su pecho metálico, se oculta la historia de dos hermanos que intentan recuperar sus cuerpos y conservar su humanidad. **SW**

La destreza alquímica le confiere a Edward un poder inmenso. ➜

鋼の錬金術師

FULLMETAL ALCHEMIST



月刊少年ガンガンにて

Bleach 2001

«Tite Kubo»

Primera edición Shueisha (EE.UU.)
Creador Noriaki Kubo (Japón, n. 1977)
Género Fantástico
Premio Shogakukan Manga Award (2005)

Ichigo Kurosaki es un estudiante que vive con su brioso padre y sus hermanas gemelas pequeñas. Aunque posee la habilidad secreta de ver a los muertos, Ichigo lleva una vida normal hasta que conoce a una chica, Rukia Kuchiki, quien afirma ser una Diosa de la Muerte.

Bleach es una serie de la revista de manga japonesa *Weekly Shonen Jump*. Los temas principales de este popular título son la amistad, el esfuerzo y la victoria. Cuenta cómo crece un muchacho. Los primeros episodios son pequeñas y cuidadas piezas en las que se presentan las penurias de Ichigo como Dios de la Muerte sustituto. Tiene que trabajar para Rukia y luchar contra los «Hollows», las almas corruptas de los muertos.

La historia resulta cada vez más apasionante, especialmente cuando Ichico va a la Sociedad de Almas, el reino del más allá y base del ejército de Dioses de la Muerte. Allí se ve envuelto en grandes conspiraciones y debe superar duras pruebas. En ese momento, el cómic se expande. Se presenta a los numerosos y cautivadores personajes secundarios, y sus encantos son uno de los aspectos más atractivos de *Bleach*.

La hermosa y elegante composición y las ilustraciones son llamativas. Gracias a su estilo, alejado de la caricatura y el dibujo infantil, esta obra atrae a lectores de todas las edades. *Bleach* contiene momentos de auténtico humor, variado y rico intercalados con elementos de drama y suspense. La historia profundamente evocadora de la llegada de la madurez como tema central funciona bien junto a la experiencia artística y el humor: se trata de una verdadera historia épica. **CK**

Ultra-Gash Inferno 2001

Suehiro Maruo

Primera edición Seirindô (Japón)
Creador Japón (n. 1956)
Género Erótico, terror
Influido por el cine expresionista alemán

Ultra-Gash Inferno es una colección británica de historias cortas (y una novela gráfica) que fueron publicadas originalmente en Japón entre 1981 y 1993. El estilo, cargado de sexo extremadamente gráfico y terror violento —bautizado «grotesco erótico»—, de Suehiro Maruo, colaborador habitual de la revista manga *underground Garo*, se inspira en la tradición de truculentos grabados en madera del siglo XIX, *muzan-e*. Maruo también se inspira en David Lynch, además de las películas expresionistas alemanas de las décadas de 1920 y 1930. Varios relatos cortos de *Ultra-Gash Inferno* son experimentales y están ideados para conmocionar.

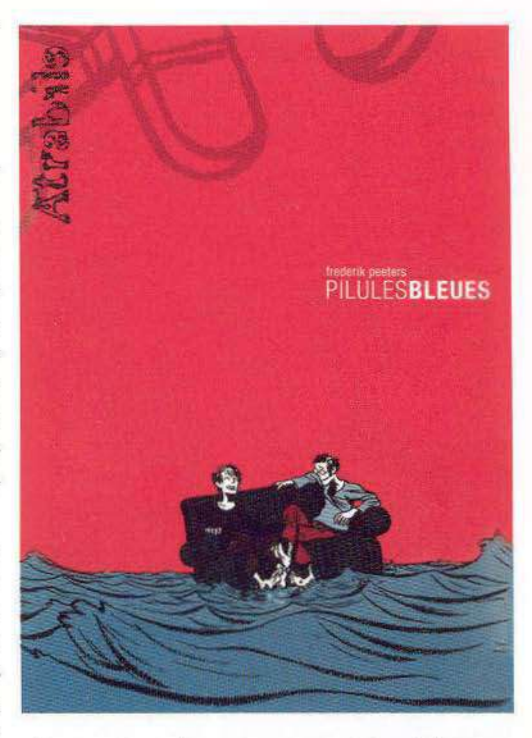
Otros ponen énfasis en el absurdo, la lógica surrealista de pesadilla y los temas de alienación. En «Noche putrefacta» es la lujuria la que lo conquista todo, incluso el dolor y la muerte. Una pareja —mutilada, torturada y abandonada para que muera— se arrastra para tener una última cita. «Una temporada en el infierno» es un sueño febril de recuerdos perdidos y locura en el que un muchacho adolescente, ridiculizado por sus padres, se embarca en una alucinógena venganza asesina.

«Ciudad de no resistencia» está ambientada en un Tokio ocupado en tiempos de posguerra, una ciudad arruinada y llena de insectos en la que los soldados estadounidenses aterrorizan a una población desalentada. Una mujer sucumbe a las atenciones de un enano, de quien descubre más tarde que ha asesinado a su hijo. Todo ello es plasmado con la afilada y sensual pluma y tinta de Maruo. Los horrores seducen al lector para que se convierta en un observador reacio pero fascinado. **TL**

Píldoras azules 2001

Frederik Peeters

Título original *Pilules Bleues*
Primera edición Atrabile (Suiza)
Creador Suiza (n. 1974)
Género Autobiografía



«La mujer a la que amo tiene sida ... y su hijo pequeño también. ¡Esto no es motivo de discordia!»

En varias ocasiones, Frederik, un historietista nacido en Ginebra, se cita con la hermosa Cati, una chica a la que conoció en la escuela secundaria. La joven pareja, nerviosa y feliz, se da cuenta de que siente una fuerte atracción mutua. Pero Cati, en el momento de entregarse a Frederik, duda y se retira. Finalmente confiesa a Frederik que es seropositiva, al igual que su hijo de tres años. Es su historia de amor, marcada por esta revelación inicial, la que se relata en *Píldoras azules* en primera persona, desde el punto de vista del ilustrador.

¿Cómo reaccionar ante semejante noticia? ¿Cómo puede aceptarla uno? Frederik, que se siente un tanto sorprendido por su reacción, acoge a Cati en su vida y forma una familia con ella y su hijo. Luego empieza a documentar todos los aspectos de su día a día en forma de novela gráfica. Esta incluye todos los detalles que ayudan a los lectores a comprender el sida, sin omitir ninguno: la meticulosa inspección de los cuerpos en busca de pequeños cortes o heridas que podrían resultar peligrosos, el ritual de las visitas al médico y los momentos de intimidad e incluso de sexo, que, pese a todo, sigue siendo un punto de referencia tranquilizador y afirmativo para ambas partes cuando sus vidas dan un vuelco. Todo ello confiere profundidad y sutileza a esta sorprendente autobiografía

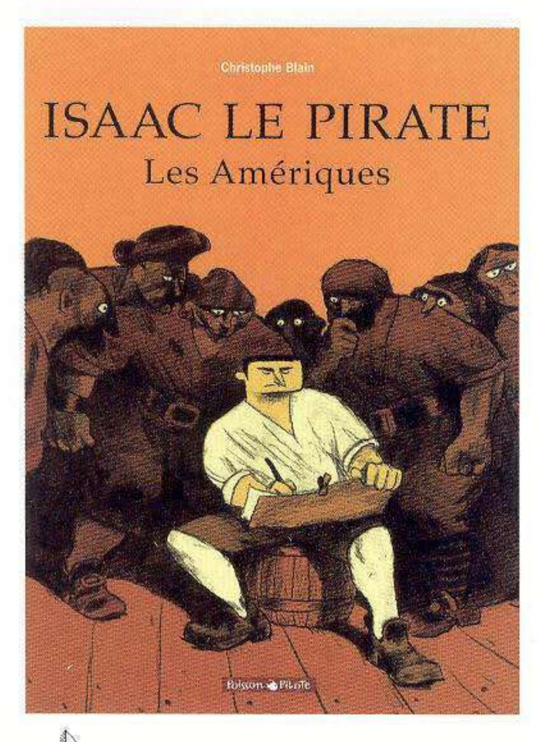
Antes de Frederik Peeters, nadie había tratado de describir la convivencia cotidiana con el sida de una manera tan exhaustiva. La narración de este genial artista, respaldada por su firme estilo gráfico, está expresada con sencillez, sin caer nunca en la teatralidad. **NF**

Otros libros de Frederik Peeters
Koma con Pierre Wazem
Lupus
Paquidermo
RG con Pierre Dragon
Château de sable

Isaac el pirata 2001

Christophe Blain

Título original *Isaac le Pirate*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creador Francia (n. 1970)
Género Aventuras



Otros libros de Christophe Blain
Sócrates el semi-perro con Joann Sfar
La rebelión de Hop Frog con David B.
El reductor de velocidad

Parece seguro que Isaac Sofer, un pintor joven y con talento, alcanzará la gloria artística algún día. Por desgracia, su vida no sigue ese curso: una falta crónica de dinero es un motivo recurrente de conflicto entre él y su novia Alice. El encuentro fortuito de Isaac con el cirujano John Demelin hace que su destino cambie de una manera totalmente inesperada. Demelin pide a Isaac que lo acompañe en un viaje con un famoso capitán, quien, como todos los hombres de buen gusto durante el siglo XVIII, contrataría a un artista que documentara sus viajes marítimos.

Según Demelin, Isaac hará fortuna. Es un argumento irrefutable que el joven acepta: se sube a bordo, convencido de que el viaje será corto y de que pronto regresará con su amada Alice. Sin embargo, una vez ha zarpado, descubre que Jean Mainbasse, el propietario del barco, es en realidad un pirata, quien, cansado de su vida como proscrito, planea poner rumbo al Polo Sur. Mainbasse sueña con hallar la gloria como el explorador que descubre una nueva tierra, y cuenta con Isaac para que inmortalice su gran aventura en sus cuadros.

«Isaac el pirata *se basa en mis propias experiencias, en mis recuerdos.*»

Christophe Blain

Christophe Blain, un autor con talento que se dio a conocer a mediados de la década de 1990, reúne los ingredientes de una historia de piratas. Colisiones, tormentas, mujeres hermosas y tierras desconocidas se presentan con un exótico telón de fondo. No obstante, donde más destaca Blain es en el retrato de sus personajes, que son complejos, apasionados, matizados, ambivalentes y profundamente humanos. *Isaac el pirata* ha sido dibujado con gran destreza y, con ese valor como estandarte, revigoriza el género con gran entusiasmo. **NF**

El camino de San Juan 2001

Edmond Baudoin

Edmond Baudoin tenía treinta años cuando decidió dejar su empleo como contable para perseguir su sueño de ser artista y dedicarse a dibujar. En 1973 empezó a crear cómics para varias revistas hasta que, unos años después, en 1981, conoció a Étienne Robial, el editor de la vanguardista Futurópolis.

En palabras del propio Baudoin: «Fue un encuentro de vital importancia, uno de esos encuentros que te hacen volar». En Futurópolis, Baudoin creó una sólida obra. Fue uno de los primeros historietistas de Francia que produjo cómics autobiográficos como *Passe le Temps* [El tiempo pasa] y *Couma Acò* [Así]. *Le chemin de Saint-Jean* [El camino de San Juan] también es un libro autobiográfico, pero peculiar. El lugar del título es un camino sobre

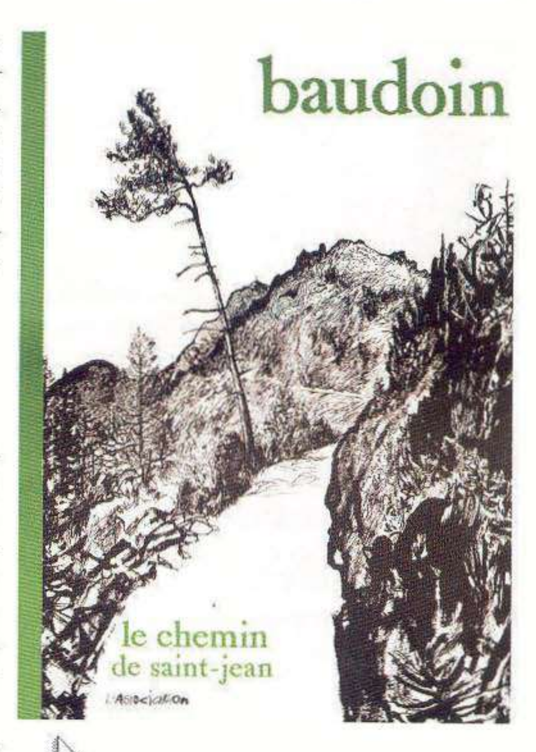
«Baudoin no escribe, él canta. Su pluma no dibuja, vuela.»

Thierry Bellefroid, crítico

una montaña situada cerca de Villars-sur-Var, la aldea aislada en la que Baudoin pasó su infancia en la Francia de posguerra. El autor utiliza esos lugares —como Marcel Proust utilizaba su famosa magdalena— para desatar sus recuerdos. Baudoin completó numerosos bocetos detallados de pequeñas secciones del campo y trabajó en ellos en su estudio. Algunos elementos de este dilatado proceso todavía se advierten en el resultado final y son visibles en collages o ampliaciones.

Baudoin es un maestro del pincel: ya sea en seco, una técnica que emplea para conseguir texturas y detalles, o en mojado, cuando traza líneas que recuerdan a la pintura china por su libertad y precisión (el paisajista Tao Chi fue una influencia importante para Baudoin). Baudoin examina su vida y su pasado, pero también formula preguntas sobre lo difícil que es dibujar experiencias como la opresión, el sexo y la muerte. **DI**

Título original *Le Chemin de Saint-Jean*
Primera edición L'Association (Francia)
Creador Francia (n. 1942)
Género Autobiografía

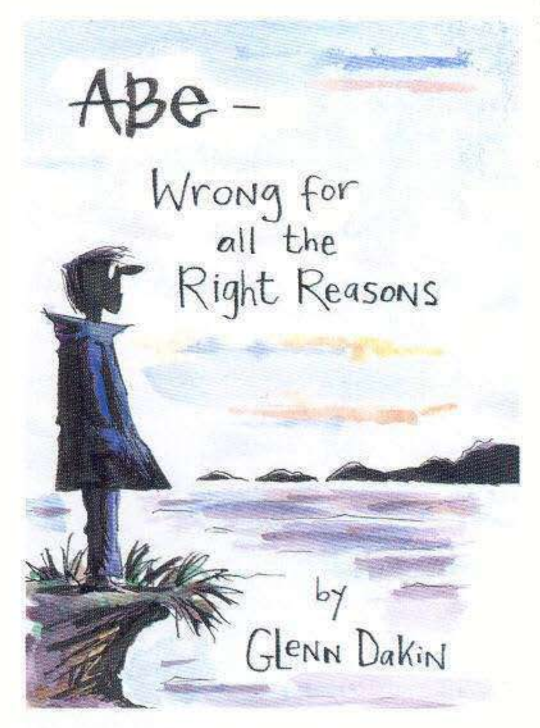


Otras lecturas

Approximativement de Lewis Trondheim
Éloge de la Poussière de Edmond Baudoin
Diario (III) de Fabrice Neaud
Le portrait de Edmond Baudoin
Terrains Vagues de Edmond Baudoin

Abe: equivocado por los motivos correctos 2001

Glenn Dakin

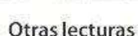


«Me gusta vivir de modo intangible, siempre entre una cosa y otra...»

Título original *Abe: Wrong for all the Right Reasons*
Primera edición Top Shelf Productions (EE.UU.)
Creadores RU (n. 1960)
Género Superhéroes **Influido por** Eddie Campbell

Glenn Dakin era un adolescente cuando creó a sus personajes Abe Rat y Captain Oblivion. Abe permaneció con él en los buenos y malos momentos, superando a los simples superhéroes para convertirse en el sustituto de la contemplación poética, los documentales sobre viajes y las fantasías de Dakin. Este libro es una colección de historias publicadas desde mediados de la década de 1980 hasta mediados de la siguiente. Los primeros relatos tienen lugar en un mundo futuro de paz y tecnología avanzada. En historias posteriores, Abe sigue luchando contra villanos con superpoderes, como el maligno Milton Keenz, pero gana más estratos de significado. En «Blinkers», por ejemplo, Keenz promociona un nuevo producto, un dispositivo parecido a un teléfono que te permite «ceñirte sin piedad a un estrecho camino en la vida». La gente está dispuesta a restringir su mente para lograr hacer las cosas. Al final, Keenz es derrotado con la ayuda del doctor Deepend, el creador del artilugio.

Con los años, Dakin ha abandonado su entorno de ciencia ficción para concentrarse en sucesos cotidianos, como los cambios climáticos, las impresiones de un viaje a Suecia o una visita a un viejo amigo. El tono es más pausado y contemplativo, y en ocasiones melancólico. En «Una Inglaterra soñada», Abe se pasea por «la hermosa Inglaterra que ya no se ve y de la que ya no se habla», charla con Rupert Bear y ve cómo el Rey Arturo le roba su helado. Dakin reflexiona sobre las sendas que la gente sigue en la vida, la pérdida del encanto de la infancia y la necesidad de vivir con un propósito. **J-PJ**



Otras lecturas
Alec de Eddie Campbell
Jérôme d'Alphagraph de Nylso
Le Pont du Havre de Luc Giard
Mauritania de Chris Reynolds
The Sands de Tom Hart

Nodame Cantabile 2001

Tomoko Ninomiya

Primera edición Kodansha (Japón)
Creadores Japón (n. 1969)
Género Romántico, humor
Adaptacións Televisión (2006 y 2008)

En 2006 una recopilación de música clásica se situó inesperadamente entre los discos más vendidos de Japón. Este CD era la banda sonora de un exitoso drama televisivo basado en el manga *Nodame Cantabile*.

Shinichi Chiaki es un estudiante de élite que espera convertirse en un director de orquesta de fama mundial. Sin embargo, su vida no va bien. Debido a su fobia a volar, es incapaz de estudiar en el extranjero, y esto supone una gran desventaja para cumplir sus sueños. Un día bebe demasiado, queda inconsciente y se encuentra en una habitación extremadamente desordenada. Un piano salvaje pero maravilloso lo despierta y conoce a quien lo toca: Megumi Noda, o Nodame. Su estilo es asombroso e intuitivo, y Chiaki percibe su talento incomparable. Ella quiere disfrutar de su instrumento sin competir con otros, pero Chiaki intenta convencerla de que se haga pianista. Entonces empiezan a influir el uno en el otro de muchas maneras inesperadas.

El tono general de *Nodame Cantabile* es cómico, e incluso las escenas románticas suelen culminar en una situación chistosa. Los personajes están ligeramente caricaturizados y las ilustraciones son sencillas. No obstante, el humor divertido y dulce no es la única belleza que contiene este manga. Hay escenas musicales clave que pueden ponernos la piel de gallina. El tono cambia y la música «fluye» hacia el lector como si pudiera escuchar a Nodame tocando el piano y a Chiaki dirigiendo la orquesta. Cuando haya terminado la lectura y se haya secado las lágrimas, no podrá evitar sentir la necesidad de escuchar una hermosa pieza de música clásica. **CK**

Batman El contraataque... 2001

Frank Miller Frank Miller y Lynn Varley

Título original *The Dark Knight Strikes Again*
Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores EE.UU. (n. 1957) **Género** Superhéroes
Premio Seis Eisner Awards (Miller)

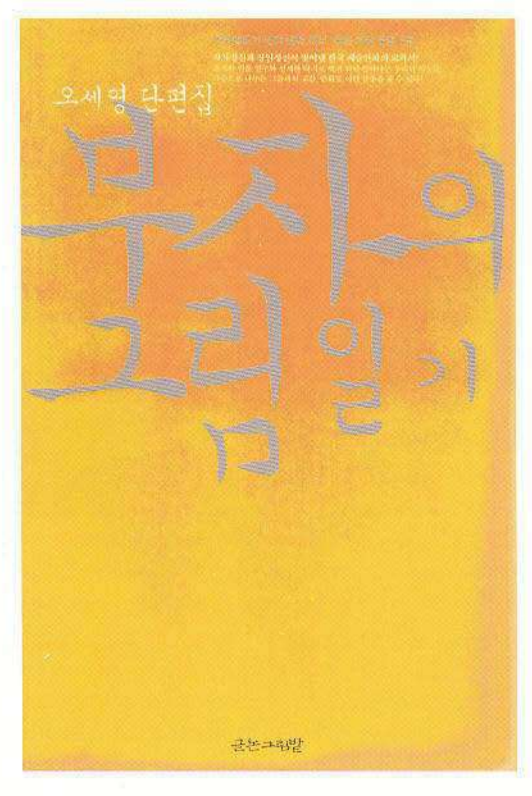
La extraña secuela de Frank Miller de *El regreso del caballero oscuro* (1986) fue una obra que solo ha ganado popularidad con el tiempo. Era una reacción de disgusto al oscuro paradigma «realista» de la narración de superhéroes que el original había ayudado a inaugurar y que persiste a día de hoy. También supuso un retorno al género en el que dejó su huella, para destilar con fuerza sus viejas ideas enfrentadas sobre el heroísmo como expresión de poder y libertad.

El contraataque del caballero oscuro retoma claramente la historia donde terminaba su predecesora, pero es una obra independiente. Trata sobre la lucha clandestina de Batman contra un autoritario gobierno estadounidense controlado en secreto por los villanos Lex Luthor y Brainiac, que han conseguido apaciguar a todos los demás superhéroes. Pero Batman y su compinche Catgirl ponen fin a sus planes de dominación mundial liberando a los superhéroes de la Tierra e iniciando una revolución juvenil. La tragedia del 11-S, que ocurrió mientras Miller dibujaba la historia, afecta profundamente a su tono e infunde a sus frenéticos hechos en cuatro colores una vena apocalíptica. Las ilustraciones son apasionadas y expresivas, la caracterización es temeraria e idiosincrásica, el tono parece por momentos irreverente y lúgubre, y la ideología es contradictoria. Todo ello proporciona una lectura contagiosa que recibe un empujón delirante gracias a los colores firmes y brutalmente hermosos de Lynn Varley. Miller captó la energía salvaje y la fascinación primigenia del heroísmo como un rayo en una botella. **MWi**

El diario de Buja 2001

Seyeong O.

Título original *Puja Ui Kurim Ilgi*
Primera edición Siat Publishing (Corea del Sur)
Creador Corea (n. 1955)
Género Drama



«Después de la guerra, Corea quedó dividida en dos [y] nuestra patria estaba en Corea del Norte, tras una frontera impenetrable.»

Las historias de *El diario de Buja* ofrecen, con pequeños toques sutiles —a veces dramáticos, divertidos o amargos—, una panorámica compuesta de ese momento tan especial de la historia reciente de Corea, que vio cómo el país pasaba de manera bastante abrupta de una dictadura militar a la democracia. Todas esas historias fueron publicadas en varias revistas entre 1988 y 1993, y abarcan los años en que Corea del Sur entraba en una nueva era tras albergar los Juegos Olímpicos de Seúl en 1988.

No todas ellas tienen lugar en ese contexto histórico en particular, pero a través de sus temas reflejan el grado de libertad y de cambio que posteriormente recorrió toda la sociedad coreana. En un segundo plano también cuentan la historia de las convulsiones políticas que han azotado a la península coreana: la ocupación japonesa hasta el final de la Segunda Guerra Mundial, la partición del país en dos entidades políticamente opuestas tras la guerra de Corea y la rebelión estudiantil esporádica pero violenta a favor de la democracia que llegó después, así como las tensiones y contradicciones sociales resultantes.

El grueso de estas doce historias tratan de la vida cotidiana en Corea. Con un sentido extremadamente agudo de observación, una preocupación constante por la autenticidad y siempre con pinceladas firmes, Seyeong O. se ha erigido en cronista del mundo que lo rodea. Retrata el éxodo rural, la pobreza, las relaciones a menudo difíciles entre generaciones y la llegada de la modernidad a un país que había mirado hacia dentro durante mucho tiempo.

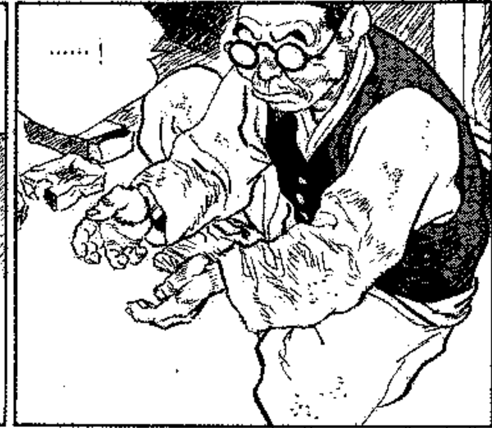
También hay melancolía y tristeza, como vemos en la breve historia de quince páginas que da título a la colección; es la historia de una infancia muy pobre en una familia monoparental. Seyeong O. ha esbozado un sensible retrato de un país y su gente con un estilo elegante y realista. Es un cómic profundamente conmovedor. **NF**

El diario de Buja, observador y enormemente conmovedor, es una lectura poderosa. ➡


녹두 빈대떡을
부치는 게로군.
흥…

추석이 벌써
낼 모레지!
젠장….



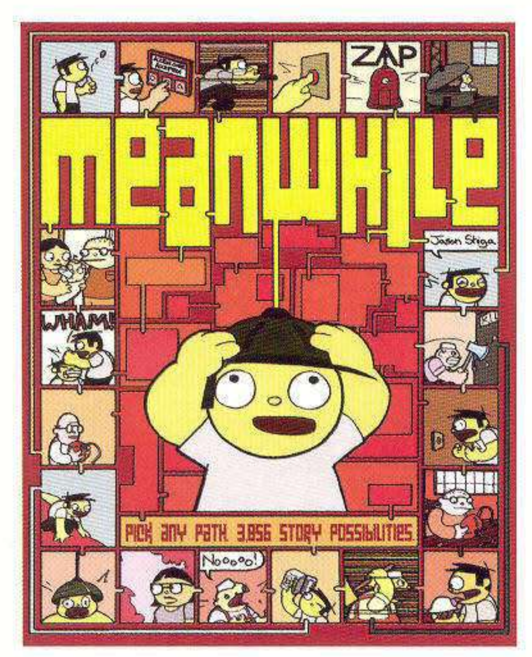
젠장….

……!

후우욱.

틱틱틱


Mientras tanto 2001

Jason Shiga



«Quería empezar ... con la clase de decisiones que tomamos cada día ... Intento plantear decisiones cada vez más extrañas, por ejemplo, si debo matar a todos los humanos...»

Otras lecturas

Bookhunter de Jason Shiga
Double Happiness de Jason Shiga
Fleep de Jason Shiga
Lint de Chris Ware
El pequeño Nemo en el país de los sueños de W. McCay

Título original *Meanwhile*
Primera edición Autoedición (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1976) **Género** Ciencia ficción, fantasía
Premio Eisner Award (2004)

Meanwhile [Mientras tanto] de Jason Shiga, oriundo de Oakland, en California, nació como un minicómic autoeditado, demasiado disparatado para el mundo de los tebeos. Pero historietas desafiantes como *Meanwhile* son cada vez más apreciadas a medida que el cómic madura como forma artística. Si quiere jugar a un cómic como lo haría con un videojuego, puede que *Meanwhile* sea su libro. En este mundo de «elige tu propia aventura», donde escoger chocolate en lugar de vainilla puede sembrar el caos, los lectores siguen a un avatar —el pequeño aventurero Jimmy— a través de multitud de posibilidades.

La historia arranca de forma bastante inocente cuando Jimmy visita una heladería. La narración espontánea de Shiga no tarda en coger impulso dependiendo de nuestras decisiones. ¿Qué invento del científico loco quiere probar? ¿Con qué fuerza lanzará la moneda? ¿Hasta qué punto es mortífero el Killitron 3000? En total, como proclama la portada del libro, hay 3.856 posibles historias. Es un mundo de opciones tan numerosas que Shiga —que estudió matemáticas puras en la universidad— tuvo que escribir una serie de algoritmos informáticos para controlarlo todo.

El libro está organizado con una serie de lengüetas en colores llamativos para que resulte sencillo ir hacia delante y atrás. Leerá este cómic extragrande tanto con las yemas de los dedos como con los ojos cuando siga los caminos lineales del destino de Jimmy a través de enredos, transiciones de una página a otra y alguna que otra vuelta atrás a una conclusión diferente. **EL**

El gran Catsby 2001

Kang Do-ha

Título original *Widaehan Kaetcheubi*
Primera edición Daum (Corea del Sur)
Creador Corea del Sur (n. 1969)
Género Humor

Catsby es un hombre a la deriva, tiene veintiséis años y está en paro y poco preparado para lidiar con la vida moderna. Por suerte, dos personas le ayudan en las tribulaciones del día a día. Una de ellas es su amigo Houndu, que se gana la vida como profesor y con el que Catsby comparte un estudio en un viejo barrio de Seúl. La otra persona es su novia Persu, con quien mantiene una relación de amor verdadero, aunque no se sienten preparados para hacer planes de futuro juntos.

El mundo ya de por sí precario de Catsby de desmorona súbitamente cuando Persu, con la que ha estado seis años, le anuncia que va a casarse con un viudo bastante mayor. Catsby quiere dejarse llevar por la desesperación, pero, ante las presiones de su padre, que espera que se case y le dé herederos, acepta registrarse en una agencia matrimonial. Allí conoce a Sun, una joven delicada que desde luego no es indiferente a sus encantos.

Aunque la historia está ambientada en la Corea actual, la comedia costumbrista de Kang Do-ha contiene suficientes elementos conocidos y atemporales como para tener un eco universal inmediato. Los rasgos animalescos de los protagonistas paradójicamente los hacen más humanos.

Desde giros inesperados hasta repentinas inversiones de situación, Do-ha se deleita enmarañando el destino de sus héroes para subrayar lo que los mueve. Su planteamiento se ha visto influido por el modo en que se publicó inicialmente su cómic: en internet. *El gran Catsby* posee la misma vivacidad y ritmo que una novela por entregas. **NF**

¡Amelia mola! 2001

Jimmy Gownley

Título original *Amelia Rules!*
Primera edición Renaissance Press (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1972) **Género** Humor, drama
Premios Cuatro nominaciones al Eisner Award

Amelia Rules! [¡Amelia mola!] es una rareza, un cómic que pueden disfrutar personas de todas las edades. Amelia McBride, mayor que *La pequeña Lulú* pero más joven que *Lou*, vive los días crepusculares previos a la pubertad. Sus padres están divorciados y se traslada a una nueva ciudad con su madre cuando empieza la serie. Aparentemente muestra seguridad y pronto hace nuevos amigos, pero su nueva situación le ha pasado factura.

Los temas que más tarde copan el protagonismo son un amigo con una enfermedad incurable y otro preocupado porque su padre, soldado, se marchará dos años a Afganistán. Gownley aborda estas temáticas con sutileza y comprensión. Nunca ofrece respuestas sencillas y demuestra que el dolor por cualquier experiencia se desvanece con el tiempo. Y lo que es más importante: nunca olvida que sin entretenimiento ningún mensaje tiene sentido. Artísticamente, Gownley se ha convertido en un excelente y expresivo dibujante, y si esta característica se suma a su gran dominio informático y a su audaz coloración, el resultado es una serie que será muy atractiva para los niños. Utiliza como recursos narrativos la repetición, las falsas publicaciones, varios métodos para distinguir el pasado, caprichos visuales y notables pastiches, y permite que los personajes envejezcan.

Los presagios de Gownley son impresionantes. El mundo de Amelia ha introducido una docena de personajes habituales con interesantes personalidades. ¿Por qué la animadora Britney es tan ambiciosa e hiriente? Es probable que la respuesta le rompa el corazón. **F**

Qué azul era mi valle 2002

Hok Tak Yeung

Primera edición Autoedición (Hong Kong)
Creador China (n. 1970)
Género Drama
Influido por Richard Llewellyn

En los barrios de la periferia de Hong Kong, donde nunca van los turistas, la vida se ve condicionada por los numerosos aspectos cotidianos que forman el tejido de la existencia humana: la rufianería de los niños de la escuela primaria, las visitas a los abuelos, las charlas con los vecinos a la entrada de los bloques de apartamentos, las revoltosas bandas de adolescentes, el alegre caos del mercado y las familias que se retiran al frescor de sus pisos en los días de mucho calor.

Hok Tak Yeung invita a los lectores a explorar uno de esos barrios —el suyo— durante el verano de 1979. Campo Azul (o en chino, *Lam Tim*, literalmente «campo azul jade») es un suburbio bastante anónimo situado en la costa sur de la península de Kowloon, muy lejos de las zonas más conocidas y centelleantes de la ciudad. Durante los paseos de Yeung, puntuados por muchos recuerdos de infancia y adolescencia, los lectores aprenden a amar su barrio, construido por el gobierno colonial británico en una tierra inhóspita para las clases sociales más humildes. La narración se ciñe estrechamente a los numerosos detalles de la vida local, que son repetidos alegremente: tifones, con los que todos los habitantes de Hong Kong han aprendido a lidiar; comida marinada en vinagre; un campo de fútbol construido en un embalse, y la atestada vida en los apartamentos.

El libro es atractivo a la vista gracias a su atrevido uso del cromatismo y a grandes áreas de colores muy llamativos, así como el modo inesperado en que Hok Tak Yeung juguetea con los tonos y la forma. *Qué azul era mi valle* es un cómic para saborear. **NF**

Paul va a trabajar este verano 2002

Michel Rabagliati

Título original *Paul a un travail d'été*
Primera edición La Pastèque (Canadá)
Creador Canadá (n. 1961)
Género Autobiografía

En el verano de 1979, Paul es un joven que desempeña una serie de trabajos sin porvenir en Montreal. Un viejo amigo le brinda la oportunidad de pasar el verano como monitor en un campamento situado a orillas del lago Morin. Aunque al principio le desanima la idea de una acampada, Paul se va adaptando paulatinamente a su nuevo empleo, y su vida se ve transformada por sus experiencias con sus compañeros y los niños que tiene a su cargo.

Cuando Michel Rabagliati publicó su primera novela semiautobiográfica, *Paul à la campagne* [Paul en el campo], que mereció grandes elogios en 1999, algunos se preguntaban si era flor de un día. Su continuación, *Paul va a trabajar este verano*, con abundante argot y todo lo que conlleva la juventud, es una reminiscencia casi perfecta de la experiencia estival en Québec al final de la década del «yo». Aunque Rabagliati siguió con las aventuras de Paul en una serie de libros que aún continúa, esta es la mejor expresión de su cautivadora mezcla de ingenuidad juvenil y tierna nostalgia.

Buena parte del atractivo de los libros de *Paul* puede hallarse en el firme estilo de las ilustraciones de Rabagliati. Este utiliza un planteamiento ligeramente abstracto derivado de la animación y filtrado a través de la tradición francobelga, y mezcla un estilo caricaturesco con un realismo un tanto desquiciado. Rabagliati, aunque demuestra una verdadera habilidad en el desarrollo de este formato, tenía casi cuarenta años cuando empezó a crear cómics, y sus libros están marcados por una seriedad que emana de la experiencia. **BB**

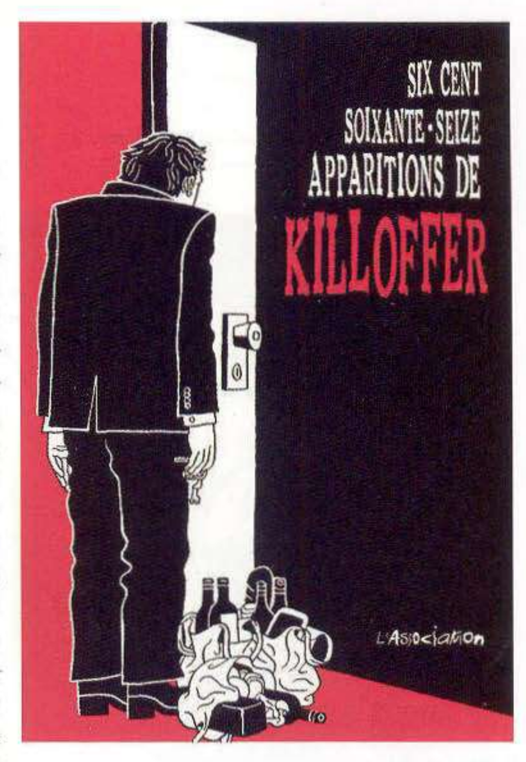
Seiscientas setenta y seis apariciones de Killoffer 2002

Patrice Killoffer

Título original *Six cent soixante-seize apparitions de Killoffer*
Primera edición L'Association (Francia)
Creador Francia (n. 1966) **Género** Autobiografía

Durante una estancia en Québec, el dibujante parisino Patrice Killoffer reflexiona sobre su existencia y pondera sus encuentros eróticos con el sexo opuesto en un país extranjero. Alejado de su turba habitual, ahonda más en sí mismo y reconoce sus debilidades y adicciones. Esta historia, en parte confesión, en parte autobiografía y en parte realismo mágico, expone la fealdad y las incómodas verdades que todos llevamos dentro. Killoffer imagina que la materia orgánica que crece en los platos sucios de su casa se asemeja a la condición humana y el modo en que la gente interactúa en el mundo: propagándose como hongos descontrolados. El autor cree que hay numerosas versiones duplicadas de sí mismo, y su egocéntrica fantasía se torna cada vez más violenta y narcisista. A medida que progresa la narración, se visualiza participando en una violación en grupo, en un asesinato y en actos de brutalidad extrema.

Como sucede con numerosas publicaciones de la editorial francesa L'Association, este cómic desecha el formato de álbum europeo tradicional. Las páginas de mayor tamaño ofrecen a Killoffer espacio para jugar con diseños más complicados sin que ello afecte a la claridad de sus dibujos o textos. La narración en blanco y negro recuerda a un hongo que cubre las páginas, mientras que su estilizada *ligne claire* [línea clara] contrasta con la extensa historia, lo cual ayuda a que los detalles menos digeribles pasen mejor. Killoffer deja a los lectores la sensación de que se siente abarrotado por su propio yo, y nos damos cuenta de que superar el terror existencial significa aceptar que somos falibles. **RPC**



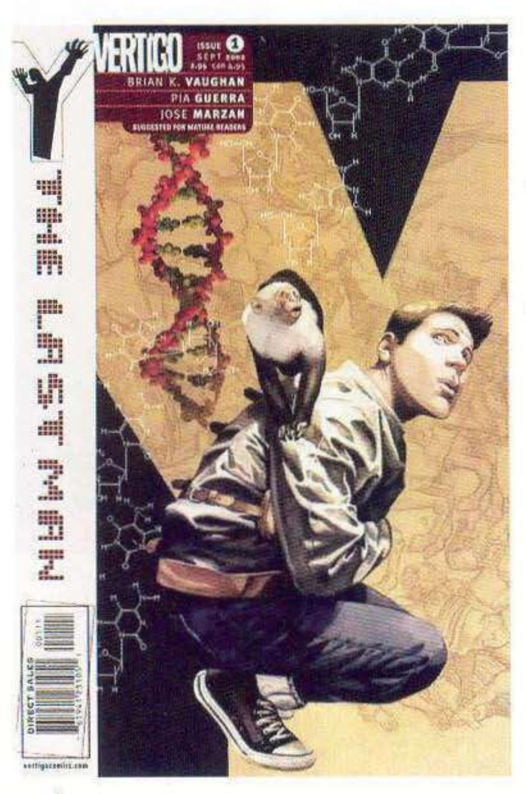
«¿Quién sabe? Tal vez descubrí la fórmula de la vida en ese montón de cazuelas grasientas.»

Otras lecturas
Epileptico. La ascensión del Gran Mal de David B.
Las pequeñeces de Lewis Trondheim
Self-Loathing Cmics de R. Crumb y Aline Kominsky-Crumb
Consumido de Joe Matt

Y, el último hombre 2002

Brian K. Vaughan   Pia Guerra

Título original *Y: The Last Man*
Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Vaughan (EE.UU., n. 1976);
Guerra (EE.UU., n. 1971) **Género** Ciencia ficción



Otros libros de Brian K. Vaughan
Ex Machina con Tony Harris
Los leones de Bagdad con Niko Henrichon
Runaways con Adrian Alphona

Cuando los lectores ven por primera vez a Yorick, el héroe del «apocalipsis de género» —es decir, el protagonista de *Y, el último hombre* de Brian K. Vaughan— está realizado una llamada de larga distancia a su novia, para intentar posponer su matrimonio, mientras se zafa de una camisa de fuerza colgado boca abajo. Transcurridos solo unos minutos de esta idílica escena, una misteriosa plaga ha acabado con los machos de todas las especies de la Tierra, con la excepción de Yorick y su mono Ampersand. Luego Yorick se propone llegar hasta su novia, que está en Australia. Pero ser el último hombre en la Tierra no ofrece todas las ventajas que cabría imaginar. Ahora que las infraestructuras del mundo están colapsadas, y los gobiernos, mermados, un nivel de caos que

«¡Ensillad, hermanas! ¡En algún lugar, el último de nuestros opresores sigue con vida!»

crearía ansiedad a Mad Max es la norma diaria. Las Hijas del Amazonas, un grupo pseudofeminista radical, aspiran al poder y aplastan cualquier resistencia con furia despiadada. Mientras tanto, la única organización militar totalmente mixta del mundo, la Fuerza de Defensa israelí, ha sobrevivido con su estructura de poder —y su agenda política— intacta. Yorick, quien, según descubrimos, es hijo de una congresista de Estados Unidos, recibe protección de la Agente 355, un miembro el enigmático Culpeper Ring. Pero la misión de 355 —y su relación con Yorick— no es lo que parece.

Vaughan presenta el fin del mundo como nunca antes se ha visto, y transporta a los lectores a través del ingenio y la lógica hacia un futuro en el que todas las expectativas sobre los sexos quedan subvertidas. El libro está ilustrado por Pia Guerra, con su convincente y hermoso realismo. **EL**

100% 2002

Paul Pope

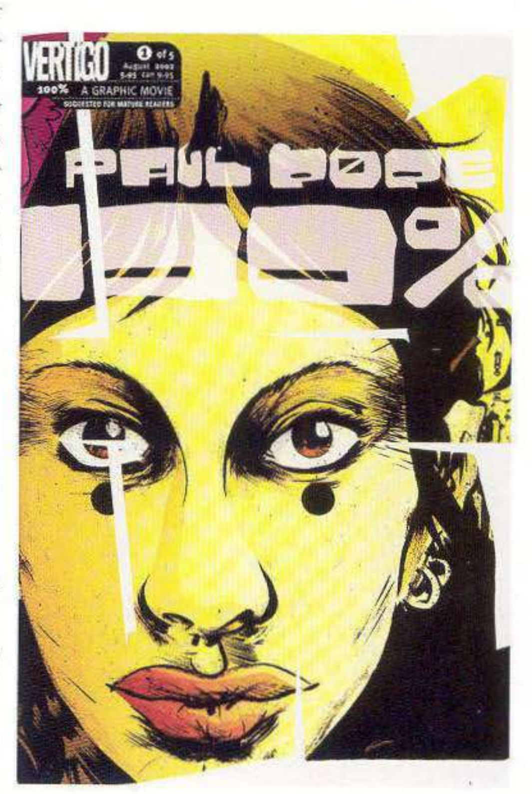
En el Nueva York del futuro se desarrollan tres romances dentro y alrededor del Catshack, un popular club «Gastro». Strel es una madre soltera que dirige a las bailarinas, y el padre de su hijo es Hiatous, un boxeador al que ella echó por discrepancias sobre su profesión. John es conductor de autobús, y abandonó sus estudios universitarios cuando se dio cuenta de que no tenía ni idea de qué quería. Ahora, John está en el club, e inicia un romance con la bailarina Daisy, que se considera una transeúnte desconectada de todos los demás.

Strel lleva a Daisy a conocer a Eloy, un esforzado artista que está trabajando en un proyecto para crear una sinfonía con cien teteras hirviendo. Kim, una camarera del club, empieza una relación con Eloy, pero esta se ve amenazada cuando él se plantea pedir una beca. Las historias de estas parejas, que tienen lugar a lo largo de dos semanas, se ven enriquecidas por el elaborado e imaginativo ambiente que crea Paul Pope. Las chicas no son meras *strippers*; las bailarinas Gastro utilizan resonancias magnéticas para proyectar al público imágenes tridimensionales de sus funciones corporales internas. Se usan indicadores de polución lumínica para reducir el efecto de las luces estroboscópicas, las drogas que alteran la conciencia son legales y hay planes para jugar un partido de fútbol entre hombres y robots.

«Antes, la breve aparición de un tobillo era suficiente. Luego la pantorilla, el muslo... Ahora, todo aburre. Todo.»

Con sus viñetas rebosantes de tinta y sus fluidas líneas, Pope evoca una atmósfera amenazadora pero vibrante de cine negro. Esta sirve de telón de fondo para las que, por lo demás, son unas historias relativamente sencillas sobre unas personas que afrontan decisiones para llevar una vida plena en un mundo futurista. **NFI**

Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1970)
Género Ciencia ficción
Influido por Daniel Torres y Jack Kirby



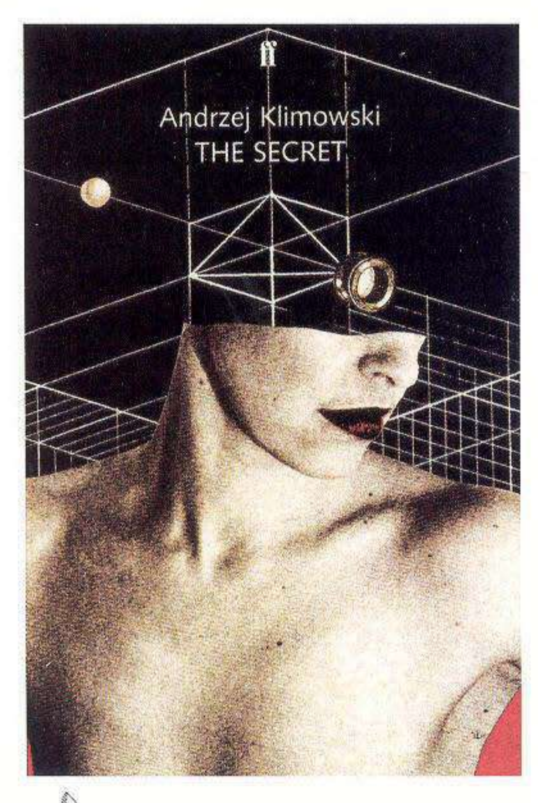
Otros libros de Paul Pope

Heavy Liquid
THB
La balada del Dr. Richardson

El secreto 2002

Andrzej Klimowski

Primera edición Faber & Faber (RU)
Creador Polonia (n. 1949)
Género Drama
Influido por Harold Pinter



Otras lecturas
The Depository de Andrzej Klimowski
Cimas de Vincent Fortemps
Horace Dorlan de Andrzej Klimowski

El secreto empieza de una manera relativamente normal, con una fiesta navideña ambientada en los suburbios. Lo que ocurre a continuación es una especie de sueño dentro de un sueño, a la manera de Freud o Poe. El primero consideraba esos sueños «la más clara confirmación de la realidad del acontecimiento, su afirmación más fuerte... Se utiliza con una frecuencia bastante sorprendente para representar su temática oculta». En cierto momento de esta historia sin texto, el protagonista sueña que se siente conmocionado al ver cómo personas totalmente normales son transformadas en monstruos por una cámara oscura (una cámara que proyecta imágenes invertidas de su entorno sobre uno de sus lados, a través de una abertura en la cara opuesta).

El problema del voyeurismo se presenta al principio. La novela comienza con un inquietante ojo voyeurista que mira a los lectores y termina con la misma imagen. También incluye un par de páginas dobles que constituyen una especie de prólogo y en las cuales se muestra el rostro de una mujer con los ojos cerrados (primera página), seguido de la misma imagen, ahora con los ojos abiertos (página dos). El observador es observado, y ello resulta tan inquietante como la cuchilla que corta el ojo (del público) en *Un perro andaluz*, la película surrealista dirigida por Salvador Dalí y Luis Buñuel en 1929.

Los dibujos de Klimowski son simples pero eficaces. Es un maestro a la hora de crear imágenes inquietantes en las que una luz brillante y unas sombras negras bien definidas revelan extraños acontecimientos. El secreto se oculta dentro de la cámara oscura: la clave está en cómo se producen las imágenes, en cómo los ojos de los demás pueden mirarnos y ver monstruos. Nadie puede escapar de la cámara oscura, y su interior a veces resulta inhóspito y oscuro. Parece ser la historia de un marido que pierde el afecto de su mujer, pero también es un sueño que exige una interpretación. **DI**

Invencible 2002

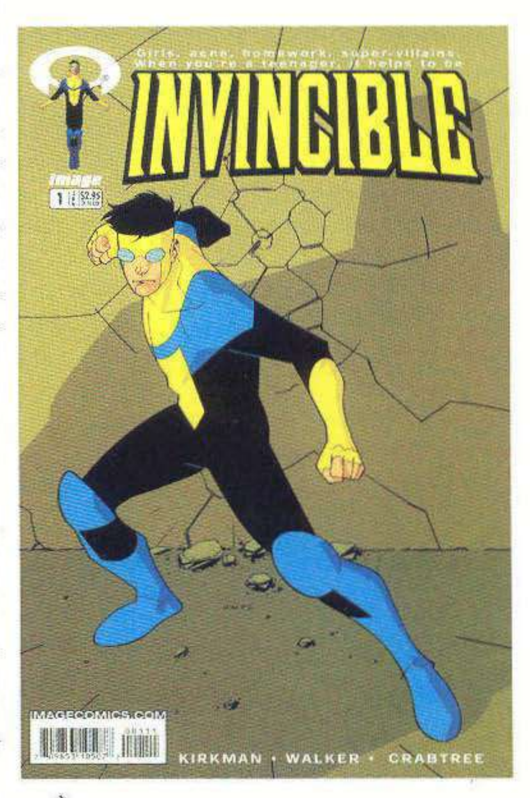
Robert Kirkman   Cory Walker y Ryan Ottley

Mark Grayson es un adolescente normal: sale con sus amigos, trabaja a tiempo parcial en un restaurante de comida rápida y se está preparando para ir a la universidad. Lo que distingue a Mark es que su padre es el hombre más poderoso del mundo. Responde al nombre de Omni-Man y protege a la humanidad. Ahora que Mark está entrando en la pubertad, ha empezado a desarrollar poderes y decide convertirse en un superhéroe por derecho propio con el apelativo de Invencible. En esta obra, Robert Kirkman y sus artistas han rendido tributo o subvertido todos los tópicos del género en lo que el guionista define como su «carta de amor» a los superhéroes. En *Invencible* hay numerosas bromas privadas para entretener al lector ávido de cómics, como la versión de Rorschach y el doctor Manhattan de *Watchmen*, o la noche de zombis que celebra Mark, vinculando esta historieta con *Los muertos vivientes*, otro título de Kirkman. Un oscuro giro de la imagen clásica del héroe rasgándose la camisa para mostrar su disfraz se transforma aquí en una camisa que al abrirse revela una bomba adosada al pecho que está a punto de estallar.

El cómic tarda un poco en afianzarse, y al principio los lectores pueden preguntarse qué aportará al trillado género de superhéroes, pues parece un «grandes éxitos de momentos memorables»: la euforia de ese primer vuelo, ponerse el disfraz o anhelar a la chica inalcanzable. La primera mitad del primer volumen es ligera y carece de definición, hasta que un acontecimiento importante cambia el tono, y el cómic se sumerge en territorio decididamente más sangriento y maduro.

Kirkman es un maestro de las historias largas y tiene confianza y paciencia para elaborar un mundo complejo plagado de giros argumentales y personajes originales. Con *Invencible* ha creado a un nuevo y valiente superhéroe y un cómic que con el tiempo podría ganarse su lugar entre las grandes leyendas enmascaradas. **SW**

Primera edición Image Comics (EE.UU.)
Creadores Kirkman (EE.UU., n. 1978); Walker (EE.UU., n. 1980); Ottley (EE.UU., fecha desconocida)
Género Superhéroes



Otras lecturas
Capes de Robert Kirkman y Mark Englert
¡Destruiré todos los planetas civilizados! de F. Hanks
Kick-Ass Mark Millar y John Romita Jr.

Goodbye 2002

Yoshihiro Tatsumi

Título original *Daihokken*
Primera edición Seirinkogeisha (Japón)
Creador Japón (n. 1935)
Género Drama

Goodbye, la historia que da título a la colección, es lúgubre. Sin indulgencia y en solo unas pocas viñetas, esboza una imagen de una joven prostituta en el período de posguerra, la cual, decidida a asumir su papel, hace ostentación descaradamente ante sus clientes: los soldados estadounidenses de las fuerzas de ocupación. La arrogante joven incluso llega a abusar de su padre, un pobre diablo al que suele dar un poco de dinero a modo de limosna. Sin embargo, cuando los estadounidenses se marchan se da cuenta de que su vida se encuentra en un callejón sin salida y, tras una improvisada sesión alcohólica, acaba entregándose a su padre; es su manera de sellar un destino sin esperanza. La historia termina con un primer plano del padre, aterrorizado por su propia debilidad y repitiendo con incredulidad: «Somos bestias, somos bestias».

Las otras tres historias de la colección siguen la misma línea, como casi todas las obras de Yoshihiro Tatsumi a lo largo de su prolífica carrera. El autor habla de la otra cara del Japón moderno —el lado oscuro—, cuya dureza había experimentado en sus carnes: un Japón de desarraigados, perdedores y marginados, a los que el período de posguerra y su frenética reconstrucción habían ignorado o aplastado sin piedad. A diferencia del cómic ligero y maniqueo, aquí es la realidad brutal la que lleva todo el peso. Desdeñando el esteticismo, las historias de Tatsumi están marcadas por la falta de dinero, la desilusión, el sexo comercializado y la impotencia. La tristeza resignada de sus personajes y los sentimientos de desesperanza que se aferran a sus vidas les infunden una dimensión patética. **NF**

Trazos escarlata 2002

Ian Edginton «D'Israeli»

Título original *Scarlet Traces*
Primera edición Cool Beans World (RU)
Creadores Edginton (RU, n. 1963); Matt Brooker (RU, fecha desconocida) **Género** Ciencia ficción

Una década después de la fallida invasión marciana de H. G. Wells, Londres ya no es lo que era. La tecnología de Marte ha sido aplicada a la retroingeniería y ahora forma parte de la vida cotidiana: los taxis caminan sobre piernas mecánicas, las casas se calientan con rayos calóricos y Londres es el centro indiscutible del mundo, pero están apareciendo cuerpos sin sangre en las marismas del Támesis cuando baja la marea.

Cuando el comandante retirado Robert Autumn y el exsargento convertido en criado Archie Currie son informados de que la sobrina de este se encuentra desaparecida tras responder a un anuncio que buscaba trabajadores de agencia al sur de Inglaterra, ambos deciden investigar. Un viaje a Escocia demuestra que la prosperidad del sur se queda allí; el norte de Reino Unido se halla sometido a la ley marcial. Pronto queda claro que existe una gran conspiración, en la que la sangre de chicas jóvenes se utiliza para alimentar el oscuro corazón de un Imperio británico tecnológicamente dominante.

Trazos escarlata fue encargado como un cómic de internet con animación limitada para la página Cool Beans World. Sería una tarea amedrentadora para cualquiera el desarrollar una secuela de una novela tan icónica como *La guerra de los mundos*, pero Ian Edginton la afronta con seguridad, y la historia es ilustrada con destreza por D'Israeli con un estilo que aúna rostros caricaturizados con sombras oscuras y colores llamativos y vívidos. Haciéndose eco de los sentimientos de Wells sobre el lado más oscuro de la humanidad y el imperio, *Trazos escarlata* es a veces una lectura inquietante. **BD**

Fábulas 2002

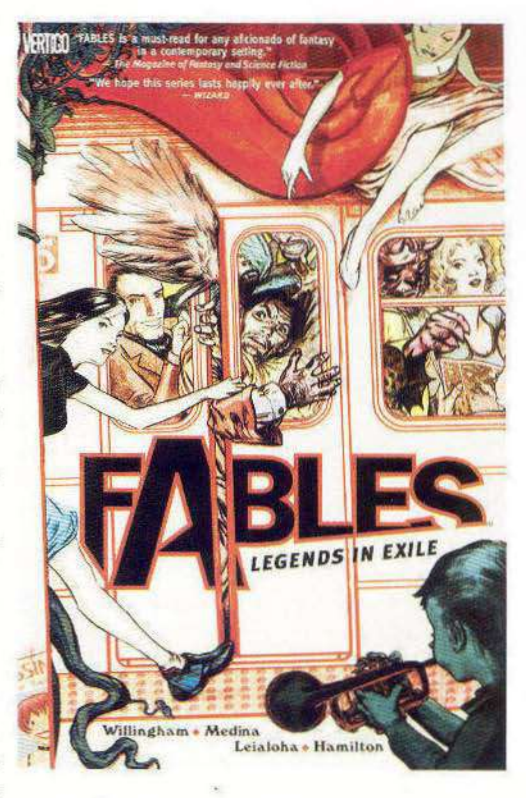
Bill Willingham Mark Buckingham

Título original *Fables*
Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Willingham (EE.UU., n. 1956); Buckingham (RU, n. 1966) **Género** Fantástico

Fuera de nuestro hábitat mundano se encuentran las Tierras Natales, residencias originales de los personajes desplazados del mito, la leyenda y la ficción fantástica. En tiempos recientes, un misterioso Adversario declaró la guerra a esos «Fábulas», conquistando sus tierras y obligándolos a escapar a Nueva York. Allí, quienes pueden hacerse pasar por humanos, viven en una comunidad subterránea llamada Villafábula, mientras que sus homólogos más fantásticos están recluidos en una institución más remota conocida como la Granja.

Fábulas inició su andadura con una historia de misterios y asesinatos, y la fuerza de su premisa resulta aparente de inmediato: por su propia naturaleza es un cómic que utiliza a un extenso elenco de personajes para adoptar casi todos los géneros narrativos. En el arco inicial, el sheriff Lobo Feroz de Villafábula investiga la muerte de Rosarroja, en la que están involucradas varias caras conocidas, entre ellas Barbazul, Blancanieves y el Príncipe Azul. Bill Willingham juega con los personajes principales de *Fábulas* en imaginativas extrapolaciones de sus papeles originales, ya sea el Príncipe Azul como un mujeriego e incorregible, o Lobo Feroz como cazador furtivo convertido en guardabosques.

Buckingham diseña sus páginas como si fuesen libros de cuentos y expone un estilo engañosamente caricaturesco. Líneas argumentales posteriores siguen ahondando en la guerra de las Tierras Natales y exploran la identidad del Adversario y la caótica relación entre Villafábula y la Granja. De esta obra se han derivado *Jack of Fables* y la novela no ilustrada *Peter & Max*. **AO**



«Ningún Fábula hará, por acción u omisión, que nuestra naturaleza mágica se dé a conocer al mundo...»

Otras lecturas
Castle Waiting de Linda Medley
Cenicienta: desde Villafábula con amor de C. Roberson
La casa del misterio de M. Sturges y B. Willingham
Jack of Fables de Matthew Sturges y Bill Willingham

American Elf 2002

James Kochalka

Primera edición EE.UU. (n. 1967)
Creador EE.UU. (n. 1967)
Género Fantástico
Premio Ignatz Award (2002)

Muchos poetas estadounidenses han sido premiados tanto en el ámbito nacional como en el estatal. En 2011 James Kochalka fue premiado como el mejor historietista de la historia en su Vermont natal.

La idea de premiar a Kochalka contribuyó a cimentar la reputación de su obra más extensa, la serie continuada de bocetos *American Elf* —una colección de páginas en formato cuadrado y normalmente con cuatro viñetas—, en la vida diaria del autor. El título confirma los bocetos como una especie de poesía cómica y cotidiana, en la que unos bonitos estampados resultan ser vómito de gato, la sensación de enormidad del universo tan solo hace que el vello se ponga de punta y un adulto se refiere a su paraguas extraviado como su varita mágica.

Los bocetos están dibujados sin excesivo rigor: líneas gruesas con detalles limitados, historietas sobre la vida real en las que esta se halla imbuida del asombro de los dibujos. Hay elementos surrealistas en la representación que el artista hace de él y de su mujer como elfos. Kochalka empezó a dibujar sus bocetos en 1998, al principio autoeditándolos a través de su página web y más tarde recopilándolos en varios volúmenes para Top Shelf Productions y otras editoriales.

Las historietas se publican diariamente, y cada una de ellas documenta una vivencia de Kochalka. En una de las primeras tiras, asiste a un concierto del cantautor estadounidense Daniel Johnston. Kochalka, también músico, describe la música de Johnston como «espantosa y extraordinariamente torpe... pero hermosa», y lo mismo podría decirse de su obra. **MW**

30 días de noche 2002

Steve Niles Ben Templesmith

Primera edición IDW Publishing (EE.UU.)
Creadores Niles (EE.UU., n. 1965); Templesmith (Australia, n. 1978)
Género Terror

Antes de que los chupasangres volvieran a ser atractivos gracias a *Crepúsculo* y *True Blood*, *30 días de noche* llevó la idea del vampiro a su extremo lógico con un concepto apropiadamente elevado: una noche muy larga. El invierno está llegando a la ciudad de Barrow, en Alaska. Es en esta época del año cuando la comunidad se sume en un mes de oscuridad, literalmente, treinta días de noche. A varios kilómetros de las grandes ciudades y de cualquier esperanza de ayuda, Barrow está sola y es completamente vulnerable, el coto de caza perfecto para la horda de zombis sedientos de sangre que desciende sobre el lugar.

Steve Niles y Ben Templesmith se alejan de la idea de los vampiros como antihéroes románticos y trágicos, y los devuelven a sus aterradoras raíces como criaturas salvajes y monstruosas que no han perecido. Las ilustraciones suntuosamente oscuras a pluma y tinta de Templesmith captan la sombría atmósfera del escenario invernal; los azules borrosos y los grises cromáticos están puntuados por destellos de rostros vampíricos pálidos marcados con colmillos manchados de sangre. El aspecto del cómic capta el tono y el ambiente de la situación, que es una pesadilla.

El terror de *30 días de noche* es explícito, y el cómic compensa la falta de sutileza con una acción visceral cuando los habitantes de Barrow son cazados y descuartizados. Esta obra sitúa al lector en mitad de un escenario horrendo. *30 días de noche* es un trabajo de gran impacto que anunció a Niles y Templesmith como valientes y nuevos talentos que poseen una sólida expresión visual e ideas incorruptibles. **SW**

La oscuridad cae sobre la malograda ciudad de Barrow en *30 días de noche*. ➡





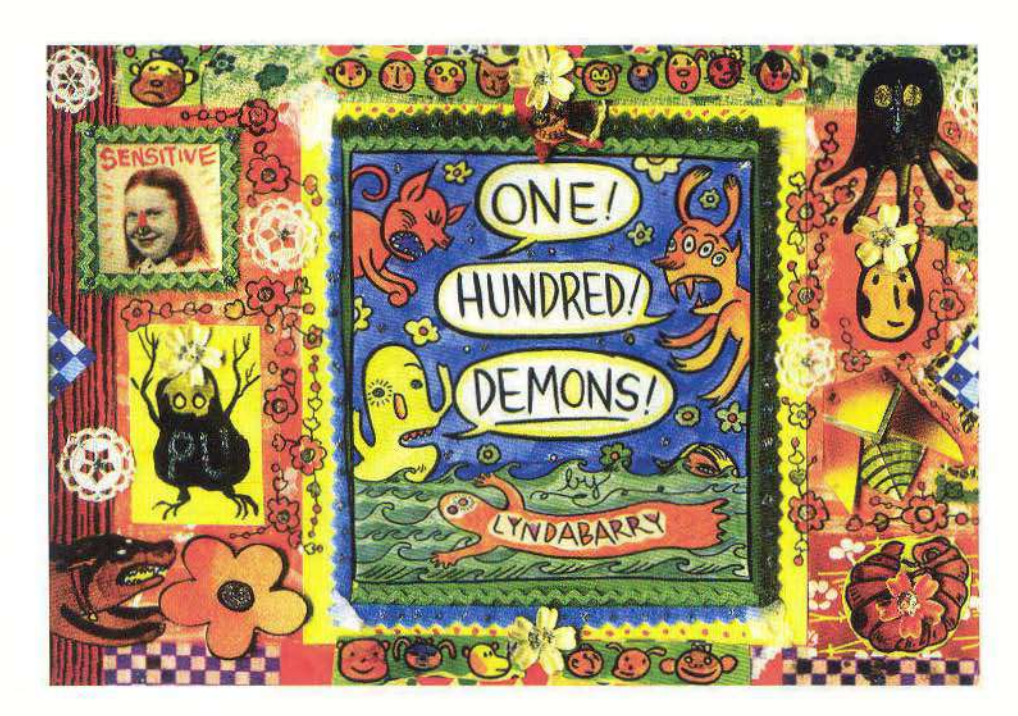


IT COULDN'T HAVE WORKED OUT BETTER.

THE HUMANS NEVER SAW THEM COMING, AND DIDN'T KNOW WHAT TO DO ONCE THEY ARRIVED.

IT WAS EVERYTHING MARLOW DREAMED.

EVERYTHING HE HAD PLANNED...

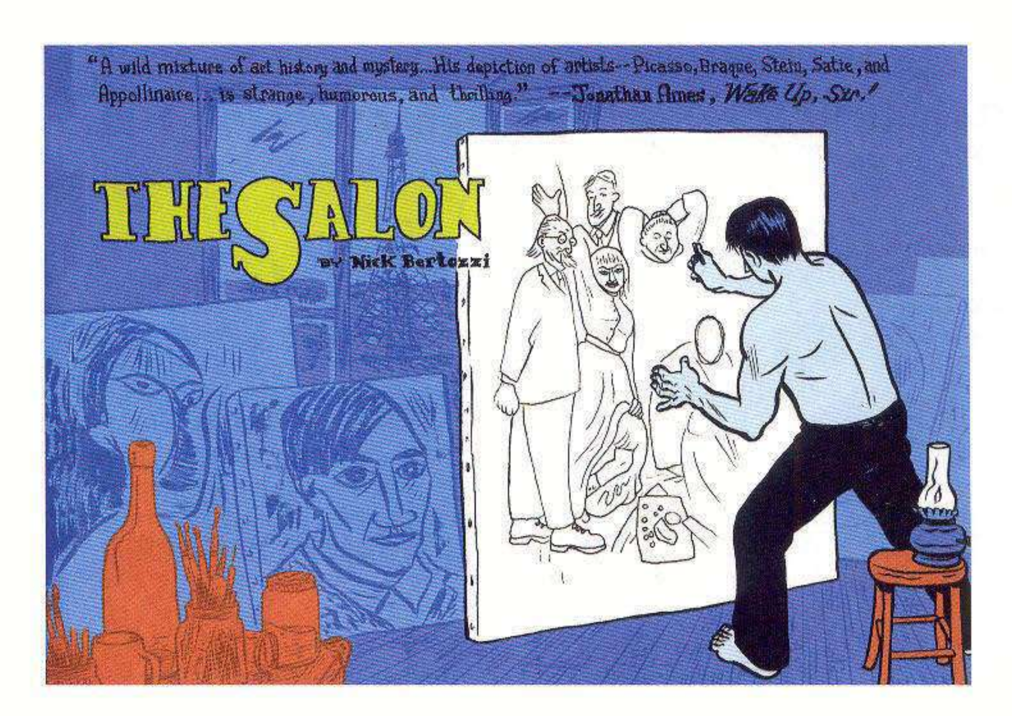


¡Cien! ¡Demonios! 2002

Lynda Barry

Título original *One! Hundred! Demons!*
Primera edición Salon.com
Creador EE.UU. (n. 1956) **Género** Drama realista
Premio Eisner Award (2003)

Lynda Barry pudo publicar por primera vez cuando Matt Groening decidió en secreto editar una de sus historietas en su periódico universitario, y la autora ha pasado las décadas posteriores haciéndose un nombre con cómics influyentes (*Ernie Pook's Comeek* es el más conocido) y novelas transgresoras. Con *One! Hundred! Demons!* [¡Cien! ¡Demonios!], su obra más autobiográfica hasta la fecha, Barry retoma uno de sus temas favoritos: la angustia de hacerse mayor. Estas historias, inspiradas en un pergamino ilustrado de un monje japonés que cataloga los demonios del mundo, adoptan como tema algunas de las pesadillas más mundanas de Barry, como los piojos. Cada una de las diecisiete obras cortas de esta colección no solo dan lugar a una mayor claridad por parte de Barry, sino también a hermosos momentos de meditación para los lectores. Esas anécdotas en ocasiones también resultan extremadamente entretenidas. Nadie dibuja la temible indignación de un niño enfadado como Barry, y nadie escribe mejores insultos infantiles. La precisión de su diálogo es crucial para insuflar vida a su madre y su abuela. Sin embargo, Barry es igual de buena con los despreocupados desaires de los adolescentes o las incoherencias paranoides de los hippies. Barry cree en el poder de la caligrafía como herramienta creativa, y este libro —dibujado a mano y escrito con una tinta japonesa y un pincel sumi para después de añadir efusivos y coloridos collages— canaliza emociones tan profundas que es difícil discrepar con su autora. Esperemos que Barry esté trabajando en secreto para exorcizar más demonios en breve. **EL**



El salón 2002

Nick Bertozzi

Título original *The Salon*
Primera edición Serializer.net
Creador EE.UU. (n. 1970) **Género** Fantasía
Premio Nominado al Ignatz Award (2003)

La historia de *El salón*, aparecida por primera vez en 2002 como un cómic publicado en internet por la influyente Serializer.net, empieza cuando el joven Georges Braque entra en el círculo bohemio de Gertrude y Leo Stein, hermanos y entusiastas del arte que viven en el París de principios del siglo xx. Allí descubre un mundo de confusión. Los Stein deberían ser muy felices en su paraíso vanguardista. Al fin y al cabo, por su salón pasan talentos tan importantes como Henri Matisse, Erik Satie, Guillaume Apollinaire y, en una aparición memorable, Pablo Picasso. Por el contrario, viven aterrorizados por una serie de asesinatos —cuyas víctimas son pintores y sus socios— que, según sospechan, tienen su origen en el triste destino de Paul Gauguin y Annah, su novia polinesia.

Con la ayuda de sus camaradas artistas, los Stein visitan burdeles, galerías rivales y callejones en busca de los asesinos. Por el camino descubren el secreto de la absenta azul que permite a los valientes entrar en los cuadros, explorándolos como harían en las calles de Montmartre. En este gran hito de la imaginación y la construcción, Nick Bertozzi —el autor de *Boshwash*, el mapa-cómic ganador de la beca Xeric, y la recopilación de historias cortas *Los masoquistas*— está en excelente forma, disfrutando de su entorno parisino y saboreando la oportunidad de jugar con la fonética de la lengua francesa. Con sus jugosas líneas y sus colores fríamente modulados que traen a la mente la original paleta de los pintores modernistas, Bertozzi infunde una convincente vida al salón de los Stein y su misterio. **EL**

Genshiken 2002

Kio Shimoku

Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1974)
Género Humor para adultos
Adaptación Serie anime para televisión (2004)

Este cómic va dirigido a los aficionados acérrimos a la cultura *otaku*, o friki, ya sea animación, tebeos, videojuegos o *cosplay*. *Genshiken* explora la vida de jóvenes frikis de Japón, donde se originó el término.

La historia empieza cuando Kanji Sasahara, el protagonista, entra en la universidad. En privado es un otaku, pero está decidido a cambiar, así que se une a un club llamado Genshiken, o Sociedad para el Estudio de la Cultura Visual Moderna. Allí le presentan a una serie de personajes excéntricos: Makoto Kousaka, cuyo aspecto es inusualmente atractivo para tratarse de un otaku; Harunobe Madarame, un otaku estereotípico; el obeso Mitsunori Kugayama, que tartamudea al hablar; la *cosplayer* Kanako Ohno, de grandes senos; y Saki Kasukabe, la novia de Kousaka, que odia a los otaku. Durante los cuatro años que pasa con ellos, el semiotaku Sasahara se enfrenta cara a cara con su verdadera identidad y descubre el camino correcto hacia su futuro. Aunque adopta la cultura otaku japonesa, el cómic también documenta una historia de crecimiento moral.

En el Japón actual, los otaku a menudo siguen siendo objeto de burla. Sin embargo, los personajes de Shimoku Kio no dejan que ello les afecte, y recopilan animaciones en las que aparecen *bishojo* [chicas jóvenes hermosas], videojuegos para adultos y revistas con las que el público en general frunce el ceño. A los estudiantes todavía les preocupa lo que digan los demás, pero han jurado ser fieles a su corazón y están dispuestos a seguir adelante con sus pasiones pese a las críticas, ofreciendo así una mirada al mundo de los otaku. **TS**

Prosopopus 2002

Nicolas de Crécy

Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creador Francia (n. 1966)
Género Policíaco
Influencia sobre Sylvain Chomet

Este batiburrillo sin texto a base de thriller descarnado y cómic disparatado gira en torno a la falsificación de la valiosa obra maestra de una pintora abstracta. Para fabricar esta reproducción, los gángsters coaccionan al novio de la artista para que robe su marca más única —su huella dactilar—, con la que firma sus obras, primero hurtando una impresión en cera y luego, en un acto horripilante, cortándole la mano y deshaciéndose de su cuerpo en un falso accidente de coche, todo ello por dinero.

Como la figura maldita de una película clásica de cine negro, el amante convertido en asesino intenta vengarse matando al jefe de la banda, pero esto no hace sino causar la aparición de Prosopopus, un caricaturesco oso gigante. Se trata de una sofocante criatura de pesadilla con dos colmillos protuberantes y unos labios hinchados. Pero ¿es un salvador o un monstruo? Prosopopus parece adorar al asesino protagonista y se dispone a ayudarlo recuperando pruebas incriminatorias de las oficinas del FBI.

Algunos han interpretado este cuento de hadas urbano cada vez más demente como una alegoría de la ruptura entre Nicolas de Crécy y su socio creativo, Sylvain Chomet, que en 2003 dirigió la aclamada película animada *Belleville Rendez-vous* sin contar con él, de la traición que percibe Crécy a causa de este supuesto robo de su identidad y de sus sentimientos encontrados sobre cómo había de tomar represalias o si debía hacerlo. Las numerosas *vendettas* del libro, que se acumulan como si fuese un dominó, indican que, en última instancia, la venganza es infructuosa y probablemente fracasará. **PG**

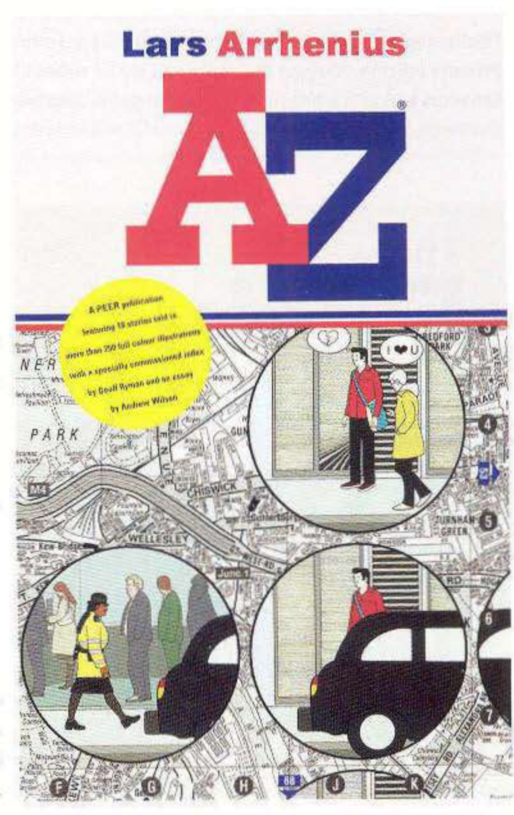
A-Z 2002

Lars Arrhenius

Primera edición Peer (RU)
Creador Suecia (n. 1966)
Género Drama
Premio Nominado al Carnegie Art Award (2002)

Cuando la galería londinense Peer le encargó al artista sueco Lars Arrhenius que creara una gran obra para una pared, este eligió la clásica guía de mapas de Londres *A to Z*, sobre la cual entretejió los múltiples caminos de su historia. El resultado también se publicó en un estilizado facsímil de una *A to Z* real. El popular callejero londinense desglosa la capital en un entramado de dobles páginas. En cada una de ellas, unas flechas señalan los cuatro puntos cardinales, orientando al lector hacia donde continúa el mapa de esa página, a veces a la siguiente, a veces varias páginas antes o después. Este formato constituye un perfecto sistema laberíntico de lectura para las series solapadas de irónicos encuentros urbanos de Arrhenius. El autor dibuja a sus personajes anónimos con una indiferente *ligne claire* [línea clara] y colores planos, y sus pensamientos y discursos se comunican a través de símbolos parecidos a los utilizados en las tarjetas de seguridad para pasajeros de las aerolíneas. En dieciocho escenarios variados que se desarrollan en más de 250 ilustraciones circulares sin texto, los personajes fluyen por la guía y navegan por las páginas —a menudo cruzando sus caminos con los de otros personajes— antes de salir y continuar sus narraciones sin ser observados. El orden de lectura convencional resulta confuso, y el lector no tiene otra opción que investigar adónde conduce cada historia.

Las últimas páginas comparan *A-Z* con la «red de intertextualidad» de Hergé en el álbum *Las joyas de la Castafiore* de Tintín, mientras que el cuestionario de Geoff Ryman sirve para estimular la interpretación del lector. **PG**



«Acaba de suceder algo interesante. ¿Qué es?»

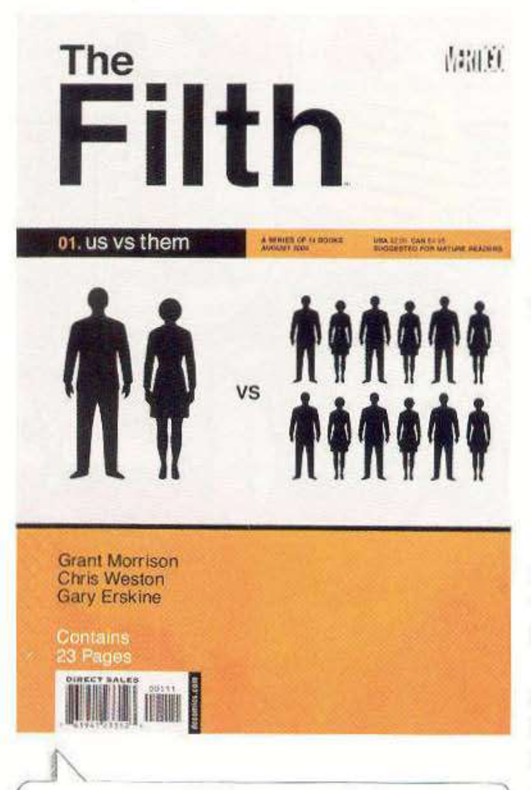
Cuestionario para el lector de Geoff Ryman

Otras lecturas
Acme Novelty Library 20 de Chris Ware
Hieronymous Pop de Daniel Merlin Goodbrey
The Man Conout One Way de Lars Arrhenius

El asco 2002

Grant Morrison · Chris Weston y Gary Erskine

Título original *The Filth*
Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Morrison (RU, n. 1960); Weston (RU, n. 1969); Erskine (RU, n. 1968) **Género** Fantasía



Otras lecturas
Fluorescent Black de M. F. Wilson y Nathan Fox
Los invisibles de Grant Morrison y varios
We3 de Grant Morrison y Frank Quitely
Tóxico de Charles Burns

Grant Morrison oscila entre el populismo de Warren Ellis y las cualidades místicas y chamánicas de Alan Moore, y es conocido como un explorador artístico entre los guionistas de cómic. Con *El asco*, Morrison profundiza más que nunca en nuestro subconsciente.

Los lectores conocen a Greg Feely, un hombre aparentemente corriente, mientras se relaja en casa comprar pornografía dura y comida para gatos. Luego llega la agente Miami, una doble psicodélica de Pam Greer y herramienta voluntaria de La Mano, misteriosa organización que trabaja en los márgenes de la conciencia pública. Miami arrastra a Greg a su vida «real» como el agente Ned Slade. Su misión como espías de La Mano es impedir que la sociedad se desmorone.

«Hormona luteinizante, progesterona, estrógeno ... Dime guarradas, Slade.»

Ned ha vuelto al trabajo. Pero ¿cuánto tiempo seguirá con el juego de La Mano? ¿Y por qué un Greg Feely aparentemente idéntico se ha trasladado al viejo apartamento del protagonista, aunque este demuestre bastante menos preocupación por el bienestar de su gato? Mientras tanto, se han urdido viles tramas en el submundo del sector porno. ¿Triunfará La Mano en su batalla contra el caos? ¿Será Ned verdaderamente libre algún día? En este mundo posmoderno, Morrison inventa una colección de personajes espléndidos, entre ellos Dmitri-9, un chimpancé asesino cuyos aforismos sobre la caída del imperio hay que leer para creérselos.

A la vez que despierta la mente de los lectores, Morrison idea una ingeniosa historia metaficticia que desafía las convenciones narrativas aceptadas, y con los dibujos increíblemente coloristas de Chris Weston y Gary Erskine, *El asco* es toda una experiencia. **EL**

Torpe 2002

Jeffrey Brown

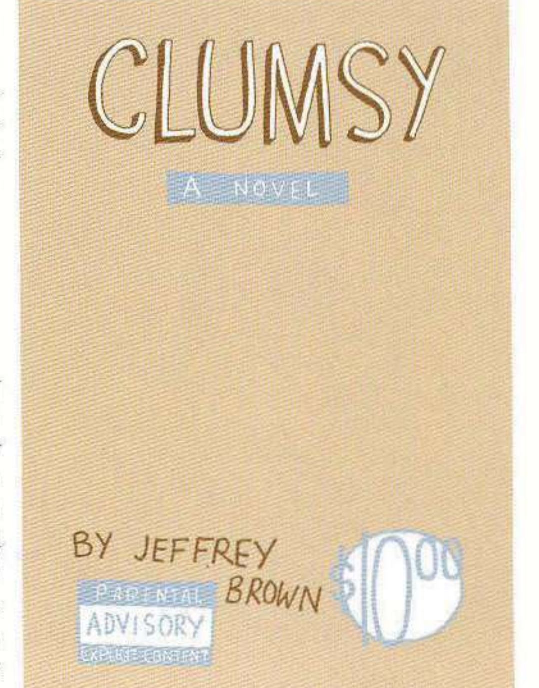
Clumsy [Torpe], la primera novela gráfica de Jeffrey Brown y un retrato muy honesto del amor de juventud, encumbró a su autor como uno de los dibujantes más importantes de la primera década del siglo XXI. La obra cuenta la historia real de su relación con Theresa, desde su primer encuentro hasta su posterior ruptura. Brown presenta la obra de una forma más o menos cronológica, aunque los capítulos cortos suelen aparecer desordenados. Esta compleja estructura narrativa recuerda al funcionamiento de la memoria —selectivo y un tanto arbitrario— y permite pensar que los sentimientos y emociones que definen la obra son totalmente auténticos. Más que casi cualquier otro cómic autobiográfico, *Torpe* crea la impresión de que el artista se está desnudando ante el lector.

«No estoy preparado para leer que estás enamorada de otro.»

El público está dividido con respecto a las ilustraciones de Brown. Todo el libro presenta un estilo visual extremadamente sobrio que algunos lectores consideran falto de talento. Pero quizá sería más adecuado decir que se trata de un estilo directo. El trabajo de Brown lleva consigo la fuerza de la honestidad brutal, y al leer *Torpe* no podemos evitar pensar que uno está contemplando un diario muy personal. Buena parte del libro trata del sexo, y puesto que esos actos están representados de una manera íntima y casi exenta de erotismo lascivo, posee una cualidad personal que probablemente se vería mitigada por un tono visual más pulido.

Jeffrey Brown siguió explorando sus relaciones con las mujeres en novelas gráficas posteriores, pero *Torpe* marcó la pauta de lo que vendría después y sigue siendo la expresión más poderosa y directa de sus propias experiencias. **BB**

Primera edición Top Shelf Productions (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1975)
Género Drama
Influido por Chris Ware y Julie Doucet

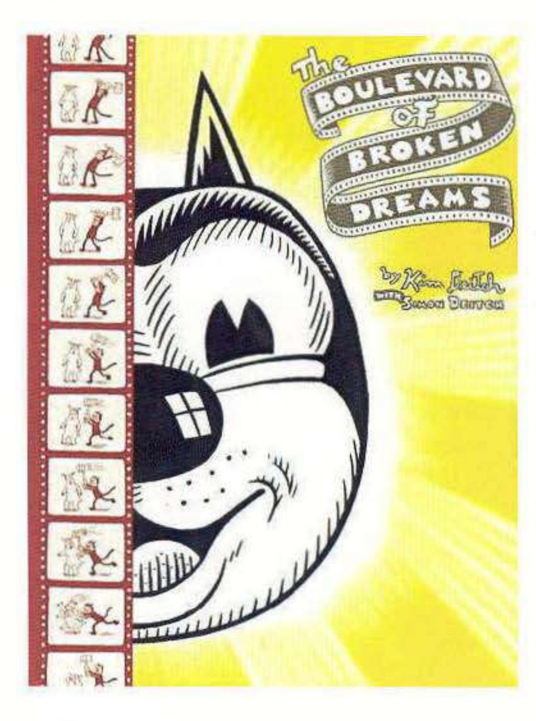


Otras lecturas
Blankets de Craig Thompson
Diario de Fabrice Neaud
King-Cat de John Porcellino
Consumido de Joe Matt

El bulevar de los sueños rotos 2002

Kim Deitch

Título original *The Boulevard of Broken Dreams*
Primera edición Pantheon Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1944) **Género** Fábula política
Influido por Gene Deitch



Otros libros de Kim Deitch
A Shroud for Waldo
All Waldo Comics
Beyond the Pale
Shadowland
The Stuff of Dreams

Un estudio de animación llamado Fontaine Talking Fables tiene por estrella a un personaje llamado «Waldo», que solía ser el amigo imaginario del animador Ted Mishkin. Eso es lo que piensa su hermano Al. Según parece, Ted sigue viendo a Waldo y hablando con él.

El estudio de Ted irá a la bancarrota a menos que pueda encontrar la manera de competir con Disney. Jack Schick, que acaba de abandonar dicho estudio, es contratado para suavizar la imagen de Waldo, a quien otorga unos ojos brillantes y unas mejillas rubicundas. Puesto que Ted es alcohólico y mentalmente poco estable, estos cambios repentinos precipitan un declive que su ayudante, Lillian, no puede ocultar a sus jefes. Tras una crisis nerviosa, Ted empieza a trabajar con el pionero de la animación Winsor Newton, creador de Milton el Mastodonte, en un intento por ganar la guerra entre arte y materialismo.

Las vicisitudes de Waldo y las de Ted, Al y Lillian, acaecidas entre 1927 y 1993, se narran con la historia del cine estadounidense como telón de fondo, inspirándose en los cambios provocados por el éxito de Disney, las audiencias del Comité de Actividades Antiamericanas del Congreso, el nacimiento de los parques de atracciones y el auge de los productos de *merchandising*.

El retrato del alcoholismo y el delirio que esboza Kim Deitch convierte este cómic en una lectura inquietante. Waldo es un personaje secundario, pero su malévola presencia añade un humor oscuro a los hechos. Las agudas líneas en blanco y negro de Deitch se adecuan perfectamente al drama emocional, capaz de captar complejos detalles. Kim, que aquí trabaja con su hermano Simon, es hijo del oscarizado animador y director Gene, y durante su infancia desarrolló un interés por la animación y el vodevil. Presentó por primera vez a Waldo en las tiras cómicas del periódico *The East Village Other*, donde empezó a trabajar en 1967. **NFI**

Velocidad moderna 2002

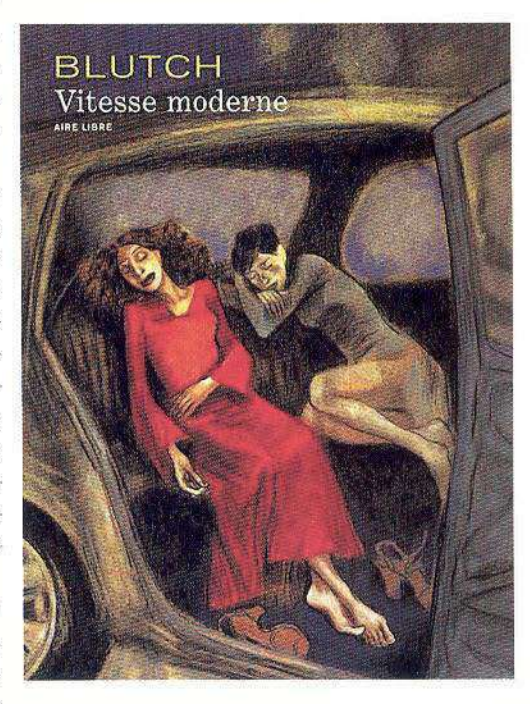
«Blutch»

Al salir de su clase de danza, una joven parisina llamada Lola se topa en la calle con una persona a la que no conoce. Dicha persona, Renée, le pide insistentemente que acepte convertirse en el tema central de su libro. Para ello, Lola tendrá que permitir que Renée la siga a todas partes, día y noche, hasta el corazón de sus experiencias más privadas. Lola accede a la propuesta espontáneamente, sin saber muy bien por qué. Tal vez lo haga para librarse temporalmente de Rudy, un chelista obeso que se ha convertido en un testarudo pretendiente y que también ha ido a esperarla después de clase.

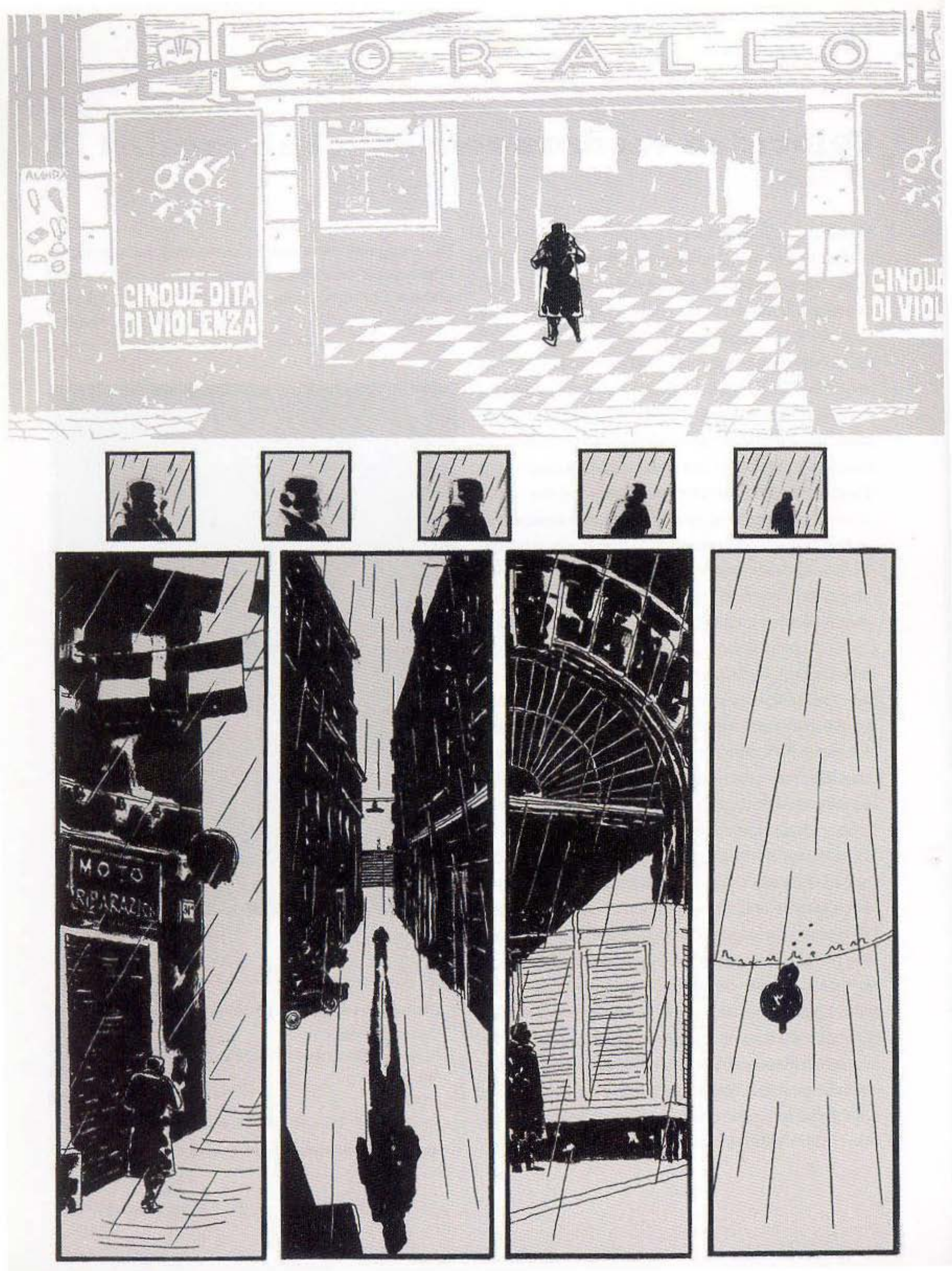
Así comienza un viaje aparentemente aleatorio en un París a menudo incongruente que sume a las dos jóvenes en situaciones inverosímiles (la ciudad pierde repentinamente a todos sus habitantes por causa de un corte eléctrico total y luego una gigantesca inundación) en lugares desconocidos, todo ello al ritmo de canciones francesas clásicas. Los lectores conocen poco sobre el pasado o las motivaciones de los protagonistas, o incluso qué impulsa esta peculiar historia. No obstante, al final del libro habrán conocido a un interesante elenco de personas cuyos impulsos, desviaciones y obsesiones reflejan —en distinta medida— la poesía que a menudo anida en el tejido de la vida cotidiana.

Velocidad moderna es una rareza en el paisaje del cómic. Tal vez sea el equivalente gráfico más próximo a lo que los surrealistas europeos intentaron practicar en la literatura con la invención de la escritura automática. Blutch es considerado por muchos uno de los guionistas más talentosos de su generación de historietistas francobelgas, y no hace nada por disipar la enigmática dimensión de su libro o por restablecer la consistencia interna permanentemente distorsionada. Lo único que verdaderamente le importa como artista es la cruda y primigenia belleza de las líneas y los vuelos de imaginación creativa en un estado de libertad absoluta. **NF**

Título original *Vitesse moderne*
Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creador Christian Hincker (Francia, n. 1967)
Género Alternativo



Otros libros de Blutch
C'était le bonheur
La mazmorra con Lewis Trondheim y Joann Sfar
Mitchum
Péplum
Rancho Bravo con Jean-Louis Capron


CORALLO
CINQUE DITA DI VIOLENZA
MOTO

5, el número perfecto 2002

«Igort»

Título original *5 è il numero perfetto*
Primera edición Coconino Press (Italia)
Creador Igor Tuveri (Italia, n. 1958)
Género Drama

Peppino Lo Cicero —a quien todo el mundo conoce por su sobrenombre, Peppi— es un anciano sensible y delicado. Ahora mismo dedica su vida casi por entero a su hijo Nino y a recordar los buenos tiempos pasados, una época en la que era un asesino virtuoso temido por todos.

Una noche, Nino, que se ha convertido en el sucesor de Peppi, debe ir a Nápoles por negocios. «No vuelvas tarde —le dice su padre en el umbral—. Así mañana podremos ir a pescar juntos.» Pero Nino no regresa: el contrato por el que le han enviado allí es un ardid mortal, y Peppi es el siguiente objetivo. Durante el resto de la historia, el anciano aprovecha su dilatada experiencia para buscar venganza, insensible a la posibilidad de su propia muerte, que llevaba tiempo esperando.

5, el número perfecto, presentado en formato de novela gráfica y empleando una sutil técnica en dos tonos azulados que hacen resaltar los contrastes, resulta tan atractivo como una creación cinematográfica. La venganza de Peppi se retrata como un proceso mordaz y meticulosamente planeado; cada gesto está medido, cada palabra da en el blanco y cada elemento decorativo tiene significado. Igor, muy hábil a la hora de construir un lenguaje visual puro y lleno de simbolismo, compone hasta la más ínfima de sus viñetas con sumo cuidado, y los espacios vacíos y los silencios contribuyen a expresar el dramatismo de la narración.

La historia de *5, el número perfecto* destila una intensidad poco común que sumerge al lector en la narración que forma parte de la mejor obra de Igort hasta la fecha. **NF**

El color de la Tierra 2003

Kim Dong Hwa

Título original *Hwangtobit Iyagi*
Primera edición Happy Comics Works (Corea)
Creador Corea del Sur (n. 1950)
Género Drama

Siempre ha sido inusual en el cómic que las historias sobre mujeres conciten la atención de los autores masculinos, y todavía más que estos últimos consigan generar empatía con su tema. Esta ambiciosa historieta cuenta las vivencias de dos mujeres, madre e hija, que habitan el mundo rural de la Corea más profunda en un período no especificado por el autor, Kim Dong Hwa, pero que se sitúa antes de la Segunda Guerra Mundial, en la década de 1930.

La historia es personal: no solo habla de la relación entre la madre y la hija, sino que también describe sus aventuras amorosas. El perfil de este cómic es del todo atípico. La madre es viuda y cría a su hija sin ayuda de ningún tipo, a la vez que dirige el pequeño restaurante de pueblo que les proporciona los ingresos necesarios. Sin embargo, vivir sin un hombre en casa no siempre resulta fácil, por no hablar de los problemas que causa a ojos de la comunidad el que hayan elegido llevar una vida independiente. Hwa esboza un retrato de dos mujeres liberadas, que es, a un tiempo, inesperado y cautivador. La sensual libertad y proximidad que existe entre ambas mujeres propician un estrecho lazo que resistirá todos los golpes del destino.

Hwa ha creado un auténtico documento histórico dando vida a una Corea que ya no existe. No obstante, es la profunda humanidad de esta conmovedora historia lo que verdaderamente impresiona: la relación entre madre e hija —con momentos relajados y graciosos— adquiere resonancia universal, una característica que siempre es la marca de una obra maestra. **NF**

← Los silencios contribuyen a crear la atmósfera de cine negro de *5, el número perfecto*.

Nota mortal 2003

✎ Tsugumi Ohba ✎ Takeshi Obata

Primera edición Shueisha (Japón)
Creadores Ohba (Japón, n. 1969); Obata (Japón, n. 1969)
Género Terror



Otras lecturas

Bakuman de Tsugumi Ohba y Takeshi Obata
Darker Than Black de Tensai Okamura, Bones y Nokiya
Devilman de Go Nagai
MPD Psycho de Eiji Otsuka

Ryuuk es un Shinigami (dios de la muerte) sobrenatural, perteneciente a una raza de seres que habitan un reino más allá de la Tierra en el que, pese a sus inmensos poderes, no ocurre gran cosa. En una apuesta por vencer el aburrimiento, Ryuuk deja aleatoriamente un libro titulado *Death Note* en la Tierra. El cuaderno permite al humano que lo posea matar a cualquiera anotando su nombre en él mientras imagina su rostro. Si se escribe una causa de la muerte al cabo de cuarenta segundos de estampar el nombre, esa persona perecerá tal como se especifica. Ryuuk piensa que será divertido ver cómo responde quien coja el cuaderno.

Light Yagami, un estudiante de diecisiete años, también aburrido de la vida, es quien descubre el experimento de Ryuuk. Tras recoger el cuaderno en la acera delante de su escuela, se lo lleva a casa y lo lee. Se da cuenta de que es una poderosa herramienta para el bien y empieza a utilizarla para deshacerse del mundo del mal. Cuando delincuentes y maleantes empiezan a caer como moscas, al famoso detective L. le encomiendan la tarea de dar con su asesino y emprende una batalla contra el cada vez más psicótico y santurrón Yagami, quien pretende crear una utopía terrenal.

«¿Qué me va a suceder...? ¿Vas a arrebatarme el alma?»

El guionista Tsugumi Ohba quería elaborar unos diálogos concisos para *Death Note* [Nota mortal], pues consideraba que leer demasiadas palabras sería contraproducente para el suspense visual que intentaba crear. El arte de Obata se mezcla elegantemente con los mundos de Yagami y Ryuuk, terrenal el del primero e interdimensional el del segundo. También aparece una interesante nómina de personajes inteligentes, amén de buenas dosis de sangre al estilo del manga. **BS**

La oveja Derek 2003

Gary Northfield

La vida de una oveja es más dura de lo que cabría pensar. Siempre hay algo que te estropea el día, ya sean las molestias ocasionadas por toros, lobos o trolls que escupen fuego. Así es el grupo de Derek, una oveja impulsiva, encantadora y bastante estúpida que vive con sus lanudos hermanos en una granja de campo en Inglaterra. Derek es un imán para los problemas; intente lo que intente, siempre sale mal.

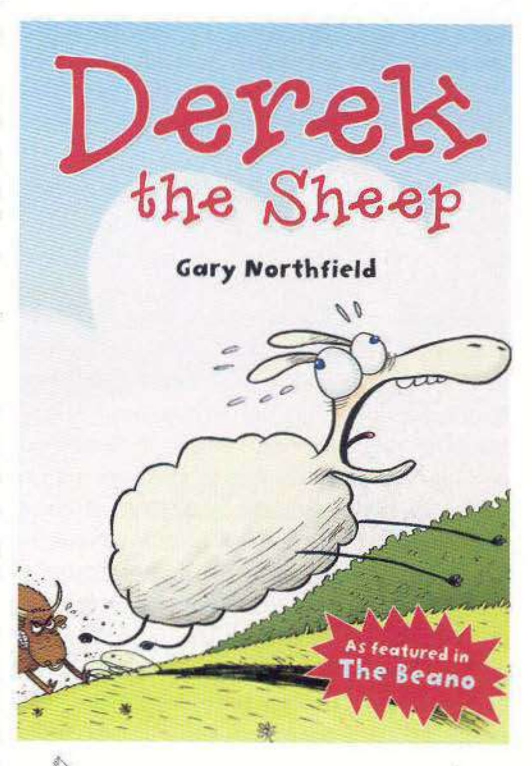
Las historias individuales de *Derek* abarcan entre cuatro y ocho páginas, y cada una de ellas es un breve y concentrado estallido de locura. Derek roba el tractor de Farmer Jack en una huida a escasa velocidad, descubre una olla de oro al final de un arco iris, es secuestrada por un lobo con una casa sorprendentemente bonita, viaja

«Hola, vaca. ¿Te apetece un tango con la oveja más guapa del país?»

en trineo con otros animales y entra en la competición del «Mejor peinado de la granja». Sin embargo, también afronta problemas más terrenales, como deshacerse de las molestas moscas que se le posan en el lomo. Acompañada por sus amigas ovejas Lenny, Daisy y Daphne, además de la abeja Cecil y el erizo Nobby, la vida de Derek nunca parece tranquila.

Gary Northfield fue el primer dibujante al que *The Beano* publicó una historieta que era propiedad de su creador. Uno tiene la impresión de que el autor empieza una historia sin saber necesariamente cómo va acabar, e infunde a sus relatos una sensación de delirio sin restricciones en el que podría suceder casi cualquier cosa. Los colores de las historias son llamativos y los dibujos son ejecutados con una brusquedad que, en manos de Northfield, tienen un estilo cautivador similar al trabajo de Quentin Blake, y se remonta a creadores como Leo Baxendale, pero con una voz fresca y novedosa. **BD**

Título original *Derek the Sheep*
Primera edición D. C. Thomson (RU)
Creador RU (n. 1969) **Género** Humor, infantil
Influido por Peter Bagge y Jim Woodring



Otras lecturas

Bad Dog de Gary Northfield
Good Dog Bad Dog de Dave Shelton
Little Cutie de Gary Northfield
Vern and Lettuce de Sarah McIntyre

Pluto 2003

Naoki Urasawa, Takashi Nagasaki Naoki Urasawa

Título original *PLUTÓ: Urasawa x Tezuka*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creadores Urasawa (Japón, n. 1960); Nagasaki (Japón, n. 1956) **Género** Ciencia ficción

Astro Boy es una de las series más reconocibles creadas por Osamu Tezuka. El problema es que, aunque muchos hayan oído hablar de ella, no hay tantos que la hayan leído. Hoy en día, Astro Boy es más reconocido como una figura de la cultura pop que por la calidad del manga original en el que apareció por primera vez. Aunque *Pluto* incluye personajes de *Astro Boy*, no es en modo alguno una recreación de «El robot más grande del mundo», la historia de *Astro Boy* escrita por Tezuka.

En un principio va dirigido a un público más maduro. La historia trata de un robot asesino, pero no se centra en escenas de lucha entre autómatas. Es una historia de detectives más oscura, casi de novela negra. Al igual que en *Astro Boy*, existe cierto elemento de Pinocho moderno en *Pluto* cuando los robots se plantean en qué son distintos de los humanos. Tales interrogantes obligan a los lectores a considerar qué significa ser un hombre.

En segundo lugar, *Pluto* no sitúa a Astro Boy en el centro de la historia. Por el contrario, personajes secundarios de esa serie cobran protagonismo y se les otorga una identidad más desarrollada. Otra particularidad es que las ilustraciones de ambas historias son totalmente distintas, ya que Macoto Tezuka (hijo de Osamu Tezuka, el creador de *Astro Boy*) pidió a Naoki Urasawa que no copiara el estilo de su padre, sino que dibujara a su manera; una petición que Urasawa respetó. Con todos los premios y elogios de la crítica que ha cosechado *Pluto* a lo largo de los años, es probable que los lectores coincidan en que es una importante obra autónoma y no un mero *spin-off* de *Astro Boy*. **RB**

Fluffy 2003

Simone Lia

Primera edición Cabanon Press (RU)
Creador RU (n. 1974) **Género** Humor, animales divertidos **Premio** Deutsche Bank Pyramid Award, por el diseño (2004)

Simone Lia, una maltesa de origen británico con una carrera paralela en los libros infantiles y la ilustración, desarrolló su primera novela gráfica, *Fluffy*, como una serie de cuatro libretos cuando se asoció con Tom Gauld para crear la editorial independiente Cabanon Press. Que se aparten Bugs Bunny, Tambor y McConey... Existe un conejo todavía más irritante pero adorable.

Fluffy es un parlanchín de orejas largas y pelo blanco que va a la guardería en los suburbios ingleses y es criado por el acosado y soltero Michael Pulcino. El sufrido Michael no cesa de repetir a Fluffy que no es su padre real y que es un hombre, y él, un animal, pero nada parece atenuar el amor del conejo por esta inverosímil figura paternal. Su peculiar y conmovedora relación se desarrolla en un viaje a Sicilia. Michael quiere huir del estrés, incluida la persistente atención de miss Owers, la maestra de Fluffy, que desea con tal anhelo ser su novia que se desplaza a la isla para «sorprenderlo».

En *Fluffy*, Lia ha creado un drama impredecible, ligeramente surrealista y reflexivo sin perder su jovialidad infantil. La autora inserta diagramas de los pensamientos de los personajes y estrambóticos apartes de narradores invitados: una alegre mota de polvo y una cascarrabias partícula de caspa. Lia puede animar a las figuras más minimalistas y convertirlas en personajes con vibrantes personalidades humanas. El secreto está en cómo cuestionan ingeniosamente las ideas preconcebidas y plantean rompecabezas filosóficos. *Fluffy* es una parábola única sobre el conejo necesitado y cariñoso que todos llevamos dentro. **PG**

Blankets 2003

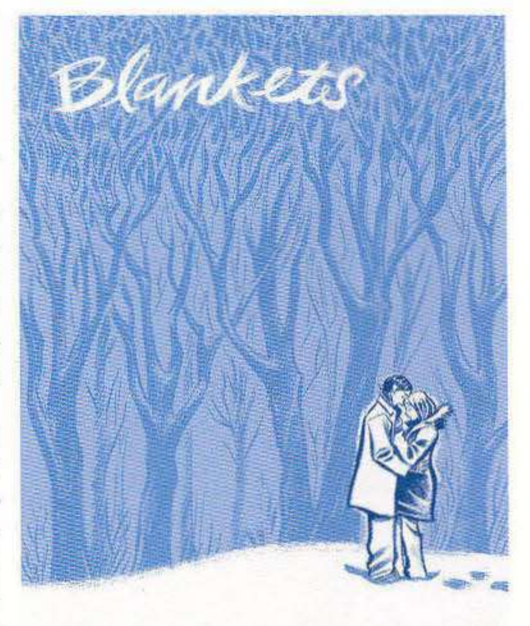
Craig Thompson

Primera edición Top Shelf Productions (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1975)
Género Drama realista
Premios Harvey (2004); Eisner (2004); Ignatz (2004)

Estas memorias conmovedoras y hermosamente dibujadas recrean de manera vívida las tribulaciones de juventud de un talentoso y sensible artista en una pequeña población estadounidense. Las 600 páginas de esta íntima historia épica, que tiene una estructura intrincada y tantos estratos como una buena novela, pasan volando gracias a la excelente representación de sus personajes.

En las peleas de infancia que libra Craig Thompson con su hermano, su imaginativo juego se convierte en un refugio de sus duros padres cristianos fundamentalistas y sus abusivas niñeras. La carrera incipiente de Thompson como artista se topa con las críticas de su familia y su comunidad profundamente cristiana, que solo quieren que se adapte a su ideología. El muchacho va a un campamento religioso a regañadientes, pero, para su asombro, se enamora de la compleja y popular Raina. La suya es una de las historias más románticas pero realistas que jamás leerá.

Las ilustraciones son hermosas y amplifican las vidas interiores de sus personajes a la vez que se mofan de ellos con cariño y afecto. El crecimiento de Thompson como personaje va en paralelo a la narración, en esta celebración visualmente fascinante y elegante de las sutilezas del cómic. Thompson dijo: «Me enamoré de los tebeos repentinamente. Satisfacían todas mis necesidades. Podía dibujar y contar una historia, pero también tenía un control total». El desafío de ser un individuo en un mundo de conformidad y encontrar algo nuevo que decir sobre el amor —desde la amistad hasta el amor erótico— es la esencia de este cómic. **AK**



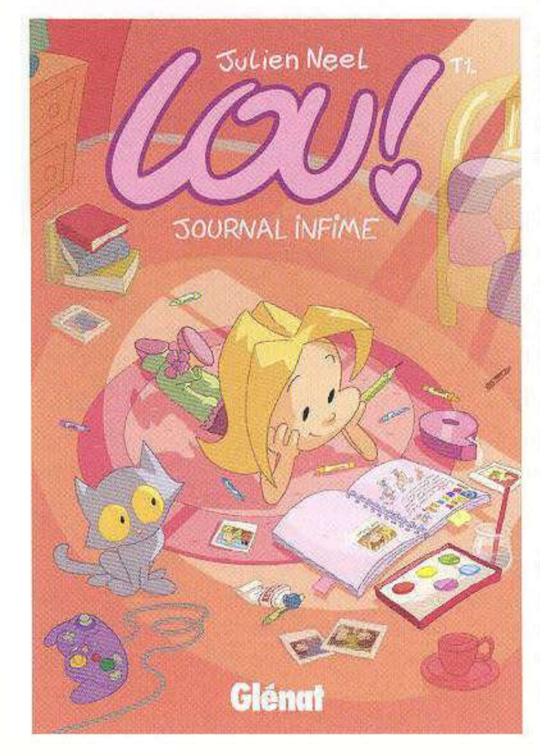
«Apretujado contra ella puedo oír la ETERNIDAD, espacios vacíos y solitarios y corrientes que se agitan sin cesar...»

Otras lecturas
Binky Brown conoce a la Virgen María de Justin Green
Agujero negro de Charles Burns
Fun Home: Una familia tragicómica de Alison Bechdel
Adiós, Chunky Rice de Craig Thompson
Diario de Nueva York de Julie Doucet

Lou! 2003

Julien Neel

Primera edición Glénat (Francia)
Creador Francia (n. 1976)
Género Adolescentes
Premio Angulema, Premio Juvenil (2005)



«La historia de Lou es como una especie de reestructuración de mi vida.»

Julien Neel

«¡Lou, la historia que no podrás resistir!» era el eslogan que figuraba en el número 61 de *Tchô*, publicado en septiembre de 2003. Concebida por Zep y el editor Jean-Claude Camano, la «megarrevista» ya había lanzado a un número considerable de jóvenes talentos. *Lou!* documenta la vida de una joven desde sus años prepúberes hasta el final de la adolescencia. Cuando apareció, Julien Neel tenía veintisiete años y no tardó en publicarse la primera colección. Desde el principio, Neel pretendía que la miniserie finalizara en el volumen ocho, cuando la heroína cumpliera dieciocho años.

La estructura narrativa suponía que hubiera acontecimientos particulares que contar en cada álbum, pedazos de vida cuidadosamente seleccionados que eran representados con sensibilidad, pues el autor incluía numerosos elementos personales. *Lou!* tenía cierto enfoque autobiográfico, por lo que no era tan humorística como la mayoría de las historietas de la revista que la publicaba, pero al tratarse de una historia sincera, sensible y generosa, ha atraído a un creciente número de lectores.

El encanto de *Lou!* reside en la descripción detallada y realista del temperamento de esta joven independiente. Su historia empieza cuando tiene doce años, rodeada de buenas amigas, entre ellas Mina, la mejor de todas, y Tristan, su novio. Lou no conoce a su padre y vive en la ciudad con su madre, que es escritora. Esta convence a Lou de que conozca a Richard, que vive en la misma planta de su edificio. La narración sigue a Lou año tras año: un verano pasa las vacaciones con su abuela, hace nuevos amigos, sufre su primera crisis adolescente y experimenta su primer romance. Curiosamente, el delicado estilo de Neel, con coloridos perfiles a pincel (una técnica derivada de su experiencia con los dibujos animados) le permite abordar los temas más serios con extremada dulzura. **CM**

Pyongyang 2003

Guy Delisle

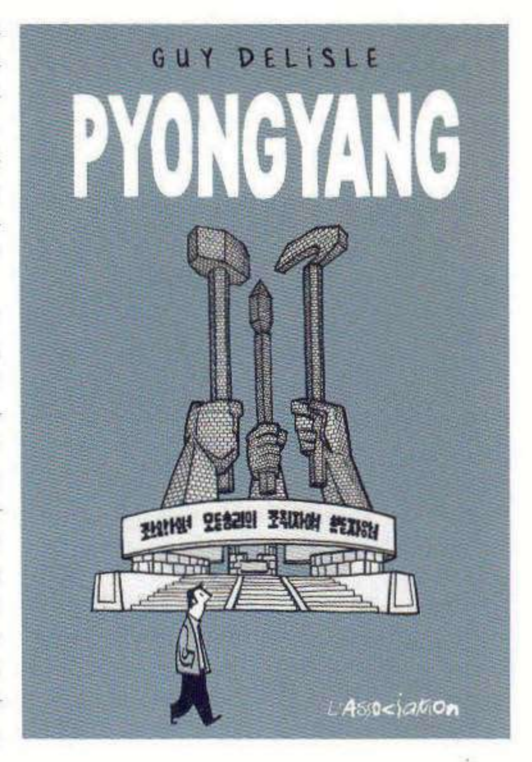
Sin querer exagerar su importancia, *Pyongyang* es uno de los pocos documentos fiables de Occidente que ofrecen cierta reflexión sobre la vida cotidiana de Corea del Norte en el siglo XXI. La historia, narrada por el animador y dibujante canadiense Guy Delisle, es en gran medida autobiográfica.

Delisle, supervisor de una empresa de dibujos animados en lengua francesa, es enviado a la capital norcoreana, Pyongyang, durante unos meses para coordinar el trabajo subcontratado de una empresa local. Es una práctica habitual de la producción moderna realizar el trabajo inicial de diseño directamente en Europa o Estados Unidos, mientras que el grueso de la animación artesanal suele subcontratarse a países con una mano de obra más barata, como Corea del Norte.

Lo que aguarda a Delisle cuando llega a Pyongyang dista mucho de aquello a lo que está acostumbrado. A su lado, los lectores son testigos de las numerosas y absurdas limitaciones de un país extraño y culturalmente aislado que durante medio siglo estuvo confinado en la paranoia totalitaria. El lector se familiariza con todos los aspectos de la regimentada vida de Delisle como extranjero cuando se instala en un hotel especial, en el que él y todos los demás foráneos viven en la decimoquinta planta (al parecer, la única con electricidad). Los lectores conocen las restricciones que se aplican a la comida y la energía, y que dominan la sociedad y la propaganda omnipresente —el puño de hierro invisible— que pende sobre todos. Las incongruencias de la vida en Corea son divertidas y atroces al mismo tiempo.

Pyongyang es en parte diario, en parte narración de viaje y en parte ficción, y Delisle hace uso de todas sus aptitudes como dibujante para superar la improvisación y elaborar una historia muy trabajada. Aun así, esta es una vívida demostración de la capacidad del individuo para documentar una realidad absurda. **NF**

Primera edición L'Association (Francia)
Creador Canadá (n. 1966)
Género Drama
Influido por *Shenzhen*



«Si alguien hablara conmigo, quizá sospecharía de mí, así que mirar hacia otra parte será lo menos arriesgado.»

xxxHolic 2003

«CLAMP»

Título original *Horikku* **Primera edición** Kodansha (Japón) **Creadores** Japón: Ageha Ohkawa (n. 1967); Tsubaki Nekoi (n. 1969); Mokona Apapa (n. 1968); Satsuki Igarashi (n. 1969) **Género** Fantasía

La asombrosa *xxxHolic* nació como una historia paralela a la enorme serie *Tsubasa*; pero no existen demasiados vínculos estilísticos con el buque insignia del colectivo femenino CLAMP. Sus sutiles y delicadas tramas y sus extraños y ambiguos personajes pertenecen a un mundo todavía más raro. *xxxHolic*, que debe más a las historias tradicionales de fantasmas de los títulos de terror japoneses que al frenético mundo de *Tsubasa*, gira en torno a Kimihiro Watanuki, un joven acosado por los espíritus. Por accidente se convierte en empleado de una hermética bruja que dirige una misteriosa tienda que solo puede ser visitada por personas que alberguen deseos que quieran cumplir. Desear, como sabe cualquier amante de las historias de fantasmas, es arriesgado, y estas historias son oscuras, a menudo inquietantes y poseen una moralidad cruel y peculiar.

Los aficionados a los fantasmas encontrarán una nueva y atractiva interpretación de historias conocidas, además de otras originales. Hay acción y suficiente humor y farsa para que la historia sea animada y aguda. El encantador elenco de mujeres trágicas, espíritus felinos, monstruos hermosos y niños hiperactivos con nombres groseros se ve equilibrado por protagonistas interesantes y cautivadores, cada uno de ellos con sus obsesiones, en especial relacionadas con la comida. El estilo artístico es elegante, decorativo y fluido. Los momentos que se solapan están bien gestionados; no hay necesidad de leer otros libros para entender lo que está sucediendo. *xxxHolic* es una extraña flor que ha crecido de las raíces de *Tusbasa*. **JD**

¡Yotsuba! 2003

Kiyohiko Azuma

Primera edición Media Works (Japón)
Creador Japón (n. 1968)
Género Humor, infantil
Premio Excellence Award for Manga (2006)

Muchos cómics retratan a los niños por lo que simbolizan en lugar de observarlos por lo que son. Tales retratos a menudo los muestran como caricaturas del mundo adulto o como representaciones de aventureros ingenuos pero osados. Sin embargo, observar con detalle la conducta de un niño realista a veces puede ser muy divertido. Incluso sin la magia de ficción, cada día es algo nuevo, una aventura.

¡Yotsuba! es la alegre historia de un padre soltero que cría a su hija de cinco años. Como ocurre casi siempre en la vida moderna en el extrarradio, el aburrimiento cotidiano rara vez ofrece aventuras que pongan en peligro nuestras vidas; tan solo acontecimientos corrientes en una ciudad corriente con vecinos corrientes. Si es usted curioso y le gusta lo bastante la diversión, no necesita imaginarse a un tigre de peluche como compañero de viaje intergaláctico para disfrutar del día. Acompañar a papá a los ultramarinos por primera vez es una aventura. Ir a la piscina pública y conocer a gente nueva es fascinante. La feria escolar del instituto local es un lugar asombroso. Cada pequeño detalle de la vida entraña cierta alegría, y todos los personajes contribuyen a hacer del mundo un lugar mejor para que una niña realice nuevos descubrimientos.

¡Yotsuba! incorpora un estilo de dibujo *kawaii* [bello] y el buen ojo de Kiyohiko Azuma para los detalles, sutiles de fondo, lo cual significa que el lector tiene mucho que apreciar en este envolvente cómic de diversión. La curiosidad aparentemente inacabable de Yotsuba y su atrevimiento infantil son una experiencia maravillosa. **NK**

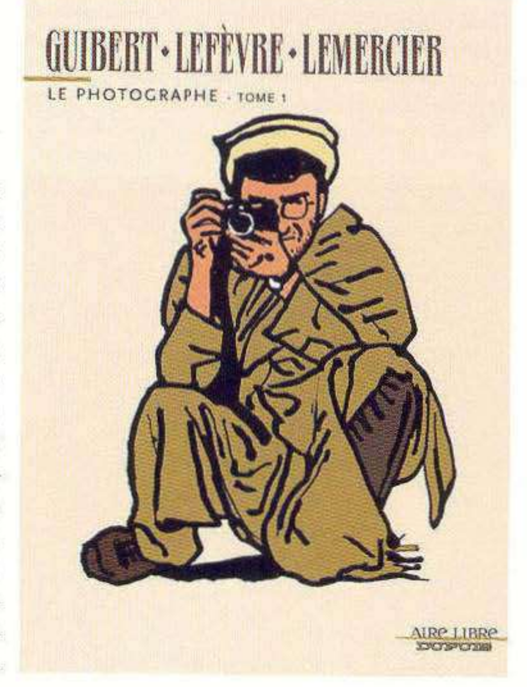
El fotógrafo 2003

Emmanuel Guibert, Didier Lefèvre y Frédéric Lemercier

Título original *Le Photographe*
Primera edición Dupuis (Bélgica)
Creadores Guibert (Francia, n. 1964); Lefèvre (Francia, 1957-2007); Lemercier (n. 1962) **Género** Historia

El fotoperiodista Didier Lefèvre hizo muchas más fotos que nunca. Le enseñó a Emmanuel Guibert varias cajas de instantáneas que relataban su agotadora misión con Médicos sin Fronteras en 1986, yendo y viniendo de Afganistán para procurar atención sanitaria a las personas que vivían en regiones remotas durante la ocupación soviética. Guibert estaba decidido a que la historia de Lefèvre llegara al público y a encontrar la manera, junto al diseñador y coloreador Frédéric Lemercier, de integrar en viñetas de cómic esas fotografías en blanco y negro, sin tratarlas ni añadirles texto. Guibert tuvo que visualizar cualquier incidente que no hubiese sido fotografiado, entre ellos los retratos de Lefèvre, que captó pocas imágenes de sí mismo. El exceso de información que contienen las fotografías, realizadas en varios tonos de gris, contrasta con los colores atenuados y planos de los concisos dibujos.

La narración en primera persona de Lefèvre describe las costumbres afganas y los lazos que establece con los médicos. Sus fotografías captan el sufrimiento humano de las operaciones llevadas a cabo con un mínimo de suministros médicos. En una visita a casa de una niña, la habitación está demasiado oscura para hacer fotos, así que Guibert dibuja la escena con siluetas iluminadas por la linterna del doctor. Este ve un agujero diminuto en su espalda, provocado por un trozo de metralla. Nunca volverá a andar. Lefèvre se viene abajo, incapaz de hacer más fotos, pero Jamila lo saca de su estupor y le dice: «La madre me dijo que lo grabara, que la gente debía saber». Una crónica muy humana. **PG**



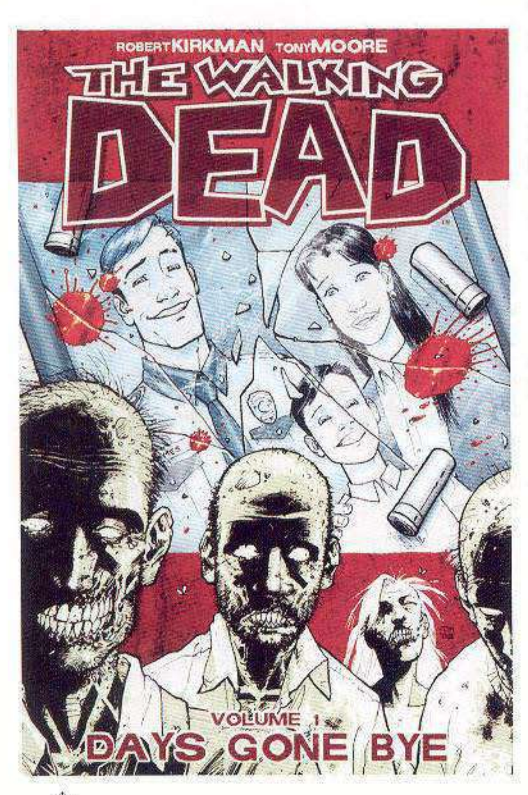
«¡Helicóptero! El grito recorre la caravana, justo antes del ruido del motor que todos temen.»

Otras lecturas
La guerra de Alan de Emmanuel Guibert
Chimo de David Collier
Palestina: en la franja de Gaza de Joe Sacco
To Afghanistan and Back de Ted Rall
War Is Boring de David Axe y Matt Bors

Los muertos vivientes 2003

Robert Kirkman Tony Moore y Charlie Adlard

Título original *The Walking Dead*
Primera edición Image Comics (EE.UU.)
Creadores Kirkman (EE.UU., n. 1978); Moore (EE.UU., n. 1978); Adlard (RU, n. 1966) **Género** Terror



Otras lecturas

Deadworld de Gary Reed y Vince Locke
Marvel Zombies de Robert Kirkman y Sean Phillips
Zombo! de Al Ewing y Henry Flint

Aunque los zombis nunca han desaparecido del todo, ha habido numerosos intentos por reinventarlos en el cine y las novelas. En esta lóbrega y brutal saga, el creador Robert Kirkman no ha tratado de revolucionar el mito, sino de elaborar un conmovedor drama humano en el que aparecen hordas de voraces zombis que consumen todo lo que encuentran a su paso.

Rick Grimes es un agente de policía que se despierta en un hospital y descubre que la ciudad ha sido invadida por los zombis. Su mujer y su hijo están en paradero desconocido y la vida que conocía ha desaparecido. Tras pertrecharse con pistolas, munición y un hacha, Rick emprende un viaje por Estados Unidos, que está devastado, para dar con su familia. Encuentra a otros supervivientes, y juntos intentan labrarse una nueva existencia. La confusión emocional y los golpes dramáticos aparecen mezclados por momentos con violencia gráfica, una tradición explícita del terror de zombis, pero cimentan el horror mostrando el coste actual de ese derramamiento de sangre. Tanto en su temática (gente corriente en circunstancias extraordinarias) como en su aspecto (un descarnado blanco y negro), esta obra se remonta al clásico de terror *La noche de los muertos vivientes*, rodada en 1968 por George A. Romero.

El guión de Kirkman es sorprendente en todo momento, y este primer arco establece el concepto y la inversión emocional en sus personajes principales, gracias a lo cual los acontecimientos subsiguientes resultan todavía más demoledores. El primer volumen está dibujado por Tony Moore, reemplazado en números posteriores por Charlie Adlard. El enérgico estilo de Moore se recrea en el detalle de las ciudades apocalípticas y recuerda a una película de acción, en contraste con el trabajo más atmosférico de Adlard. Con más de ochenta números hasta la fecha, *Los muertos vivientes* no da muestras de descansar a corto plazo. **SW**

Yossel 2003

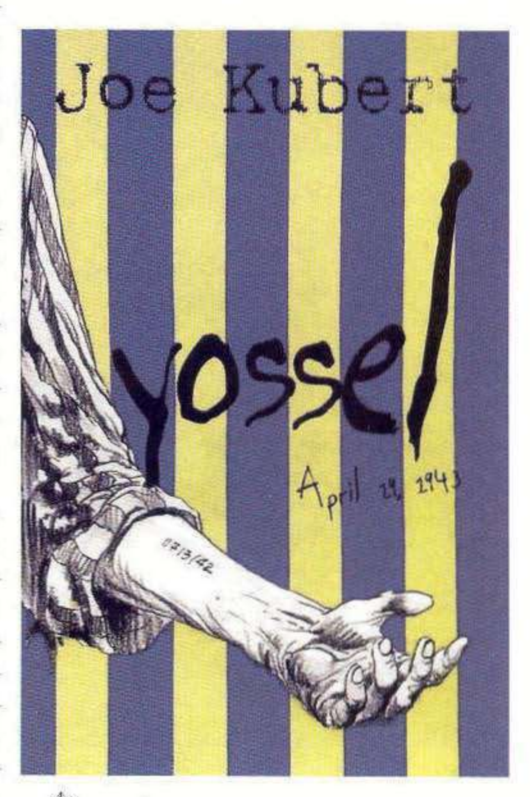
Joe Kubert

Joe Kubert nos devuelve a 1926, cuando tenía solo dos meses y él, sus padres y su hermana mayor consiguieron escapar de Polonia para empezar otra vez en el Nuevo Mundo, donde se convirtió en uno de los guionistas de cómic más versátiles y aclamados del siglo xx. Ese mismo año, a la familia Kubert le había sido denegado un visado a Estados Unidos porque la madre de Joe todavía estaba embarazada. Qué distinta habría sido su vida si les hubiesen obligado a quedarse atrás y se hubiese criado en la Polonia ocupada por los nazis como un judío llamado Yossel.

Kubert rescribe el curso de su vida desde este punto de inflexión y lo convierte en una autobiografía alternativa pero del todo creíble que acaba en ese día aciago de 1943, durante el levantamiento del gueto de Varsovia. El talento de Yossel se convierte en su consuelo e inspiración y le vale algunos favores de los alemanes, pero no puede salvar a sus padres y a su hermana de la deportación a los campos de la muerte. En lugar de conocer ese mismo destino, él y quienes quedan en el gueto optan por morir luchando contra sus perseguidores nazis.

Kubert dibuja toda la novela gráfica, incluidas las ilustraciones de Yossel, con lápices sin tinta, lo cual da a los lectores la impresión de que se han topado con bocetos originales inacabados. Los dibujos les permiten conocer al joven Yossel, un adolescente y apenas hombre, atrapado en la angustiosa inmediatez del holocausto, hablando directamente al corazón de los lectores a través de la historia. Para Kubert, crear este libro fue «muy personal, un tanto aterrador y una especie de purificación», y en la introducción escribe: «Para mí no cabe duda de que está a punto de leer lo que podría haber sucedido». A sus setenta y siete años, ha entregado al menos parte de su vida a su otro yo y ha permitido que *Yossel* ofrezca a los lectores un duradero testimonio de una existencia que bien podría haber sido. **PG**

Título original Yossel: April 19, 1943
Primera edición I Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1926) **Género** Autobiografía
Premio Will Eisner Hall of Fame, nominación (1998)



Otros libros de Joe Kubert

Dong Xaoi, Vietnam 1965
Fox from Sarajevo
Sgt. Rock: La profecía

La ciudad al atardecer. El país de los cerezos 2003

Fumiyo Kouno

Título original *Yunagi no machi sakura no kuni*
Primera edición Futubasha (Japón)
Creador Japón (n. 1968) **Género** Drama
Premio Tezuka de Cultura (2005)



Otras lecturas

Una vida errante de Yoshihiro Tatsumi
Gen el descalzo [Hadashi no Gen] de Keiji Nagazawa
Kono Sekai no Katasumi ni de Fumiyo Koumo
Maus de Art Spiegelman

En el epílogo a los dos relatos cortos que contiene esta alabada antología, Fumiyo Kouno escribe que fue su editora quien propuso que creara un libro sobre Hiroshima y la bomba atómica, y añade que en aquel momento tuvo que esforzarse mucho por superar su renuencia a emprender dicho proyecto. Kouno, nacida en Hiroshima, conoce muy bien el problema de los *hibakusha* (literalmente, las «víctimas de las bombas»). Los supervivientes del ataque atómico del 6 de agosto de 1945, que se vieron condenados al ostracismo por el resto de la población japonesa, a menudo sentían el peso de haber sobrevivido, aunque ese no fue el caso de Kouno y su familia.

Ese es el delicado tema de este manga, que resulta atípico en el mundo de los cómics: cómo vivir con el recuerdo de lo ocurrido en Hiroshima y cómo interiorizar el sufrimiento incomprensible causado por tan terrible catástrofe. El talento de Kouno estriba en su planteamiento terrenal sobre el tema.

En tan solo unas docenas de páginas, la primera historia del libro, «La ciudad de Yunagi», cuenta la conmovedora historia de una joven, quien en su ámbito privado todavía nota los efectos secundarios de la radiación, pese a sus esfuerzos por retomar una vida «normal». El siguiente relato es más extenso, pero se narra con el mismo tono personal y nada pretencioso. «El país de los cerezos», que contiene numerosos flashbacks de infancia, recoge la historia de una familia de Hiroshima, las relaciones entre sus miembros y cómo los recuerdos, oscurecidos por el fantasma de la bomba, pasan de generación en generación.

El planteamiento de Kouno es sobrio, sensible y enormemente humano; combinado con un sutil estilo gráfico, nunca es espeluznante. En 2005 *La ciudad al atardecer. El país de los cerezos* fue justamente galardonado con el Premio Tezuka de Cultura en Japón. **NF**

La casa de enfrente 2003

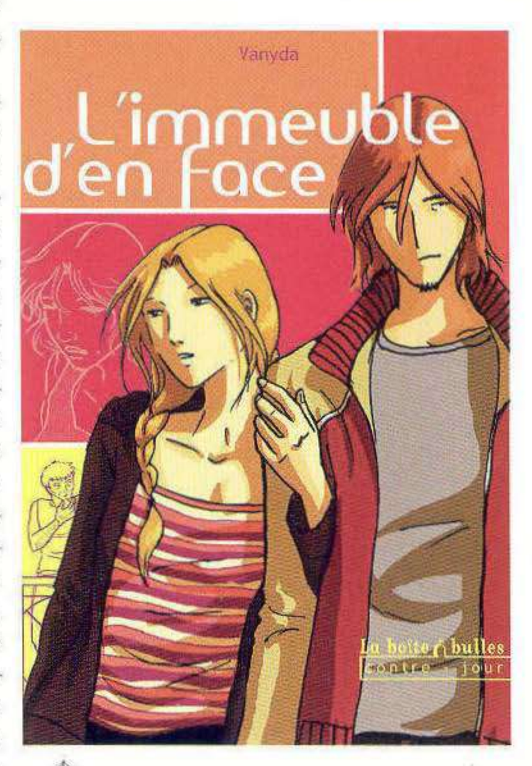
«Vanyda»

La casa de enfrente, primera colección del artista francolaosiano Vanyda, documenta la vida cotidiana de tres grupos de vecinos, cada uno de los cuales ocupa una planta a dos alturas en un edificio. Tras iniciar su andadura como una serie de cómics en el fanzine francés *Porophore* entre 1999 y 2002, la historia fue recopilada y publicada en formato de álbum, y más tarde aparecieron varios volúmenes más.

El primer álbum de Vanyda, un ejemplo de la reciente tendencia del cómic francés conocida como *la nouvelle manga* [el nuevo manga], denota la influencia japonesa en su estructura narrativa y su diseño de página. La historia está dividida en veintiséis capítulos cortos con tiras y viñetas de diversos tamaños y ubicación. Cada breve episodio traza una panorámica de las vidas independientes y comunales de los seis habitantes del edificio (además de un gran perro). Los relatos mezclan sucesos cotidianos intrascendentes —la joven pareja integrada por Claire y Louis descubre que se ha quedado sin pasta de dientes o las discusiones que mantienen sus vecinos, un matrimonio de mediana edad, por el perro— con aspectos más serios de la existencia de los personajes, como cuando la madre soltera Béatrice rompe aguas en las escaleras del edificio, o la negativa del padre de su hijo a implicarse en su vida.

El entrecruzamiento en apariencia incongruente de estos breves relatos se sostiene magistralmente gracias a la innovadora manipulación de la estructura que consigue Vanyda. Algunos capítulos se adhieren a una progresión lineal clásica de las viñetas, mientras que otros siguen las acciones de los tres grupos de personajes de manera simultánea. Esta composición fluctuante —sumada al diálogo realista y un estilo artístico escueto y expresivo— es un impresionante primer trabajo de un joven artista cuya osada manipulación del género del cómic insufla vida a lo cotidiano. **CMac**

Título original *L'Immeuble d'en face*
Primera edición La Boîte à bulles (Francia)
Creador Savatier Vanyda (Francia, n. 1979)
Género Adolescentes



Otras lecturas

Blue de Kiriko Nanana
Emile de Fabrice Neaud
El caminante de Jiro Taniguchi
Tokyo est mon jardin de Frédéric Boilet y Benoît Peeters

La misma diferencia y otras historias 2003

Derek Kirk Kim

Título original *Same Difference*
Primera edición Top Shelf Productions (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1974) **Género** Adolescentes
Premios Eisner y Harvey (2004)

Nancy y Simon son dos veinteañeros que viven en la bahía de San Francisco, en California. Están muy unidos, y son amigos desde hace mucho tiempo. Ambos son de origen coreano, pero se han integrado a la perfección en su nuevo país. El cómic narra sus actividades cotidianas hasta que deciden realizar una extraña excursión a Pacifica, un suburbio de la Bay Area.

Allí deciden, por simple diversión, seguir la pista de un extranjero. En el transcurso de su escapada, Nancy y Simon experimentan un breve instante de auténtica intimidad absolutamente imprevisto. Mientras intentan ayudarse en su primer autoanálisis espiritual, practican un rito de iniciación a la madurez impulsado por su cariñosa amistad y por su búsqueda de una identidad.

Se trata de una curiosa historia llena de atractivo y naturalidad, explicada de forma sensible y delicada. Kim, también estadounidense de origen coreano, publicó el relato en su propia página web como parte de una serie de historias sobre la vida de ciudadanos del mismo origen. Su estilo como ilustrador se ha visto influido por los cómics europeos, especialmente por la *ligne claire* [línea clara] francobelga. Su narrativa se inspira por el contrario en la tradición del cómic estadounidense, liberada por autores como Daniel Clowes y Adrian Tomine.

Kim, menos atormentado y cáustico que sus predecesores coreanos, se burla de sí mismo de forma tierna y desenfadada, y transmite una visión de su mundo original. *La misma diferencia* es una reveladora incursión en el mundo de los jóvenes que habitan en la homogeneidad de los suburbios estadounidenses. **NF**

El gato del rabino 2003

Joann Sfar

Título original *Le Chat du Rabbin*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creador Francia (n. 1971)
Género Humor

Este es sin duda uno de los cómics más sabios y divertidos. Joann Sfar, en su Francia natal, donde es venerado, ha publicado más de un centenar de libros ilustrados, tanto para niños como para adultos.

La familia de Sfar se vio obligada a abandonar Argelia en la década de 1920. En el primer volumen recopilatorio de *El gato del rabino*, el autor rinde homenaje a las historias con las que creció, y creando un retrato preciso y detallado de la llegada de la modernidad a un hogar argelino. La familia está formada por un padre rabino, su bella hija Zlabya y su gato. Cuando el gato devora al loro, adquiere el don del habla. El ingenio del felino desconcertará tanto al rabino como a sus colegas, especialmente cuando decide que quiere someterse a la ceremonia del bar mitzvah y aprender la cábala. Sfar utiliza la perspectiva del gato tanto para desarbolar la pompa tradicional de la comunidad judía marroquí, como para resaltar el delicioso ensimismamiento del felino.

Gato y rabino se enfrentarán a una crisis por la llegada de un moderno rabino parisino, prometido de Zlabya. El gato está enamorado de Zlabya, que se convierte en el huidizo y apasionado centro de la narración. Su viaje colectivo a París enfrenta el racionalismo con la superstición, y explora la naturaleza de los prejuicios, la posibilidad de tener fe religiosa en pleno siglo xx, y lo que un gato podría decir si se hubiera tragado una biblioteca llena de fuentes hebreas. La línea de Sfar es fluida y lúdica, y recrea un universo olvidado, con intimismo, humor y dramatismo. Una excepcional introspección sobre nuestras propias contradicciones. **AK**

Gato y rabino en plena interacción en esta crítica de la modernidad. ➡

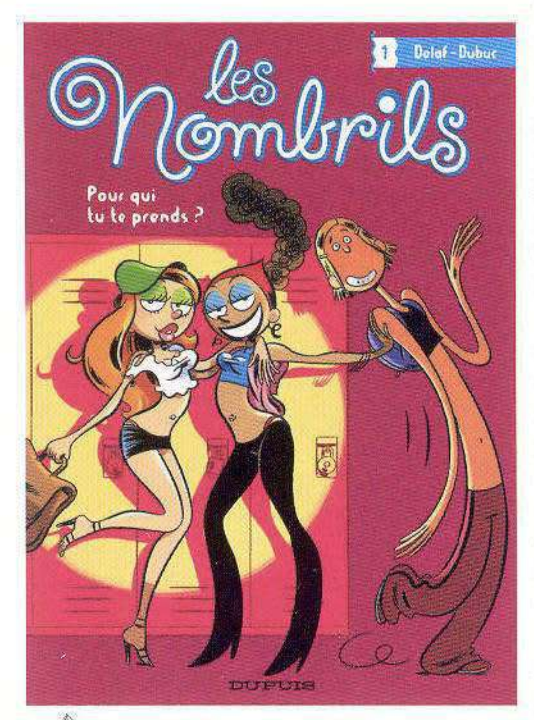


Mon maître s'éveille bouleversé. Il me dit qu'il a fait un cauchemar.
Je lui dis que moi aussi et je lui demande de me raconter son cauchemar.
FLOC! FLOC!
Je lui dis que peut-être nous avons fait le même rêve.
Mais il ne veut pas en parler. Il fait sa prière du matin
Il me dit qu'il préférait quand je ne parlais pas.
Je lui dis que moi aussi mais qu'on n'y peut rien.

Ombligos 2004

«Dubuc» y «Delaf» «Delaf»

Título original *Les Nombrils*
Primera edición Les Artistocrates (Canadá)
Creadores Maryse Dubuc (Canadá, n. 1977); Marc Delafontaine (Canadá, n. 1973) **Género** Humor



Otras lecturas
Amelia Rules! de Jimmy Gownley
Get a Life de Dupuy y Berberian
Les Filles de Christopher
Maybe Later de Dupuy y Berberian
Where's it at Sugar Kat? de Carney y Woodrow Phoenix

Maryse Dubuc y su compañero, Marc Delafontaine, también conocido como Delaf, después de haber publicado seis páginas de *Ombligos* en la revista humorística mensual *Safarir*, de Canadá, en 2004, se dieron cuenta de que debían mirar más allá de sus fronteras para publicar su serie como un álbum integral. Para su sorpresa, el editor belga Dupuis aceptó sin pestañear la serie, que acabaría publicándose en el semanario *Spirou* en mayo de 2005. El éxito fue inmediato. Unos meses más tarde, *Ombligos* era el cómic más popular de *Spirou*. El primer álbum completo se publicaría en febrero de 2006, y, para nueva sorpresa de los autores, el editor aceptó sin reservas el tono cáustico de su imaginario mundo de adolescentes, sin la menor objeción a sus descripciones despiadadas. Al contrario: se mostró encantado.

¿Quienes son los Ombligos? El título admite una doble interpretación; por un lado, se refiere al modo de vestir de las heroínas, con camisetas que dejan ver el ombligo, pero también al ensimismamiento de su conducta. Los Ombligos son tres chicas que van al instituto. Jenny (pelirroja) y Vicky (de pelo castaño) se pasan la vida captando la atención de los chicos y manipulándolos. La pareja ha hecho además de Karine, una chica alta y desgarbada que se ve constantemente humillada por sus «amigas», su víctima propiciatoria.

El rasgo distintivo de la serie es un humor a base de chistes y gags, aunque sigue el ejemplo del manga *shonen*, que desarrolla una progresión interna del mundo adolescente. La psicología de sus personajes va evolucionando, y sus vidas escolares y entornos sociales sirven para ofrecer un contexto a la historia. Las fluctuaciones amorosas y amistosas son descritas con todo lujo de detalles, y cada palabra o escenario son cuidadosamente escogidos para transmitir una atmósfera consistente y una proyección universal e intemporal que ha convertido *Ombligos* en un éxito editorial. **CM**

Callejón sin salida 2004

Richard Thompson

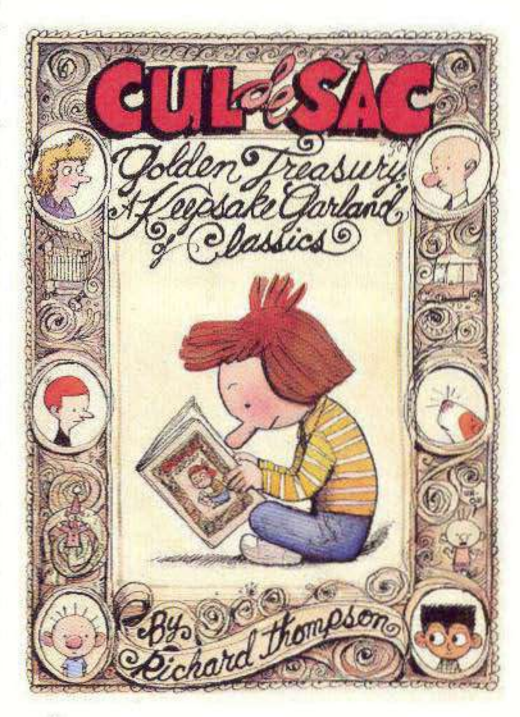
El universo de *Cul de Sac* [Callejón sin salida] es una comunidad suburbana situada en un hipotético lugar de Estados Unidos. La tira relata la vida cotidiana de Alice Otterloop, de cuatro años de edad, de su hermano Petey, de ocho, y de sus padres. Alice es una niña mandona que asiste al curso preescolar de la Blisshaven Academy. Entre sus amigos se encuentran Beni, cuyo juguete favorito es un martillo; Marcus, cuyo menor movimiento es registrado por su madre para su libro de recortes; y Dill, un niño ingenuo e imaginativo cuyos hermanos mayores se pasan el día coleccionando extraños objetos, como por ejemplo una catapulta, en el jardín de su casa.

El hermano de Alice, Petey, es todo lo contrario a la protagonista: un niño peculiar que intenta molestar lo menos posible, se enorgullece de ser de lo más exigente a la hora de comer, y cuyo cómic favorito, *Little Nemo*, es un personaje tan seguro de sí mismo que nunca llega a hacer nada. Petey tiene su propio elenco de secundarios, entre los que se encuentran Andre y Ernesto Lacuna, un «villano de James Bond en ciernes» cuya identidad imaginaria empieza a despertar sospechas en Petey.

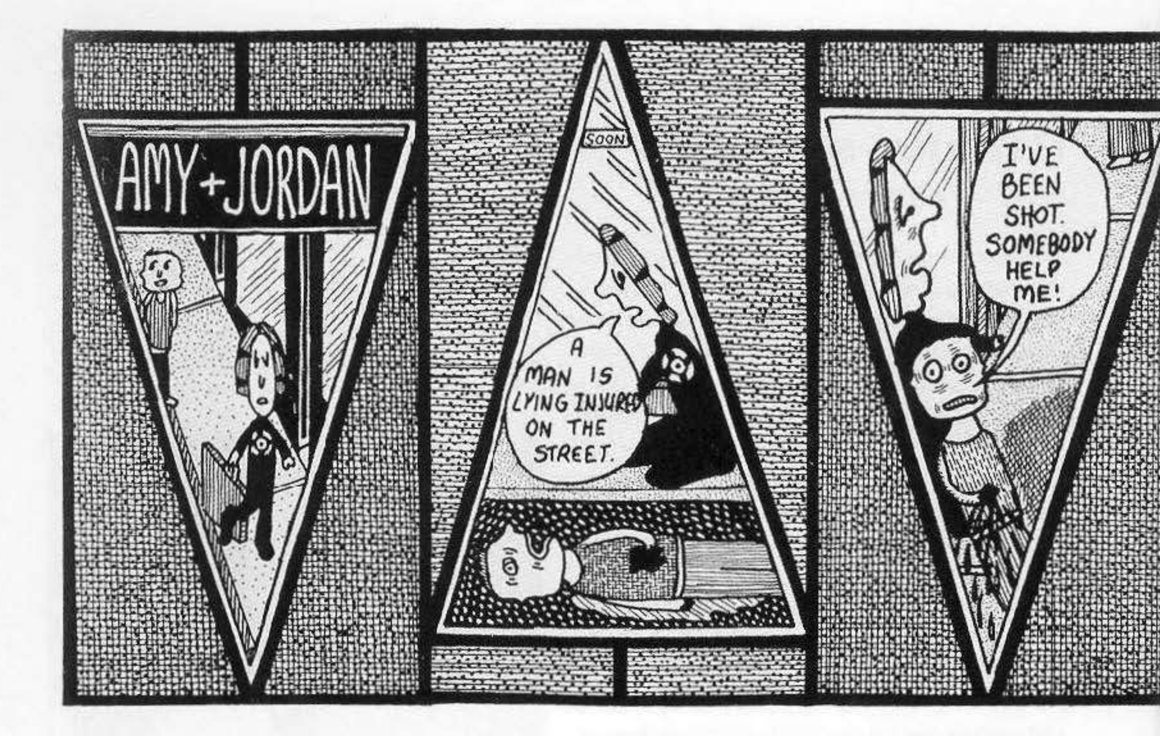
Otros personajes de relieve son la abuela de Alice y de Petey, que arroja huevos a los coches y vive con un perro enorme llamado Big Shirley. La mascota de la clase de Alice es mister Danders, un hámster con delirios de grandeza, y también está el niño uh-oh, cuyas apariciones son consideradas por Alice y Dill como algo completamente funesto.

El dibujante Richard Thompson desarrolló *Cul de Sac* en 2004 como una página a color del semanario *Sunday* del *Washington Post Magazine*, y los derechos fueron vendidos en 2007. Es difícil explicar qué es lo que la hace tan atractiva, aunque quizá sea la mezcla perfecta entre lo cotidiano —Thompson demuestra una asombrosa intuición para adentrarse en la mente de los niños de cuatro años— y lo surrealista. **J-PJ**

Título original *Cul de Sac*
Primera edición *The Washington Post Magazine* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1957) **Género** Humor
Adaptación Película animada online



Otras lecturas
Calvin y Hobbes de Bill Watterson
Hansel y Gretel de Fred Julsing
La pequeña Lulú de John Stanley
Carlitos y Snoopy de Charles Schulz
The Perishers de Maurice Dodd y Dennis Collins



Amy y Jordan 2004

Mark Beyer

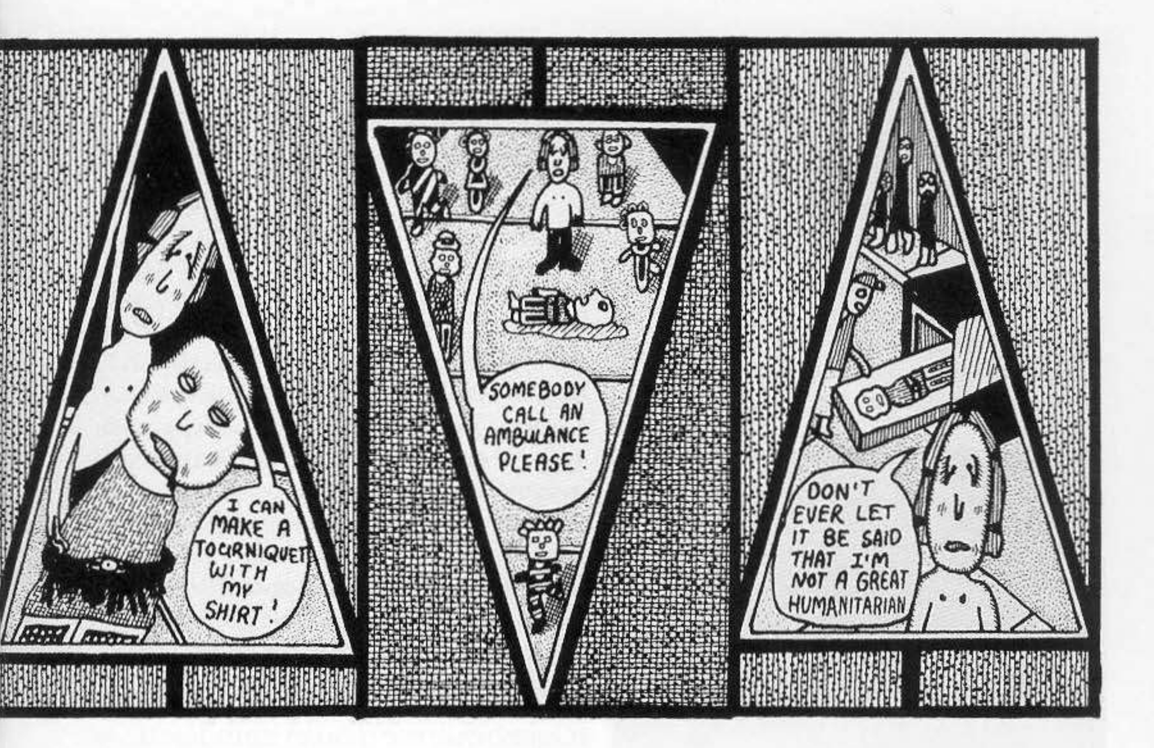
Título original *Amy and Jordan*
Primera edición Pantheon Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1950) **Género** Humor
Premio Mejor Cómic de la revista *Time* (2004)

Mark Beyer fue el único artista, a excepción del editor Art Spiegelman, que apareció en todas las entregas de la afilada revista *RAW*. La historieta de dos páginas «Dead Things» supuso la contribución de Beyer al primer número de 1979, y la pareja ha ido desgranando sus vidas anodinas desde entonces. El resultado es una deprimente visión de la vida contemporánea y las relaciones expresadas a través del prisma de la abstracción geométrica.

Lo más sorprendente de *Amy and Jordan* [Amy y Jordan] no es su tono de desafecto, sino el desacostumbrado aspecto visual escogido de forma sistemática por Beyer. Ambos personajes aparecen con cabezas aplanadas, predominantemente de perfil. Su mundo es prácticamente pura abstracción, y los espacios fluctúan entre los rascacielos de los centros urbanos hasta los vastos espacios abiertos del sudoeste de Estados Unidos. El diseño de las viñetas desafía cualquier explicación simplista. Normalmente adopta extraños enfoques angulares que son completados con extraños dibujos que no parecen tener ninguna función narrativa. La obra crea así un genuino estado de ansiedad en el lector.

No hay apenas cohesión narrativa en *Amy and Jordan*, y las historietas apenas presentan desenlaces. Cuando Jordan pierde los brazos en una tira, vuelve a recuperarlos milagrosamente en la siguiente. En cierto sentido, Amy y Jordan son como Vladimir y Estragón, los personajes de Samuel Beckett; como ellos, se pasan la vida esperando que algo suceda en sus vidas. El cómic muestra el estilo poderosamente directo y falsamente ingenuo de Beyer. **BB**

Los escenarios de *Amy y Jordan* se inspiran en las inseguridades del lector moderno. ⬆



Kekkonen 2004

Matti Hagelberg

Título original *Kekkonen*
Primera edición Otava (Finlandia)
Creador Finlandia (n. 1964) **Género** Sátira
Premio Puupää hat (1997)

Urho Kekkonen fue presidente de Finlandia entre 1956 y 1982, y controló las relaciones de su país con la URSS durante la Guerra Fría. En la década de 1980, el uso irreverente de su figura por parte de Matti Hagelberg como protagonista de un libro de cómics hubiera supuesto una crisis en cualquier otro país, pero la cohesión cultural y social demostraron ser tan sólidos como la era de Kekkonen, y el cómic fue muy bien recibido.

No se trata de una biografía. El libro relata las aventuras del presidente junto a otras figuras míticas como Elvis Presley, Pinocho y Jesús, y viaja en el vientre de una ballena, como el Jonás bíblico. El Kekkonen de Hagelberg es fácil de reconocer mientras pesca y esquía con tanto placer como su fuente de inspiración. Kekkonen fallece incluso en pleno libro, pero esto apenas le resta dinamismo.

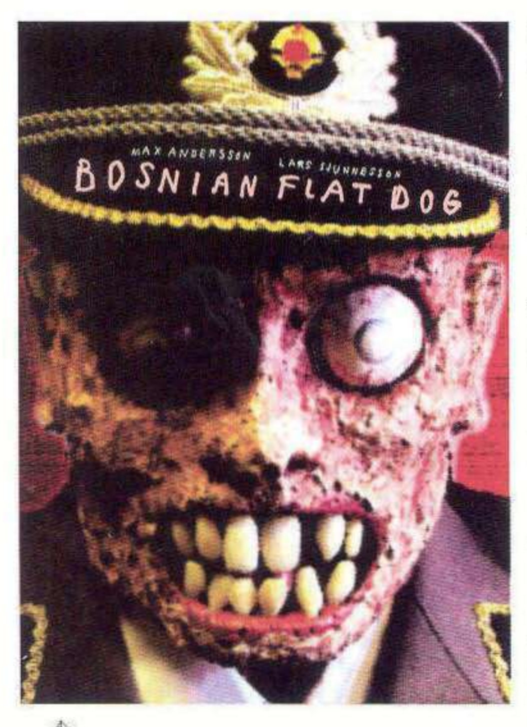
Kekkonen fue dibujado con la técnica de esgrafiado, un procedimiento extremadamente lento, y Hagelberg necesitó cuatro años para completar más de doscientas páginas. Los dibujos son sorprendentes y facilitan enormemente la lectura del cómic. El libro ha sido publicado en francés, sueco y parcialmente en inglés.

La obra de Hagelberg incluye tres libros importantes. Tras *Holmenkollen* (2000), *Kekkonen* sufrió un cambio de ritmo, y viró hacia una sátira política de contenido más explícito. *Kekkonen* es un libro muy divertido, pero desde su publicación, los puntos de vista de Hagelberg se han vuelto más acerbos. En su tercer libro, *Silvia Regina* (2010), el autor se adentra en temas sociales más candentes. **HR**

Perro bosnio de pelo liso 2004

Max Andersson Lars Sjunnesson

Título original *Bosnian Flat Dog*
Primera edición Revista *Galago* (Suecia)
Creadores Andersson (Suecia, n. 1962);
Sjunnesson (Suecia, n. 1962) **Género** Sátira



Otras lecturas
Agujero negro de Charles Burns
Death & Candy de Max Andersson y Lars Sjunnesson
Ed el payaso feliz de Chester Brown
Pixy de Max Andersson
Socker-Conny de Joakim Pirinen

Andersson y Sjunnesson son dos de los artistas del cómic sueco de mayor personalidad y expresividad. Pertenecen a la generación Galago, que usa la antología sueca *Galago* como su residencia predilecta. Y son los artistas del género más conocidos fuera de Suecia.

Max Andersson fue uno de los primeros artistas suecos en publicar una novela gráfica en Estados Unidos: *Pixy*. El cómic recrea un futuro kafkiano donde todo está cabeza abajo y los objetos inanimados cobran vida. Sus visiones son inquietantes y persuasivas. Lars Sjunnesson lleva proponiendo desde la década de 1980 historias políticas, extrañas y poéticas, protagonizadas por Ake Jävel y Tjocke-Bo, dos personajes masculinos de perfil anárquico. Ambos artistas trabajan en

«Quiero que me dibujes como una princesa ... armada con un rayo que mate a todos los cabronazos.»

Berlín desde la década de 1990, y con *Bosnian Flat Dog* [Perro bosnio de pelo liso] propusieron algo nuevo: una novela gráfica, escrita y dibujada en una relación de total simbiosis artística, en la que ni siquiera ellos podrían distinguir quién hizo qué.

Los dibujos, en blanco y negro, presentan personajes absurdamente caricaturescos. La historia se centra en un viaje psicodélico llevado a cabo por ambos artistas en la bombardeada región de los Balcanes. Realismo y surrealismo aparecen mezclados, y el lector se da cuenta finalmente de que no se trata de un viaje en el estricto sentido físico, sino de una incursión en la mente de los creadores, un procesamiento de los traumas causados por la guerra en la antigua Yugoslavia. El resultado es extraño, inquietante, desternillante y sobrecogedor. Se trata de una propuesta diferente a todo lo que uno pueda haber leído con anterioridad. **FS**

El apartamento 2004

«Kang Full»

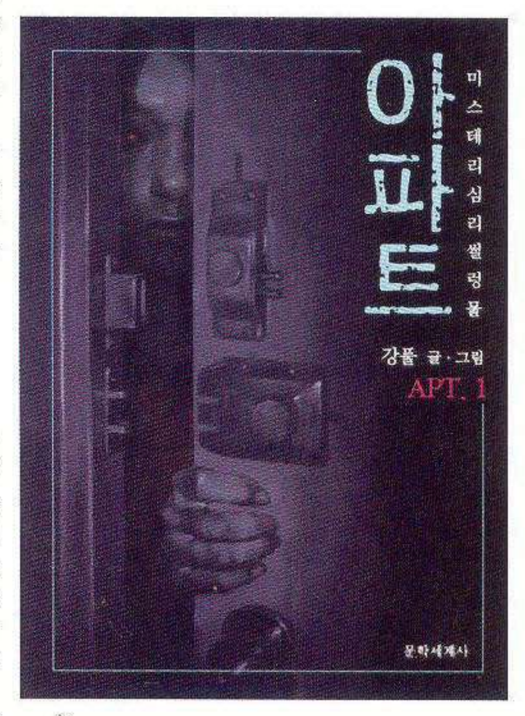
Los bloques de pisos ocupan un lugar especial en el paisaje urbano de la moderna Corea del Sur. La capital, Seúl, tiene una densidad de población extremadamente alta, y la unidad de habitación básica son los interminables bloques de pisos de aspecto parecido y de gran altura. La gente vive muy cerca de sus vecinos, aunque estos nunca llegan a conocerse en realidad. Sin embargo, cada hogar tiene su propia historia, y se encuentra aislado del resto de hogares que lo rodean. Es el decorado perfecto para un drama de terror.

El apartamento se inicia como *La ventana indiscreta* de Alfred Hitchcock, recreándose en el terror oculto, y finaliza con un intenso drama personal sobre la conexión entre las vidas de la gente. La cuestión que plantea es cómo responder cuando todas las luces de un bloque de apartamentos se apagan al mismo tiempo, y en el bloque de enfrente contemplamos una y otra vez el cadáver de la misma mujer. Los vecinos de al lado, el repartidor y el resto de residentes no son en realidad lo que aparentan, y todos sospechan de todos. Almas muertas, rencores del pasado, conflictos familiares y redenciones humanas se dan cita en este contundente cómic, en el que la sorpresa final está garantizada.

«Podemos hacer que lo entiendan. Antes de morir eran seres humanos, como tú y como yo.»

Kang Full es reconocido como uno de los maestros de la narrativa desde principios del siglo XXI. Todas sus historias se han convertido en series de tiras online. Aunque los críticos han cuestionado su estilo gráfico, algo deslavazado, el autor lo compensa con soberbios guiones y un dilatado elenco de personajes que no temen expresar las emociones humanas más profundas. *El apartamento* es una lectura que demuestra el talento del autor. **NK**

Primera edición Munhaksegyesa (Corea)
Creador Kang Do-young (Corea del Sur, n. 1974)
Género Terror, drama
Adaptación Película: *APT* (2006)



Otras lecturas

26 Years de Kang Full
Normal City de Kang Kyung-ok
Romance Comics de Kang Full
Someone Behind You de Kang Kyung-ok
Timing de Kang Full

¡Alto, Zelig! 2004

Krystian Rosenberg Krzysztof Gawronkiewicz

Título original *Achtung Zelig!*
Primera edición Zin Zin Press (Polonia)
Creadores Rosenberg (Polonia, fecha desconocida); Gawronkiewicz (Polonia, n. 1969) **Género** Fábula política

Dos hombres, un padre y su hijo, se aventuran por un bosque amenazador. Son dos judíos en la Polonia ocupada por los nazis en la Segunda Guerra Mundial. A primera vista, la historia puede parecer simple: los protagonistas topan con una patrulla alemana y son arrestados. Finalmente, son rescatados por un grupo de partisanos.

Pero el lector no necesita rascar en la superficie de *Achtung Zelig!* [¡Alto, Zelig!] para darse cuenta de que no se trata del típico relato bélico con tintes heroicos. El padre recuerda al *Alien* de Ridley Scott; el hijo es como una rana gigante, y el oficial alemán que los arresta lleva un atuendo de mago y un sombrero de punta. El propio argumento cabalga sobre lo inverosímil: los alemanes llevan un cargamento de gatitos prisioneros, los partisanos son ayudados por animales salvajes, y la operación de rescate parece un conjunto de instrucciones para un juego de mesa. Obviamente, todo se halla fuera de los dominios de la realidad, pese a los efectos emocionales de las bellas ilustraciones en blanco y negro.

Entonces, ¿es un sueño? ¿Podría esta visión surrealista y de pesadilla servir como una especie de catarsis para la psicología colectiva polaca, tan traumatizada por la guerra? ¿O quizá *Achtung Zelig!* es una historia bélica vista a través de los ojos de un niño, que con el paso del tiempo ha ido sustituyendo la crueldad del conflicto por una extraña iconografía? Gawronkiewicz y Rosenberg siguen las directrices de *Maus: relato de un superviviente* de Art Spiegelman, y tratan de entender la mayor matanza de la historia de la humanidad de una forma personal y extrañamente bella. **MB**

Playback 2004

Raymond Chandler Ted Benoit, François Ayroles

Primera edición Editions Denoël (Francia)
Creadores Chandler (EE.UU., 1888-1959); Benoit (Francia, n. 1947); Ayroles (Francia, n. 1969)
Género Policíaco

Elisabeth Kinsolving es declarada culpable del asesinato de su marido por un jurado y liberada por el juez, aunque huye a Vancouver cuando su exsuegro jura venganza. Allí se oculta bajo el nombre de Betty Mayfield y alquila una habitación de hotel, donde conoce al mujeriego Larry Mitchell y al rico playboy Clark Brandon; ambos intentan obtener sus favores, y un día Kinsolving despierta y contempla el cadáver de Mitchell en el balcón, bajo la lluvia; la protagonista sabe que está en un serio aprieto.

Playback está basado en el último guión cinematográfico de Raymond Chandler, que se creía perdido hasta mediados de la década de 1980, aunque esta adaptación no debe confundirse con la novela homónima, protagonizada por Philip Marlowe, una adaptación libre del mismo guión, pero con una trama significativamente distinta. Es fácil imaginar cómo habría sido la película gracias a las contundentes ilustraciones en blanco y negro de Ayroles, en las que hombres con gabardina y sombrero deambulan por las viñetas junto a glaciales y glamurosas damas. Pero Kinsolving no es la típica *femme fatale*: es una mujer vulnerable atrapada entre la espada y la pared. Sin embargo, en las obras de Chandler nadie es del todo inocente. Es una cuestión de matiz. *Playback* forma parte de la edad de oro del cine negro, junto a títulos como *El halcón maltés* o *El tercer hombre*.

Puede que *Playback* no sea la mejor creación de Chandler, pero posee todos los ingredientes que le convirtieron en un maestro de la narrativa, y la adaptación es extraordinaria. **BD**

We3 2004

Grant Morrison «Frank Quitely»

Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Morrison (RU, n. 1960);
Vincent Deighan (RU, n. 1968)
Género Ciencia ficción

La fuerza aérea estadounidense ha estado trabajando en la manipulación de animales, y ha transformado un perro, un gato y un conejo en máquinas asesinas. Cuando se decide que deberán ser eliminadas por razones políticas, su entrenadora, la doctora Roseanne Berry, les ayuda a escapar. Como armas letales, los tres pueden defenderse a la perfección, pero también son vulnerables dentro de sus carcasas, porque necesitan sus dosis de medicación. *We3* —los tres animales— huyen en busca de algo parecido a un «hogar», y la miniserie los sigue en su esfuerzo colectivo por seguir vivos pese a que los militares les pisan los talones.

La fluidez de las ilustraciones de Frank Quitely capta cualquier detalle, y hace un uso frecuente de las pequeñas viñetas insertas para combinar acciones simultáneas y acelerar el ritmo narrativo. Las expresiones faciales de los animales consiguen atraer el afecto del lector, aun en las escenas más terroríficas, y la propia portada es una premonición de la tragedia del interior.

La historia se sostiene gracias a su poder visual, pero el uso selectivo de los textos por parte de Grant Morrison garantiza un efecto conmovedor, con los animales comunicándose a base de frases entrecortadas, debido a la manipulación de la que han sido objeto. El lector nunca duda de que sean seres vivos sensibles al sufrimiento. Pese a sus dificultades comunicativas, el trabajo en equipo es lo único que puede salvarlos. La historia de *We3* nos muestra el significado de la compasión, la lealtad y el afecto en un mundo dominado por el engaño y la violencia. **RPC**



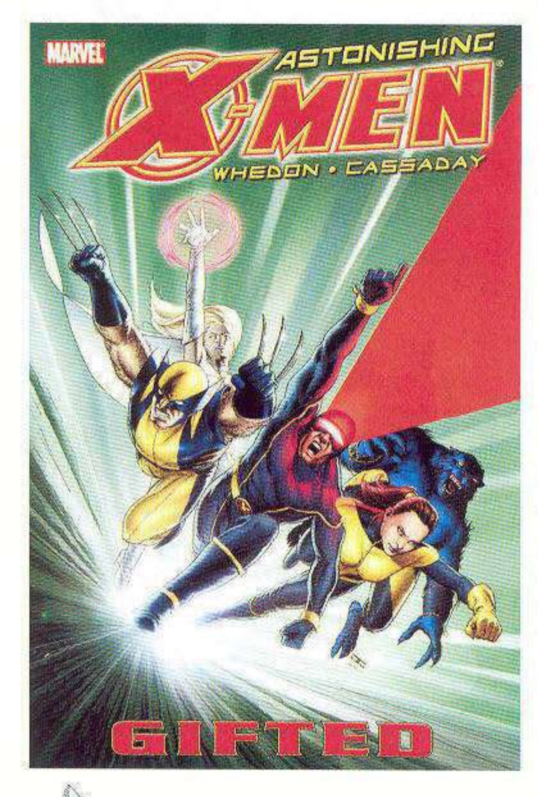


Otros libros de Grant Morrison
All Star Superman con Frank Quitely
Animal Man con Charles Truog
Batman y Robin con Frank Quitely
Flex Mentallo con Frank Quitely
Los invisibles con otros autores

Astonishing X-Men 2004

Joss Whedon John Cassaday

Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Whedon (EE.UU., n. 1964); Cassaday (EE.UU., n. 1971)
Género Superhéroes



Otras lecturas
Buffy cazavampiros de Joss Whedon
Runaways de Brian K. Vaughan
Serenity: Those Left Behind de Brett Matthews

Astonishing X-Men fue el primer proyecto para Marvel Comics del rey de los puristas del género, Joss Whedon. Después de haber experimentado las heroicidades y las dificultades del trabajo en equipo con *Buffy cazavampiros* y *Firefly*, Whedon era la pieza perfecta para el equipo de X-Men.

Al principio de la historia, la escuela Xavier para Jóvenes Talentos da la bienvenida a los nuevos alumnos, pero el Profesor X no se encuentra allí. Tampoco Tormenta, ni Jean Grey y los otros. Los acontecimientos en el universo X-Men han propiciado que el nuevo equipo incluya a Cíclope, Lobezno, Emma Frost, la Bestia y Kitty Pryde. Lo cierto es que Cíclope y Emma han decidido sorprender al planeta con un nuevo equipo cuando el mundo necesita su ayuda más que nunca.

Todo ello coincide con el anuncio de un nuevo método para eliminar los genes mutantes en el ser humano. Los cómics de X-Men son más potentes cuando funcionan como alegorías, cuando una llamada «enfermedad mutante» puede ser aplicada a cualquier sector marginal de la sociedad, como los homosexuales o aquellos relacionados con enfermedades mentales. Se trata de temas difíciles de gestionar, y, entre las escenas de acción, siempre hay un momento de reflexión para que la Bestia se enfrente a sus problemas existenciales. Con líderes de facto como Cíclope y Lobezno relegados a papeles secundarios, la Bestia y Kitty Pryde —dos personajes subvalorados— llevarán la mayor parte de la carga emocional. Kitty es la clásica heroína de Whedon: bella, con grandes poderes y en proceso de autodescubrimiento.

Las ilustraciones son brillantes y cinematográficas, llenas de detalles (como la habilidad de Kitty para atravesar objetos sólidos). Los textos de Whedon sigue el ritmo trepidante sin renunciar a sus ocurrencias, como cuando Lobezno responde a la llamada para el nuevo equipo con un «¿Habrá que ponerse leotardos?». **SW**

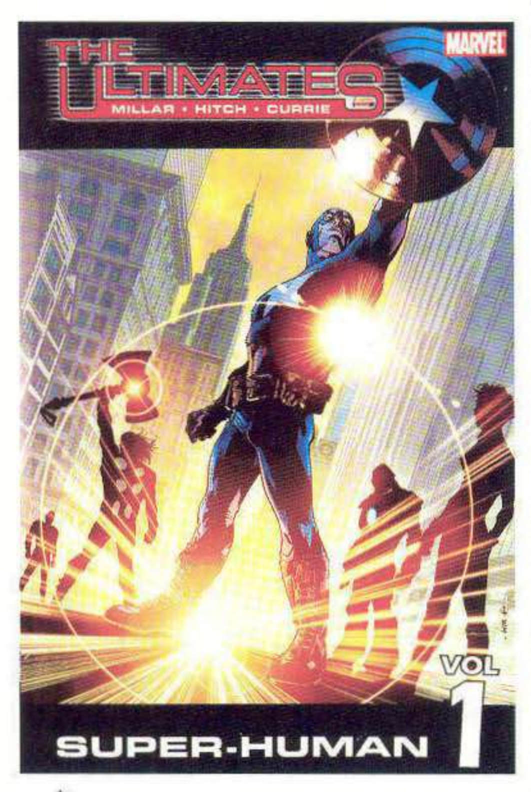
La intensa acción de *Astonishing X-Men* posee un estilo cinematográfico.



The Ultimates 2004

Mark Millar / Bryan Hitch

Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Millar (RU, n. 1969); Hitch (RU, n. 1966)
Género Superhéroes **Adaptación** Películas: *Los Vengadores* (1998), *Los Vengadores* (2012)



Otras lecturas
Supreme Power de J. Michael Straczynski y Gary Frank
El regreso del caballero oscuro de Frank Miller
Watchmen de Alan Moore y Dave Gibbons

The Ultimates contribuyó a lanzar el universo Ultimate de la Marvel, que fue diseñado para reinventar a los principales personajes de su buque insignia con un perfil más contemporáneo, adulto y cinematográfico.

Se trataba de un replanteamiento creativo de los clásicos Vengadores, por lo que en *The Ultimates* aparece un equipo reunido por la agencia gubernamental estadounidense SHIELD, bajo los auspicios de Nick Fury (una especie de versión «fría y dura» de Samuel L. Jackson). En el equipo aparecen Steve Rogers/Capitán América, el recién resucitado y patriótico supersoldado; Tony Stark/Iron Man, un supermillonario devorador de cócteles y de supermodelos; Hank Pym/Giant Man y Janet Pym/Avispa, el matrimonio de científicos/superhéroes; Bruce Banner/Hulk, el enloquecido y celoso científico, y Thor, el ecologista dios del trueno, entre otros.

La trama principal de *The Ultimates* gira en torno a la presencia en la Tierra de alienígenas de aspecto cambiante conocidos como los Chitauri, que ayudarán al régimen nazi a volver a la Segunda Guerra Mundial y conquistar de nuevo el mundo. Aunque pueda ser una premisa poco original, es su tratamiento el que hace que el resultado brille, con unas ilustraciones chispeantes, claras y realistas, revestidas de dinamismo. Los textos gozan de un saludable grado de cinismo y oscuridad en medio de unos diálogos salpicados de humor.

Como fuente de entretenimiento, *The Ultimates* satisface más a los lectores familiarizados con las clásicas historias de superhéroes de la Marvel. Esta revisión sube el voltaje del original hasta desembocar en una gran fiesta visual, repleta de acción y sarcásticas frases lapidarias. *The Ultimates* de Mark Millar y Bryan Hitch se adentra también en temas como la violencia contra las mujeres, el alcoholismo, la política exterior estadounidense, la traición o el amor no correspondido, todo ello alternando la seriedad con el humor. **PM**

Ex Machina 2004

Brian K. Vaughan Tony Harris

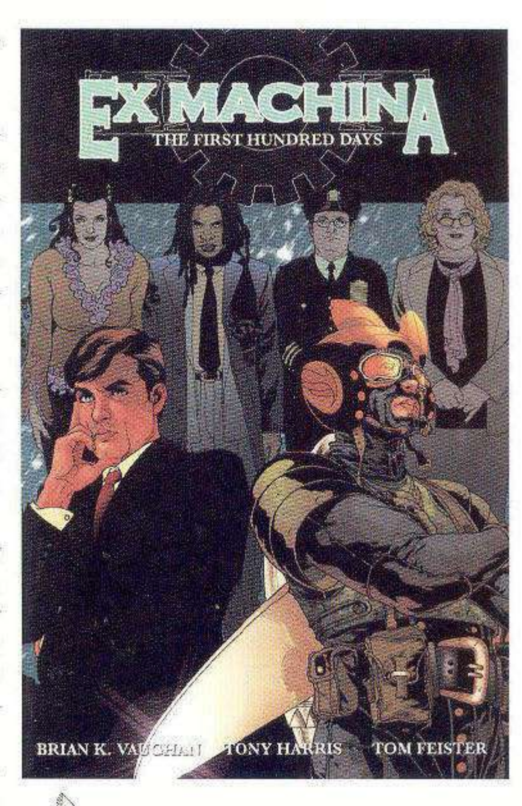
Mezclar *El ala oeste de la Casa Blanca* con las características de los superhéroes no parece una buena idea, y menos aún bajo un título en latín inspirado en la tragedia griega. Pero si observamos con detenimiento, es difícil encontrar un título más apropiado para resumir la intervención de un superhéroe que el de *deus ex machina*, o «Dios desde una máquina», que hace referencia a la tramoya teatral con la que los actores que interpretaban a los dioses griegos descendían hasta el escenario.

La serie se desarrolla a partir de dos tramas simultáneas separadas por algunos años. En 1999 el ingeniero civil Mitchell Hundred examina un brillante dispositivo que le permite oír a las máquinas y comunicarse con ellas. Las luces disminuyen en intensidad, las armas se atascan y los teléfonos dejan de sonar bajo sus órdenes. Se inicia así una carrera de superhéroe que implica su intervención en los sucesos del 11-S, y Hundred aprovecha el éxito para lanzar su carrera hacia la alcaldía de Nueva York. Las escenas en las que aparece en su nuevo cargo alternan con flashbacks referidos a sus actividades anteriores, y permiten desplegar de forma progresiva posteriores acontecimientos.

Tony Harris reconoce la influencia de Norman Rockwell en esta propuesta profundamente detallada que supuso fotografiar a los actores para cada viñeta y trabajar a continuación sobre cada imagen. El resultado es estático en ocasiones, aunque en la mayoría de los casos ofrece una gama de reacciones emocionales infrecuentes en el mundo del cómic.

Ex Machina fue concebido como una serie cerrada. Aunque su argumento se presta al debate político, la historia nunca se convierte en un foro para lanzar opiniones al respecto. La narrativa es primordial a medida que el protagonista descubre de dónde proceden sus poderes y comprueba que el estatus político tiene limitaciones inherentes. **FP**

Primera edición Wildstorm/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Vaughan (EE.UU., n. 1976);
Harris (EE.UU., n. 1969)
Género Drama, superhéroes

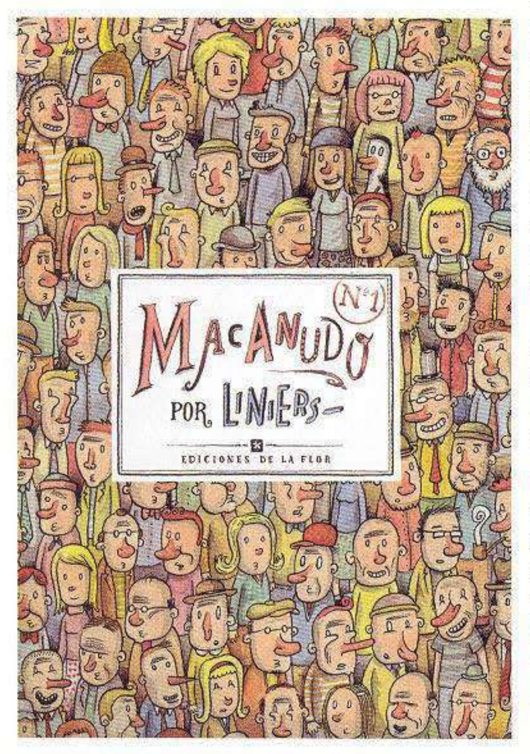


Otras lecturas
Orgullo de Bagdad de Niko Henrichon
Runaways de Brian K. Vaughan, Adrian Alphona y otros
El encapuchado de Kyle Hotz

Macanudo 2004

Ricardo Siri Liniers

Título original *Macanudo*
Primera edición Ediciones de La Flor (Argentina)
Creador Argentina (n. 1973) **Género** Humor
Influido por Francisco Solano López



«Parto de la arbitraria sensación de que lo pequeño es hermoso, y lo grande, maligno.»

Ricardo Siri Liniers

En 2002 el semanario argentino *Bonjour!* ya había mostrado a Ricardo Siri Liniers como un lobo con piel de cordero. Lo que ocultaba el disfraz era un uso innovador y diabólico —casi alquímico— de las fuentes procedentes de la cultura pop, del absurdo y de la idiosincrasia argentina. Era una bomba atómica, un Elvis que podía sacudir el mundo del cómic argentino con su nueva tira diaria, *Macanudo*. Pero Liniers era una bella bomba atómica, extrañamente positiva. Su propuesta salvaje y a la vez genuina es una explosión de ternura tan sincera como novedosa. Aunque algunos de sus personajes son recurrentes, Liniers nunca compromete su fórmula de «todo es posible». Una fórmula que fue transformando progresivamente los prejuicios de sus lectores poco acostumbrados a los cómics.

Un gato de nombre Fellini, un robot emotivo, historias autobiográficas, una pelota troglodita, comentarios susurrados sobre expresiones cotidianas en Argentina, duendes, pingüinos antropomórficos: todos los habitantes del universo *Macanudo* y sus referencias son arbitrarios, sinceros e íntimos. Aunque el estilo se define por el uso de la acuarela y la utilización simple y surrealista de la línea, el lector tiene la sensación de que Liniers crea como si intentara introducir un barco en una botella, impregnando las viñetas de amor y nostalgia. Pero Liniers no tiene colofones. A veces desprecia incluso el factor humorístico, confiando de forma natural y casi radiactiva en el medio, en los lectores y en su propio trabajo.

Macanudo despotrica contra el mundo moderno (o al menos contra su vertiente más estúpida) y funciona como un refugio, salvaje y bello, melancólico pero feliz, personal pero universal. Es como la obra maestra de un niño de cinco años, cuyo genio y comprensión del soporte cómic ha transformado el resultado en un tesoro. Quizá es lo único que habría que salvar en una explosión nuclear. **JMD**

Pollo con ciruelas 2004

Marjane Satrapi

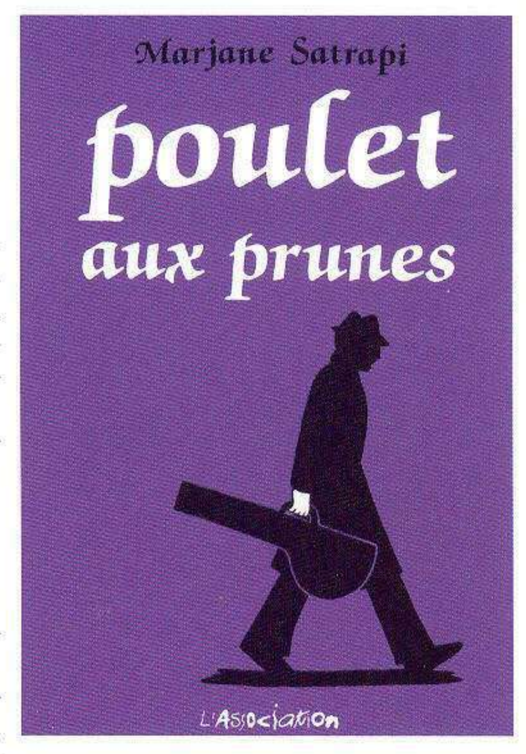
Teherán, 1958: Nasser Ali, un músico profesional e intérprete de tar (una especie de laúd iraní de largo mástil), no puede sobreponerse a la pérdida de su único instrumento, que ha sido destrozado por su mujer durante una violenta discusión. Tras intentar salir adelante con otro instrumento, el desesperado músico se va a la cama a la espera de la muerte. Ocho días más tarde, es enterrado junto a su madre en el cementerio situado al norte de la capital iraní.

Esta sencilla trama, inspirada en la historia real del tío abuelo de Marjane Satrapi, es solo la base argumental de *Pollo con ciruelas*. La auténtica trama se centra en los ocho días en los que Nasser Ali espera a Azraël, el ángel de la muerte. Serán ocho días de recuerdos, visiones retrospectivas, fantasías, historias legendarias e inesperadas digresiones en las que Satrapi se recrea una y otra vez.

Lejos de tratarse de una obra siniestra, tal como la trama podría sugerir, *Pollo con ciruelas* es una crónica divertida y lúdica de la vida cotidiana en el Irán de la década de 1950. En un viaje de ida y vuelta en el tiempo, Satrapi evoca sus propios vínculos con el héroe del libro. La historia menciona de pasada algunos de los acontecimientos políticos de Irán, pero, como en su otro libro, *Persépolis*, el tema principal es la familia, eje central de la imaginación de la autora y auténtico hilo conductor del argumento.

Es obvio que las ilustraciones se recrean en la exploración de los complejos meandros y ramificaciones de la vida en familia, que es representativa, probablemente, de todas las familias iraníes. Al mismo tiempo, la historia rebosa de discreta ironía, lo que acaba convirtiéndose en una de las características diferenciales de *Pollo con ciruelas*. Tras el éxito internacional de *Persépolis*, Satrapi se propuso demostrar que podía escribir sobre temas que no estuvieran necesariamente relacionados con su propia infancia en Irán, seguida de su exilio en Europa. Y consiguió su propósito. **NF**

Título original *Poulet aux prunes*
Primera edición L'Association (Francia)
Creador Irán (n. 1969) **Género** Drama
Adaptación Película de animación (2011)



«Los dibujos engañosamente simples son el complemento ideal de una prosa precisa y flexible.»

Revista *The New Yorker*

La novia Dokebi 2004

Marley

Título original *Dokebi Bride*
Primera edición Seju (Corea)
Creador Corea del Sur (n. 1972) **Género** Fantástico, romántico **Influido por** *xxxHolic*

En los cómics, los exorcistas conjuran a los fantasmas o los demonios, mientras que los chamanes se comunican con ellos. Las ficciones inspiradas en estos últimos suelen tener poca acción, pero ofrecen claves para la madurez.

Dokebi Bride [La novia Dokebi] de Marley es la historia de la evolución hacia la madurez de Sunbi, una chica que asiste al instituto y que ha heredado los fuertes poderes de la rama femenina de su familia. Sunbi ha crecido marginada por sus compañeros, y acosada por espíritus que pretenden poseerla. Cuando su abuela muere, deberá abandonar su aldea de pescadores para trasladarse al hogar de su padre en la gran ciudad. Con el tiempo Sunbi se entera de la verdad sobre su fallecida madre y del auténtico valor de sus poderes, así que convoca a los demonios locales para que cooperen con ella en su ayuda a los vivos y a los muertos. Sunbi intenta seguir un camino diferente al de su abuela, quien dedicó su vida a los espíritus, y al de su madre, quien se negó a aceptar la llamada y perdió la razón.

Dokebi Bride mezcla el mundo del folclore tradicional coreano con el de la moderna vida urbana. Las ilustraciones integran elementos del cómic estándar y de las pinturas tradicionales, y logran crear un estilo único. La autora explica que los seres del más allá no son buenos ni malos, sino que actúan según su lógica. Mientras el género *shojo*, más comercial, se centraba en la comedia romántica a mediados de la primera década del siglo XXI, *Dokebi Bride* se convertía en un recordatorio de que la profundidad emocional y un toque femenino eran la clave del éxito del género romántico. **NK**

Flor 2004

Park Kun-woong

Título original *Flower*
Primera edición Sai Comics (Corea)
Creador Corea del Sur (n. 1972) **Género** Drama realista
Influencia sobre *La matanza de No Gun Ri*

En la oscuridad de su celda un viejo prisionero, deshecho por la falta de cuidados, vive con sus recuerdos. Sus evocaciones son dolorosas, porque incluso sus recuerdos de niñez están marcados por el sufrimiento, el mismo que afecta a toda la población coreana, que fue obligada durante décadas a experimentar las humillaciones diarias de los ocupantes japoneses.

Las mil primeras páginas de *Flower* [Flor] son una gran visión retrospectiva en la que el prisionero, Jaeng-tcho, conjura a los numerosos fantasmas que habitan en su amplio recuerdo para explicar su biografía y la del pueblo coreano. El lector viaja a través de un universo iconográfico de sorprendente belleza para descubrir la crueldad de la ocupación japonesa, con sus intentos por erradicar el idioma coreano, y la subsiguiente guerra civil. Milagrosamente, Jaeng-tcho consigue salir vivo de un campo de trabajo en Manchuria, aunque vuelve a ser víctima de la violencia, esta vez a manos de los nuevos conquistadores estadounidenses y sus aliados coreanos defensores del «mundo libre». Deberá aprender a luchar y a matar a sus hermanos coreanos en un paroxismo de absurda violencia.

La trilogía de *Flower* —el primer volumen es completamente mudo— se lee como un lacerante testimonio de la psicología coreana, marcada aún hoy en día por todo tipo de horrores y tragedias. El título fue escogido para cuestionar qué queda de las flores del amor y la amistad cuando son barridas por el devastador huracán de la historia. Esta obra monumental es conmovedora de principio a fin y un magnífico testimonio gráfico. **NF**

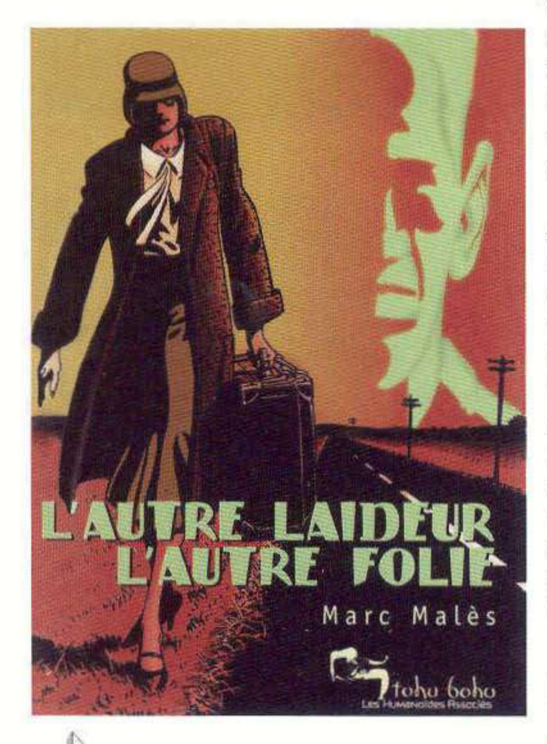
Flowers **representa la fragilidad humana en este relato de Park Kun-woong.** ➡



La otra fealdad, la otra locura 2004

Marc Malès

Título original *L'autre laideur, l'autre folie*
Primera edición Les Humanoïdes Associés (Francia)
Creador Francia (n. 1954)
Género Drama realista



Otros libros ilustrados por Marc Malès
A Thousand Faces de Philippe Thirault
Katharine Cornwell de Marc Malès
El precio de la sangre de François Corteggiani
Les Révoltés de Jean Dufaux
Sous son regard de Marc Malès

La dependencia emocional es el tema de *L'autre laideur, l'autre folie* [La otra fealdad, la otra locura], la galardonada historia de Marc Malès. En la era de la Depresión, en Estados Unidos, el locutor de radio Lloyd Goodman tiene a la nación a sus pies como portador de la esperanza ante las penurias. Su suave voz de barítono seduce a millones de oyentes, mientras los carteles publicitarios en los que se exhibe su atractivo físico aún lo hacen aparecer más resplandeciente. El problema es que todo es mentira. Goodman tiene la voz, sí, pero en realidad es un hombre feo.

Helen sí posee el aspecto físico del que Goodman presume falsamente, pero está mentalmente mutilada por la muerte de su hermana gemela, con la que conversa utilizando espejos y otras superficies reflectantes. Intenta superar la tragedia practicando autostop y subiendo a trenes con destinos aleatorios, y llega hasta la remota mansión donde Goodman ha decidido retirarse para escapar de una falsa existencia en la que ya no puede vivir. El taciturno Goodman le ofrece una habitación sin exigir nada a cambio, y los dos personajes torturados se apoyan mutuamente para intentar sanar sus heridas. La historia retrocede cincuenta años atrás, y demuestra que, aunque puedan tomarse decisiones firmes, hay cicatrices emocionales que nunca se curan.

Después de veinte años de trabajar con materiales ajenos, este cómic supuso para Malès un punto de ruptura con las tendencias comerciales, así como su primer proyecto en solitario. El aislamiento se veía acentuado por la renuncia al cromatismo, creando un árido mundo en blanco y negro. La lectura no es cómoda, y el final no viene dictado por las exigencias del mercado. Malès crea en su lugar un drama excepcionalmente conmovedor que reafirma la humanidad que yace bajo los atributos que inevitablemente hacen que algunos destaquen sobre otros. **FP**

Apuntes para una historia de guerra 2004

«Gipi»

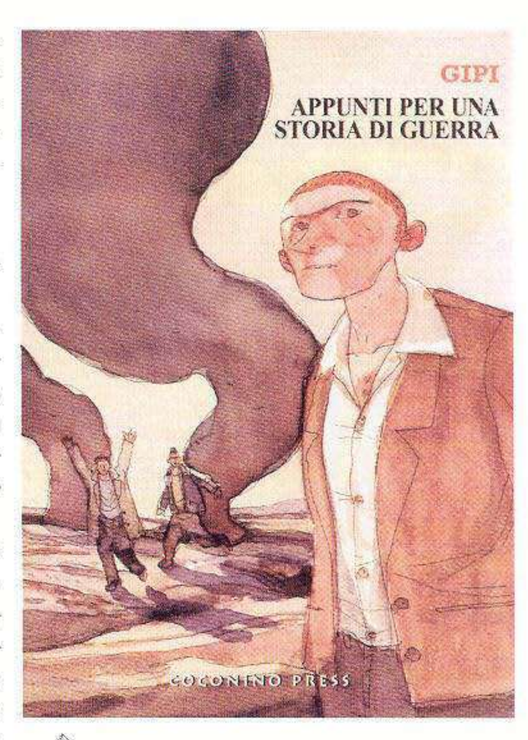
En algún lugar de Europa occidental, tres chicos recién salidos de la adolescencia —Christian, el narrador; Julian y Stephen (apodado *Small Caliber*)— se han unido para intentar sobrevivir a la guerra. Ninguno de ellos está preparado para ello, pero pronto aprenderán. En el peligroso e incierto mundo que habitan es difícil desentrañar quién es soldado, mercenario o mafioso. Peligros de toda índole acechan tras cada esquina, y una serie de episodios estimulantes y a la vez traumáticos pronto arrastran a los chicos a una dinámica de completa inmoralidad. En solo unos meses, cualquier rastro de su niñez se ha desvanecido para dar paso a auténticos perros de la guerra.

Nunca sabremos con exactitud cuál de los modernos conflictos ha servido de fuente de inspiración en *Apuntes para una historia de guerra*, pero en realidad no importa. Lo más conmovedor para el lector es la descripción del proceso por el cual, en situaciones de crisis y permanente tensión, los principios morales se ven desechados, especialmente cuando se trata de jóvenes ingenuos tentados por el poder que puede conseguirse mediante el uso de la fuerza.

El testimonio de Gipi es crudo y descarnado, pero no amargo, aunque no ofrezca la menor rendija para la esperanza o el optimismo. El ilustrador asume la distancia ideal para describir con lógica frialdad la metamorfosis de sus personajes y su violento aprendizaje de su nuevo estatus como adultos. Pero aquí y allá aparecen toques de admiración mal disimulada por la forma en que los jóvenes tejen su amistad, así como una cierta tristeza ante la pérdida de la inocencia.

Como ilustrador, Gipi muestra toda su capacidad de invención, hace uso de una variada gama de técnicas y adapta su pincelada a las panorámicas exteriores o interiores, y a las descripciones casi infantiles de las escenas oníricas. Domina a la perfección del cómic. **NF**

Título original *Apunti per una storia di guerra*
Primera edición Coconino Press (Italia)
Creador Gianni Pacinotti (Italia, n. 1963)
Género Drama realista, bélico

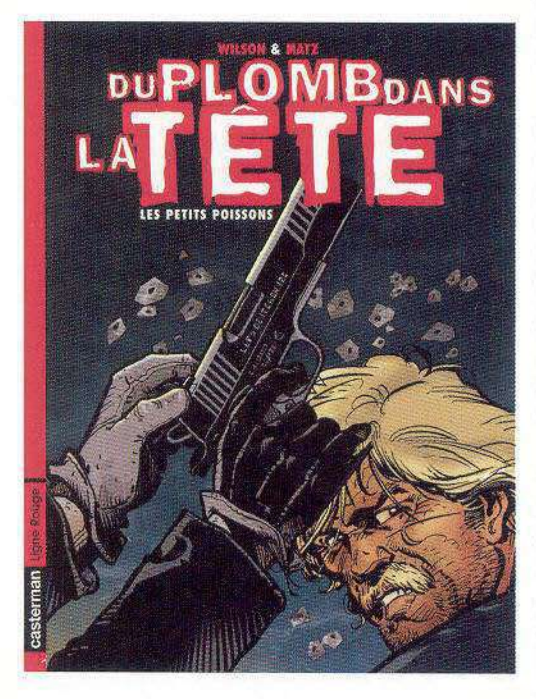


Otras lecturas
Garage Band de Gipi
La casa perdida de Shaun Tan
Mi vida mal dibujada de Gipi
Cuentos de la periferia de Shaun Tan
Los inocentes de Gipi

Plomo en la cabeza 2004

«Matz» Colin Wilson

Título original *Du Plomb dans la tête*
Primera edición Casterman (Bélgica)
Creadores Alexis Nolent (Francia, n. 1967); Wilson (Nueva Zelanda, n. 1949) **Género** Policíaco



Otras lecturas

Cyclops de Matz y Luc Jacamon
Savage Night de Matz y Miles Hyman
(adaptación de la novela de 1953 de Jim Thompson)
Shandy de Matz y Dominique Bertail
El asesino de Matz y Luc Jacamon

Louis y Jimmy, dos bocazas asesinos profesionales, son enviados a Nueva York para perpetran un asesinato, y pronto se ven atrapados en las inesperadas consecuencias de su misión. El hombre al que han sorprendido con una prostituta menor de edad y han asesinado, es un conocido senador. Los asesinos son perseguidos por dos animosos policías, rastreados por la prensa y abandonados por quienes les encargaron el crimen.

Una cadena de violentas muertes finaliza con el asesinato de Louis. Por su parte, Jimmy se ve obligado entonces a unirse a Carlisle, uno de los policías que lo persiguen. Pero Carlisle se halla en el punto de mira del FBI y es objeto a su vez de amenazas de muerte. Las ramificaciones del asesinato del senador parecen interferir con los intereses de gente poderosa. Este curioso equipo formado por un asesino y un policía —al final el lector no sabe quién es el bueno y quién el malo— toma la iniciativa y decide librarse de los que los rodean y golpear en lo más alto.

Du plomb dans la tête [Plomo en la cabeza] utiliza los mecanismos y los trucos del thriller moderno y es una brillante creación gracias a la profundidad de sus personajes principales. El lector disfrutará de la caracterización psicológica del asesino, a quien no le importa gastar 2.000 dólares en unos «zapatos chulos», mientras admite que no tuvo sus primeras experiencias sexuales hasta la madurez; o el perfil psicológico de Jimmy, el asesino fascinado por la figura de Kim Basinger.

El difuso humor de la trilogía, así como el ritmo de la acción, deben mucho al talento de los descarados y truculentos diálogos de Matz. Con su profundo contraste, los dibujos realistas y vigorosos de Colin Wilson son el contrapunto perfecto. El humor negro, los desplazamientos argumentales y la gran carga energética configuran una historia que engancha al lector hasta la última réplica. **NF**

Olaf G. 2004

Lars Fiske y Steffen Kverneland

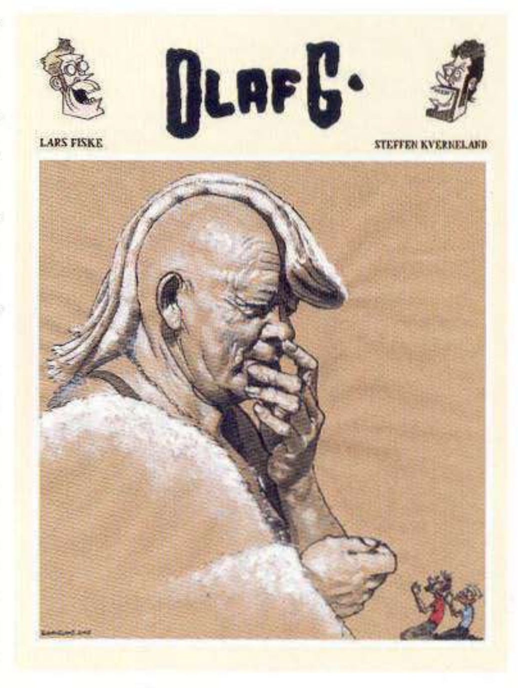
Olaf G. es una novela gráfica escrita por los artistas Lars Fiske y Steffen Kverneland en su viaje por Baviera para estudiar la obra del ilustrador e historietista noruego Olaf Gulbransson (1873-1958), el héroe del título. El cómic sirve también como biografía retrospectiva y breve historia del arte de un artista que nunca se distanció del régimen nazi, algo que no fue olvidado ni perdonado en la Noruega de posguerra, y que explica que el artista se trasladase a las tierras bávaras.

El libro es una extraña colaboración de dos grandes artistas de talento con dos estilos muy diferentes. Fiske posee un elegante sello cubista, mientras que Kverneland ha desarrollado un soberbio oficio derivado del fotorrealismo. Ambos mezclan sus propuestas artísticas con fotografías de Olaf G. y ejemplos de sus respectivas obras y de las de otros creadores. El resultado es una fantástica mezcla visual raramente vista.

Olaf G. se inicia con la visita de Fiske y Kverneland a una exposición de obras de Olaf G. como enviados del semanario satírico alemán *Simplicissimus*. Ambos se muestran disconformes con la exposición, y deciden viajar a Alemania para contemplar personalmente la obra de Olaf G. Nace así la idea de concebir un libro de gran formato, y es así como se inicia la historia. Fiske y Kverneland, a menudo intoxicados por los productos de las cervecerías locales, explican anécdotas sobre su estancia en los paisajes de la Baviera más cercana a Gulbransson, y sobre la vida del artista, todo bajo una capa de seriedad y autoironía. El conjunto podría considerarse como un cóctel bien cargado.

Olaf G. es quizá la mejor novela gráfica publicada en Noruega, y formaría parte de la lista de los mejores libros publicados en el país en 2004. Es una combinación reflexiva, divertida y accesible de diversos formatos: retrato del artista, periodismo gonzo y cuaderno de viaje, tan exuberante y desmesurado como el propio Olaf G. **TAH**

Título original *Olaf G.*
Primera edición No Comprendo Press (Noruega)
Creadores Fiske (Noruega, n. 1966); Kverneland (Noruega, n. 1963) **Género** Biografía

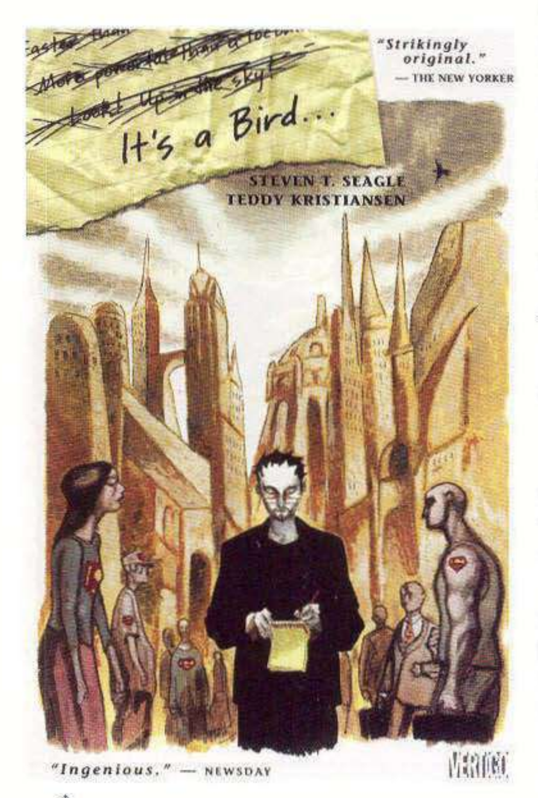


Otros libros de Steffen Kverneland
Kanon con Lars Fishing
Kanon II Epic Amputations [Amputaciones épicas] con Lars Fishing
Slyngel [Bribón]
Storytellers con Jan Erik Vold

Es un pájaro 2004

Steven T. Seagle   Teddy Kristiansen

Título original *It's a Bird* **Primera edición** Vertigo/DC Comics (EE.UU.) **Creadores** Seagle (EE.UU., n. 1965); Kristiansen (Dinamarca, n. 1964) **Género** Autobiografía, superhéroes **Premio** Eisner Award (2005)



Otras lecturas

Píldoras azules de Frederik Peeters

Our Cancer Year de Harvey Pekar y Joyce Brabner

Stitches de David Small

Es un pájaro es una inspirada semiautobiografía de la historia familiar del escritor Steven T. Seagle. Este tiene un álter ego, Steve Superman, nombre que va asociado con la muerte de su abuela, víctima de la enfermedad de Huntington, cuando él era muy joven. Cuando su editor le encarga una historia sobre Superman, surgen las ansiedades reprimidas, causadas por un secreto familiar en el que todos piensan, pero que nadie se atreve a verbalizar. La enfermedad de Huntington es hereditaria, así que todos los miembros de su familia se enfrentan a una degeneración prematura en sus capacidades físicas y mentales.

Debatir el inverosímil mito de Superman sirvió a Steve para ajustar cuentas con sus propios miedos. Ambos personajes se benefician de la reflexión, conforme el artista desafía a la paradigmática figura de DC Comics, descubre su lado más humano y se acerca a las fragilidades de la gente normal. Teddy Kristiansen, que obtuvo el Premio Eisner de 2005 por su labor en el libro, cambia de estilo de una a otra escena, de la vida de Steve a los episodios de Superman. Sus delicadas líneas y su palidez cromática expresan la realidad de un escritor atormentado por una enfermedad que pueden heredar sus propios hijos. Los colores primarios sirven para plantear el simbolismo del disfraz de Superman, mientras que los tonos terrosos acompañan sus experiencias en Smallville.

«Para mí, escribir sobre Superman debía suponer que el héroe podría vivir en este mundo, pero no es así.»

Es un pájaro explora el significado cultural de un icono del cómic. Está magníficamente ilustrado y narrado, y su combinación de superhéroe y enfermedad terminal podría resultar extraña, pero los resultados son excelentes en todos los sentidos. **RPC**

El demonio del blues y yo 2004

Akira Hiramoto

En *Me & The Devil Blues* [El demonio del blues y yo], Akira Hiramoto narra la historia del virtuoso guitarrista de blues Robert Johnson, quien vende su alma al diablo y cuya trayectoria es apenas conocida.

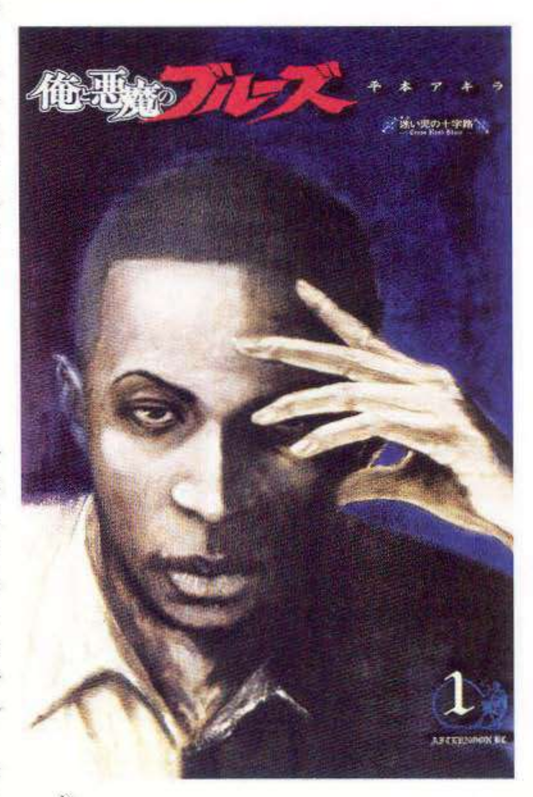
El libro se inicia con una serie de desgarradoras imágenes coloreadas de la historia en blanco y negro, y finaliza con Johnson (mencionado siempre como R. J.) en la encrucijada de caminos donde se desarrolla el supuesto pacto, antes de remontarse a los meses anteriores. Cuando R. J. y sus compañeros tocan en el bar local, el arte de Hiramoto se convierte en una sorprendente mezcla cinematográfica de movimientos chirriantes, que introducen al lector en la interpretación mediante amplias imágenes y pequeños detalles. Sus más de mil páginas rebosan calidad artística, pero estas atmosféricas imágenes inaugurales destilan sentido del humor.

«Lo que hacen los bluesmen es coger el blues que hay dentro del corazón y sacarlo fuera.»

Una vez que R. J. ha desarrollado su talento, Hiramoto inicia una más amplia exploración de la América rural de la década de 1930. Durante largos espacios de tiempo, R. J. desaparece de la narración, que se traslada a un joven Clyde Barrow, el forajido que se esconde tras la leyenda de Bonnie and Clyde. En diferentes circunstancias, ambos acaban en una ciudad que mantiene la Ley Seca, pero se deleita en practicar linchamientos: justo lo que le espera a R. J.

Hiramoto contrasta con precisión el infierno que espera a R. J., por haber vendido su alma, con las penurias cotidianas de los afroamericanos. También contrapone la figura criminal de Barrow con aquellos que en su momento eran considerados como ciudadanos respetables. Todos estos factores dan un toque agridulce a una lectura completamente perturbadora. **FP**

Título original *Me & The Devil Blues*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creadores Japón (fecha desconocida) **Género** Biografía, drama **Premio** Glyph Comic Award (2009)



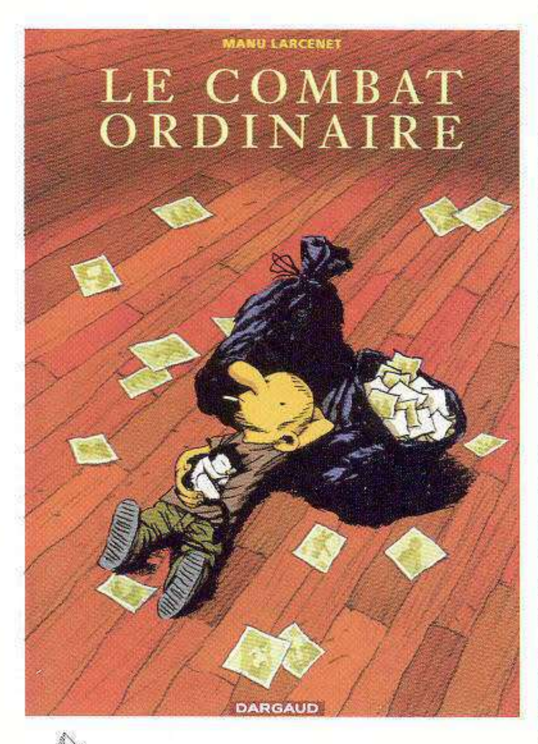
Otras lecturas

Bluesman de Rob Vollmar y Pablo G. Callejo
Reyes disfrazados de James Vance y Dan Burr
R. Crumb Sings the Blues de Robert Crumb

Los combates cotidianos 2004

Manu Larcenet

Título original *Le combat ordinaire*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creador Francia (n. 1969)
Género Drama realista



Otras lecturas
L'artiste de la famiille de Manu Larcenet
Blast 1: Bola de grasa de Manu Larcenet
Dallas Cowboy de Manu Larcenet
La autopista del sol de Baru
Casi de Manu Larcenet

Tal como sugiere el título, el tema escogido por Manu Larcenet es el campo de batalla cotidiano en el que está inmerso el protagonista, Marco, antiguo fotógrafo de guerra e hijo de un estibador. A lo largo de sus cuatro volúmenes, Marco se enfrenta a la decadencia y la muerte de su padre, cuya íntima personalidad jamás le fue revelada, así como a sus propias dificultades para aceptar los compromisos derivados de su papel como padre.

Los agotadores días y noches del protagonista son descritos en un estilo gráfico que se disuelve en líneas y manchas cuando la ansiedad hace acto de presencia. Los altibajos emocionales se expresan a base de colores y sombras de fondo que sugieren los cambios en su estado de ánimo. Las escasas páginas monocromas, en las que las imágenes despliegan un mayor realismo y parecen representar fotografías, se ven acompañadas por un narrador en primera persona que plantea las ideas de Marco acerca del miedo, la pérdida y la función del arte.

El punto fuerte de *Los combates cotidianos* radica en la contextualizacion de una historia personal repleta de credibilidad e intimismo, inserta en un amplio trasfondo político. La incomprensión que marca las relaciones entre Marco y su padre no puede separarse del compromiso adoptado por este último en los tristes sucesos de la guerra de Argelia. La intención de Marco de fotografiar a los antiguos compañeros de trabajo de su padre le enfrentará con su madre. La cuestión es si se trata de preservar los recuerdos de un sector industrial en vías de extinción, o de denunciar la historia de una miserable explotación. La postura machista de los fotógrafos de guerra que muestran su desdén por la obra de Marco es divertida, pero también suscita controversias sobre el tratamiento estético del sufrimiento, y los vínculos, si es que existen, entre la belleza y la ética. ¿Acabará Larcenet decantándose por la vida, los gatos, Harvey Keitel y la poesía? Hay que leerlo para averiguarlo. **AM**

Los hijos de Octubre 2004

Nikolai Maslov

En Rusia no existe una aquilatada tradición en el mundo del cómic. Décadas de régimen soviético sirvieron para marginar el género, y ese legado ha permanecido con el paso del tiempo. Esto quizá hace más interesante este cómic, cuya publicación siguió avatares tan interesantes como la propia obra.

Nikolai Maslov, que por aquel entonces trabajaba como vigilante nocturno en Moscú, apareció un día por la librería propiedad del editor francés de *Astérix*. Tras presentar las tres primeras páginas de *Los hijos de Octubre*, pidió un adelanto para completar la obra como novela gráfica. La calidad e intensidad del material ofreció a Maslov la oportunidad de dejar su trabajo, y pasó los siguientes tres años ocupado en esta crónica de su juventud.

Maslov, un artista de talento desde la niñez, creció en Siberia, y sus recuerdos son tan velados y sombríos como el propio paisaje. Habla con detalle de su servicio militar en Mongolia, su tedioso trabajo y su crisis psicológica en una sociedad donde todos son aparentemente iguales, pero solo aparentemente. La extorsión y la intimidación, a menudo en forma de pequeñas trampas burocráticas, eran experiencias cotidianas. Los momentos de belleza eran efímeros y a veces contaminados, y alimentaban un espíritu empapado de alcohol y brutalidad. El choque entre la cultura y el sistema, que prevalecía sobre cualquier otra cosa, se ve ejemplificado por el trabajo de Maslov en una galería de arte de Moscú. A la espera de verse rodeado de un ambiente artísticamente enriquecedor, Maslov acabó empaquetando retratos oficiales de Lenin para su distribución.

Las páginas están dibujadas a lápiz y aguada en tonos grises, otra anomalía en un género acostumbrado al uso de la tinta. La elección de esta técnica es un misterio, aunque seguramente refleja el aislamiento de un mundo donde las variaciones en la escala de gris son el factor diferencial. Una lectura apasionante. **FP**

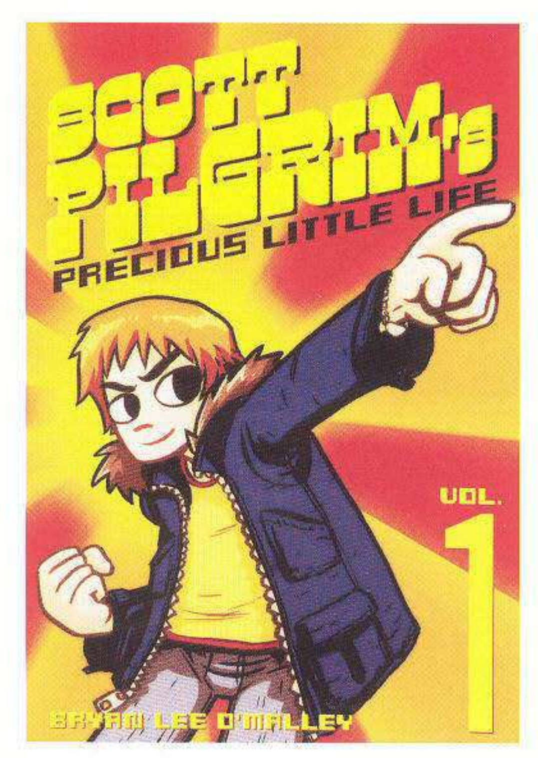
Título original *Une jeunesse soviétique*
Primera edición Editions Denoël (Francia)
Creador URSS (n. 1954)
Género Autobiografía, superhéroes



Otras lecturas
Una vida errante de Yoshihiro Tatsumi
Crónicas birmanas de Guy Delisle
Psychiatric Tales de Darryl Cunningham
The Alcoholic de Jonathan Ames y Dean Haspiel
Tribeca Sunset de Henrik Rehr

Scott Pilgrim: su vida y sus cosas 2004

Bryan Lee O'Malley



«Querido señor Pilgrim. Ha llegado a mis oídos que pronto lucharemos. Mi nombre es Matthew Patel...»

Otros libros de Scott Pilgrim

Scott Pilgrim and the Infinite Sadness
Scott Pilgrim: la hora de la verdad
Scott Pilgrim se lo monta
Scott Pilgrim5: Contra el universo
Scott Pilgrim contra el mundo

Título original *Scott Pilgrim's Precious Little Life*
Primera edición Oni Press (EE.UU.)
Creador Canadá (n. 1979) **Género** Romántico, humor
Adaptación Película: *Scott Pilgrim contra el mundo* (2010)

Una improbable fusión de jóvenes amoríos, juegos de Nintendo e inviernos canadienses son los elementos característicos de los libros de cómics de la primera década del siglo XXI. Los seis volúmenes de la serie *Scott Pilgrim* forman un revolucionario híbrido de narración de estilo manga y vagas caracterizaciones, y definirían el perfil de toda una generación de «sabelotodos cool».

Scott Pilgrim es un joven perezoso y sin empleo que vive con su amigo gay Wallace en un apartamento de Toronto. «Su vida y sus cosas», a las que hace referencia el subtítulo, se ven interrumpidas por la aparición en sus sueños de Ramona Flowers. Mientras sus amigos observan atónitos, Scott se ve obligado a luchar y derrotar a los siete demonios malignos que forman parte del pasado de Ramona, y obtener así su amor. Los esfuerzos de Scott implican una serie de peligrosos enfrentamientos con las compañeras de infancia de Ramona y con sus antiguos novios. Para más complicación, el currículo amoroso del propio Scott es también considerable.

La habilidad de Bryan Lee O'Malley para mezclar el melodrama romántico con la más lúdica ironía y las copiosas referencias a la cultura popular contemporánea convirtieron *Scott Pilgrim* un fenómeno generacional. El estilo de O'Malley muestra una considerable sabiduría, y la vertiente gráfica mejora a cada volumen, como si fuera madurando en paralelo al perfil del propio personaje.

El volumen final, lanzado junto con la versión cinematográfica, fue recibido con entusiasmo. *Scott Pilgrim* es el romance más agridulce de la historia del cómic. **BB**

DC, The New Frontier 2004

Darwyn Cooke

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creador Canadá (n. 1962) **Género** Superhéroes
Adaptación Película: *Justice League: The New Frontier* (2008)

The New Frontier es una reinvención de la edad de plata de la DC, junto con el universo de los pilotos de pruebas y los astronautas característicos de las décadas de 1950 y 1960, tal como fueron concebidos por Tom Wolfe en *Elegidos para la gloria*, o en la clásica adaptación cinematográfica de Phil Kaufman de dicha obra. El término «Nueva Frontera» fue acuñado por John F. Kennedy durante su discurso de investidura como presidente de Estados Unidos tras las elecciones de 1960.

La Vieja Frontera era el símbolo del antiguo y Salvaje Oeste, aunque la nueva frontera de Kennedy no se refería necesariamente al desafío contemporáneo de la carrera espacial. Era más bien una llamada para librarse del supuesto sopor en el que se hallaba la América de Eisenhower y enfrentarse a los desafíos económicos, científicos y militares de aquella época.

Darwin Cooke convierte de forma brillante el grito de Kennedy en una metáfora del heroísmo de los superhéroes de la edad de plata de DC, así como de los héroes de carne y hueso, los pilotos de pruebas y los astronautas del momento. Para ello incluye a personajes funcionales como Carol Ferris y Hal (Linterna Verde) Jordan en el mismo espacio narrativo que el de históricas figuras como Pancho Barnes y Chuck Yeager.

La sutileza de Cooke, su sentido del humor y la brillantez y osadía de sus colores acaban con la áspera y sombría estética del superhéroe tradicional. El mundo de formas lúdicas e ingeniosos detalles creado por Cooke capta el espíritu de la edad de plata, pero con una sonrisa cómplice y un sentido de la ironía que le dan vigencia. **RR**

Moyasimon: cuentos agrícolas 2004

Masayuki Ishikawa

Título original *Moyashimon*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1974) **Género** Humor
Premio Premio Cultural Osamu Tezuka (2008)

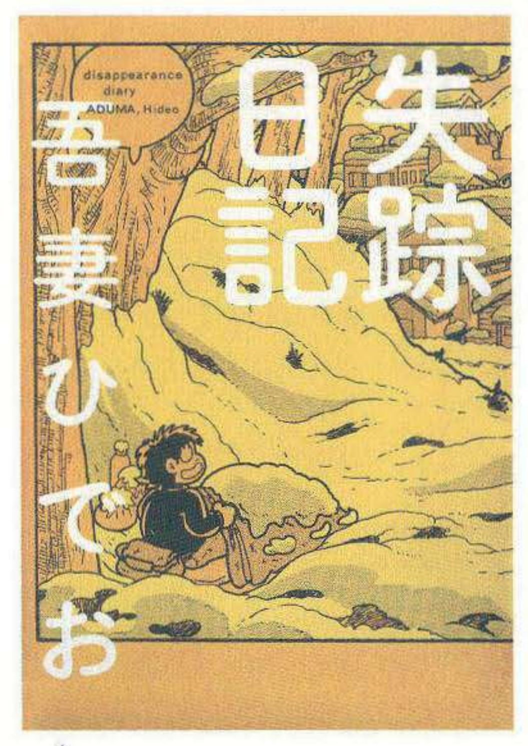
Moyashimon [Moyasimon: cuentos agrícolas] está ambientado en una universidad agrícola, y se centra en torno a la figura de un estudiante sobrehumano que posee la capacidad de ver y comunicarse con las bacterias y los virus. Este cómic es un supuesto cliché en el trillado género japonés de la ciencia ficción y el drama estudiantil, pero se convierte en una agradable sorpresa al introducir al lector en una inexplorada mezcla de drama y bacterias. *Moyashimon* está repleto de datos sobre agricultura; por ejemplo, informa de los efectos de las bacterias en las bebidas alcohólicas o de la transformación de sabores en las diversas culturas gastronómicas. El cómic es especialmente interesante por sus datos acerca de la fermentación del hongeohoe coreano (raya fermentada), el kíviak de Groenlandia (pájaros fermentados en focas desprovistas de entrañas) y el surströmming sueco (arenque fermentado).

La trama es igual de impresionante. En ella se describe con delicioso realismo una típica universidad agrícola japonesa. Cuando el personaje principal, Tadayasu Souemon Sawaki, ingresa en la Universidad de Tokio, está decidido a disfrutar del consabido cóctel estudiantil de citas, fiestas y libertad. Pero pronto descubre que la vida en el campus obliga al cuidado de los cerdos, el cultivo de verduras gigantes y la evacuación de heces animales. La trama incluye alusiones al tema de la madurez y en cómo la universidad brinda la oportunidad de desarrollar las pasiones, que en el caso de Sawaki son las bacterias. El cómic ha recibido diversos galardones. **TS**

Diario de una desaparición 2005

Hideo Azuma

Título original *Shisso Nikki*
Primera edición East Press (Japón)
Creador Japón (n. 1950)
Género Autobiografía, drama



Otras lecturas

Nanako SOS de Hideo Azuma
Olympus no Pollon [Polon del Olimpo] de Hideo Azuma
La pequeña Polon de Hideo Azuma

El currículum de Hideo Azuma es único. Tras el éxito de su cómico y ligeramente erótico *Futari to 5-nin*, editado para el semanario *Shonen Champion*, sus ilustraciones de *bishojo* [bellas jóvenes] se hicieron populares entre los Otaku, animándolo a lanzar una serie de cómics pornográficos. Nació así *Fujori Nikki*, publicado en la revista de cómic erótico *Kiso tengai*. Con dicha serie, el artista desarrolló un inteligente concepto que combinaba de forma misteriosa la realidad con la fantasía, un estilo que fue conocido como género *Fujori*.

Pero el artista dejó el mundo del cómic sin previo aviso, y desapareció de repente. Desde entonces ha llevado una vida de vagabundo y ha vivido con los *homeless* en los parques; un día se despertó y se dio cuenta

«Hasta que no estén congelados, no sabré si están podridos o no.»

de que había nevado durante la noche, y casi muere por congelación. Tras recoger comida por las calles sufrió un ataque agudo de diarrea, y aquella etapa de su vida fue recogida en *Diario de una desaparición*.

Azuma decidió dedicarse al mantenimiento de alcantarillados, y aunque experimentaba un cierto placer en reparar conducciones, finalmente decidió volver a casa y dar por terminada su «desaparición». Había perdido la confianza de la industria del cómic y no encontró empleo, aunque siguió completando su obra autobiográfica. Sus cálidas y suaves ilustraciones, así como sus genuinos esfuerzos para entretener a su audiencia, dieron como resultado una deliciosa obra, pese a estar basada en trágicos acontecimientos reales.

Tras su lanzamiento, el cómic recibió varios prestigiosos galardones, incluyendo el Gran Premio del Japan Media Arts Festival. *Diario de una desaparición* es una más de las grandes obras maestras de Azuma. **TS**

Ikigami, comunicado de muerte 2005

Motoro Mase

¿Qué harías si dispusiera solo de veinticuatro horas de vida? En el mundo alternativo de *Ikigami*, uno de cada mil japoneses deberá responder a esta pregunta. En la escuela primaria cada niño recibe una vacuna especial, no para prevenir enfermedades, sino para mejorar el crecimiento económico, reducir el crimen y hacer que la gente valore su vida. Una de cada mil inyecciones es una nanocápsula, administrada de forma aleatoria, con una bomba en su interior que llegará a matarlo entre los dieciocho y los veinticuatro años. La conciencia del hecho hace que la gente se comporte mejor, sea más productiva y aprecie mejor los dones de la vida. Todos aquellos destinados a morir reciben un aviso con veinticuatro horas de antelación llamado *Ikigami*, entregado por un

«Has sido elegido al azar por el Gobierno... ¡para morir en 24 horas!»

funcionario del gobierno, para darles tiempo a despedirse de su familia, acabar las tareas pendientes o simplemente disfrutar. Son considerados héroes que mueren por su país, y las familias reciben una pensión compensatoria. Pero algunos se vuelven violentos, sin importarles que su familia deba someterse a juicio y ser condenada al rechazo social. Los japoneses obedecen las leyes porque enfrentarse al sistema es considerado un delito.

Motoro Mase utiliza las subtramas para mostrar cómo los diversos destinatarios del *Ikigami* pasan el último día de sus vidas, y la trama principal, protagonizada por Kengo Fujimoto, uno de los encargados de entregarlo, revela no solo la existencia de una sociedad antiutópica bajo un gobierno totalitario, sino también los gozos y las tragedias individuales. Mase es un artesano capaz de transmitir cada una de las emociones. *Ikigami* es un superventas que ha recibido varios galardones y del que existe una versión en cine de animación. **RB**

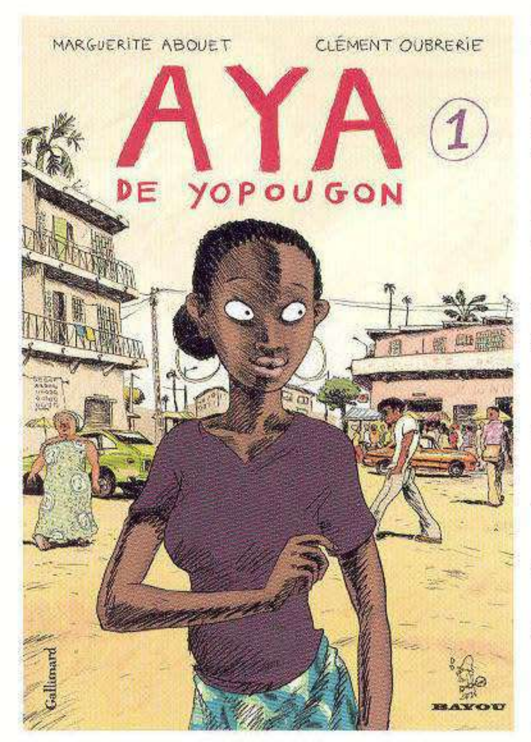
Título original *Ikigami*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1969) **Género** Fábula política
Adaptación Película (2008)



Otras lecturas
A.D. Police de Tony Takezaki
HEADS de Motoro Mase e Higashino Keigo
Partida de caza de Pierre Christin y Enki Bilal
V de Vendetta de Alan Moore y David Lloyd

Aya de Yopougon 2005

Marguerite Abouet Clément Oubrerie



«La vida no es complicada. Tú sola lo estás complicando, Adjoua.»

Otras lecturas

Bhimayana de Srividya Natarajan y S. Anand
Deogratias de J. P. Stassen
Eva K. de Frank Giroud y Bally Baruti,
El gato del rabino de Joann Sfar
Zazie dans le metro de Clément Oubrerie

Título original *Aya de Yopougon*
Primera edición Gallimard (Francia)
Creadores Abouet (Costa de Marfil-Francia, n. 1971); Oubrerie (Francia, n. 1966) **Género** Drama realista

Marguerite Abouet se inspiró en su propia infancia en Costa de Marfil a finales de la década de 1970 para narrar la historia de una adolescente, Aya, que vive con su familia en la antigua capital, Abidján (actual Yamoussoukro). Las vidas de sus habitantes parecen bien lejanas de las imágenes de hambruna y guerra civil que los lectores occidentales han llegado a identificar con la totalidad del continente africano. De hecho, la principal preocupación de la mayoría de los marfileños del cómic parece ser cómo pasar un buen rato.

Aya es la excepción: se concentra en su trabajo, ayuda a sus amigos y sueña con convertirse en doctora. En realidad parece bastante más interesante seguir la vida de su familia y amigos, quienes nunca pierden la oportunidad de comprarse ropa o asistir a fiestas, a un funeral o a un concurso de belleza, en un intento bienintencionado de mejorar sus vidas, casándose con alguien de una clase social superior, u obteniendo una segunda esposa. Las historias son relatadas de una forma cálida y humorística, y son las mujeres las que llevan los pantalones, aunque permitan que sus maridos piensen lo contrario.

Con su estilo simple y directo, Clément Oubrerie da vida a una Costa de Marfil de colores cálidos y un buen elenco de estrafalarios personajes. Oubrerie retrata el bullicio cotidiano de la ciudad con sus viñetas cuadriculadas y un guión dinámico. Tanto si sus historias se despliegan en toda su exuberancia cromática bajo un sol de mediodía, o entre las sombras de la medianoche, *Aya de Yopougon* es una visión de África que atraerá a los lectores de cualquier nacionalidad. **RPC**

El señor de las moscas 2005

«Pirus» «Mezzo»

Título original *Le Roi des mouches*
Primera edición Albin Michel (Francia)
Creadores Michel Pirus (Francia, n. 1962); Pascal Mesemberg (Francia, n. 1960) **Género** Drama

En una pequeña ciudad, posiblemente al este de Francia, una docena de personajes de diversas edades mezclan el vacío de sus vidas con neurosis familiares, trabajos sin futuro, secretos mal guardados, diversiones sin sentido y adicciones de todo tipo. El trasfondo suburbano, como las evoluciones de los personajes, es de una terrible banalidad: centros comerciales, zonas residenciales, cafeterías asépticas, consultorios médicos e interiores tan anónimos que resultan inhumanos. En este mundo de psicosis, carcomido por la falta de comunicación, ¿cómo podrían los encuentros ser algo más que enfrentamientos violentos o sexuales?

El señor de las moscas, que es también el apodo de uno de los personajes, actúa como una especie de coro narrativo. Los capítulos son desplegados desde la perspectiva de cada uno de los narradores, convirtiéndose finalmente en un vasto relato con numerosas ramificaciones, en el que todos los personajes acaban relacionándose. La subjetividad de cada capítulo permite realzar algunos detalles significativos, y ocultar otros.

El señor de las moscas es un auténtico logro narrativo. La intensa toxicidad de los personajes y la sofocante naturaleza de su universo suburbano, que recuerda los suburbios estadounidenses, remite al *Twin Peaks* de David Lynch y a las historias artificialmente distantes de Brett Easton Ellis. Las increíbles ilustraciones de Mezzo ofrecen el contrapunto perfecto a la enfermiza identidad de los personajes. Este panorama de terror cotidiano presenta un tono obsesivo, oscuro, gélido y emocionante. «Poseído» sería quizá el término ideal. **NF**

ICE Haven 2005

Daniel Clowes

Primera edición Pantheon Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1961)
Género Fantasía, drama realista
Premio Harvey al mejor escritor (2005)

ICE Haven apareció por primera vez en un número de *Bola ocho*, pero la versión extendida en forma de novela gráfica es preferible porque su formato paisajístico influye en el ritmo y el modo de lectura. *ICE Haven* tiene que ver en gran medida con la asimilación de información. A primera vista puede parecer una serie aleatoria de anotaciones sobre los habitantes y visitantes de la ciudad de Ice Haven, un grupo formado por perdedores amargados, extraños niños y adolescentes frustrados, explicadas bajo el punto de vista de unos cuantos narradores poco fiables. La mayor parte de la trama se desarrolla fuera de las viñetas, en las rendijas formadas entre las explicaciones de los diferentes narradores.

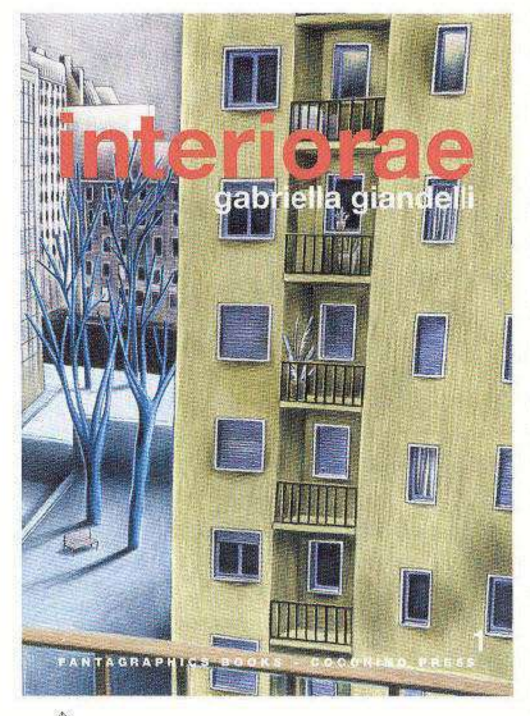
Daniel Clowes utiliza la desaparición de un chico del pueblo, indeseable y poco comunicativo, para unificar los diversos hilos narrativos, y crea un «cómic dentro de un cómic» para explicar la historia de los famosos asesinos «intelectuales» Leopold y Loeb, y sugerir una motivación similar para el secuestro del chico. Inserta tiras cortas como «Rocky», una recreación de *Los Picapiedra* ambientada en un Ice Haven prehistórico, y «Blue Bunny», basada en las duras vicisitudes de un chico de gran carácter. Finalmente, el chico desaparecido vuelve a la ciudad. Nadie sabe qué le ha ocurrido, pero estalla el optimismo entre los residentes.

La regularidad de las viñetas de Clowes sugiere que muchos de los acontecimientos escapan a la vista del lector. El tono general remite a una obra anterior, *Como un guante de seda forjado en hierro*, mientras que su estilo es de una precisión quirúrgica. **FJ**

Interiorae (Interiores) 2005

Gabriella Giandelli

Título original *Interiorae*
Primera edición Coconino Press (Italia)
Creador Italia (n. 1963) **Género** Drama
Premio Nominado al Ignatz Award (2009)



Otras lecturas
Abstractions de Shintaro Kago
Jaulas de Dave McKean
Fiebre en Urbicanda de Peeters y Schuiten
Sandman: el fin de los mundos de Neil Gaiman
El edificio de Will Eisner

En la misma tesitura que *El edificio* de Will Eisner, este relato es la exploración de un edificio urbano y de la gente que lo habita. Pero *Interiorae* es un viaje mucho más mental y onírico, y está vagamente relacionado con la apariencia real de las cosas. El edificio es una especie de criatura viviente, y las vidas de sus inquilinos son como órganos de su cuerpo. Ayudados por un conejito blanco, un observador al servicio de una entidad denominada La Gran Oscuridad, el lector bucea entre los deseos y frustraciones de algunos habitantes de la ciudad.

Hay una vieja dama, cuyo cuidador, un inmigrante, se queda dormido después de comer y sueña siempre con cosas de su niñez; dos jóvenes amigas que fantasean sobre chicos e ídolos del pop; una madre que siempre habla de su error al escoger marido; un joven traficante de drogas; dos amantes que se besan imaginando un futuro que quizá nunca llegue, y los fantasmas de una familia feliz, ya muerta, que reviven sus mejores momentos juntos.

«En mi apartamento favorito todo es paz, y las cosas están donde deben.»

El edificio de Gabriella Giandelli es una metáfora de la infinitud de los espacios interiores, y su libro es una de las novelas gráficas contemporáneas de mayor profundidad psicológica. Su narrativa, severa, elegante y enigmática, deriva de las reflexiones sobre el aura de las cosas y los secretos que se ocultan tras las experiencias cotidianas. La atmósfera de Giandelli recuerda a las exploraciones de la mente humana de David Lynch, o a *El quimérico inquilino* de Roman Polanski. Pero lo más llamativo es su técnica gráfica: increíblemente fina y texturada, hecha a base de precisos trazos a lápiz. En su magistral dominio del diseño emocional del color, la artista oscila entre la rigidez y la sensibilidad. **MS**

¡Canguelo en el sótano! 2005

Stéphane Blanquet

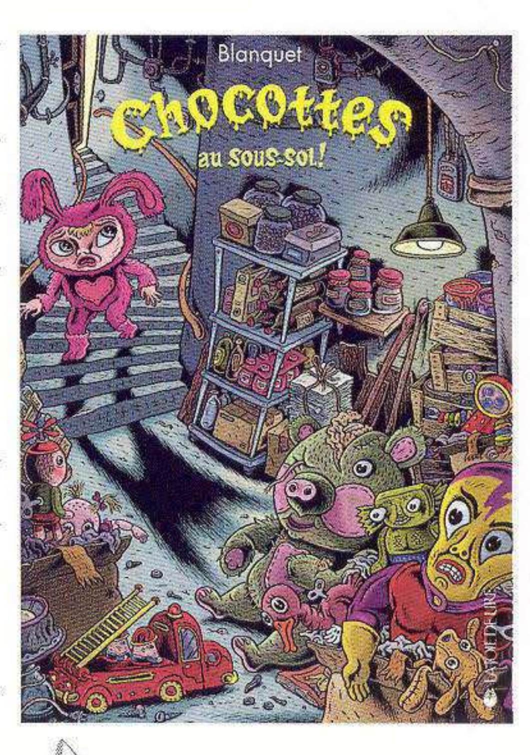
Stéphane Blanquet ha editado sus propias obras desde los dieciséis años, y crea relatos deliciosamente terroríficos revestidos de un humor negro que enfrenta los deseos más sombríos a las disfunciones físicas, las deformaciones y la decadencia. Sus cómics parecen endeudados con la tradición moralizante de las fábulas de Heinrich Hoffman, como *Struwwelpeter* (1845), diseñadas para atemorizar a los jóvenes y aleccionarlos así en el buen comportamiento.

En la misma línea, *Chocottes aus sous-sol!* [¡Canguelo en el sótano!], su primera novela gráfica en solitario realizada en color, es un libro infantil, pero puede sobrecoger por igual a los adultos. Sigue los pasos de un niño mimado que está contrariado por tener que enfundarse en un disfraz de conejo rosa para asistir a una fiesta de Halloween. Al bajar al sótano en busca de refrescos acompañado por otra niña, entra de pronto en un túnel que conduce a una sociedad secreta de juguetes rotos, abandonados y malhumorados. Al ver a los niños disfrazados, los juguetes los confunden con peluches. Los niños intentan disimular, pero acaban desvelando su condición humana y su capacidad para cometer crueldades contra los juguetes. Como castigo, los niños se convierten en comida para Amelia, una grotesca giganta hecha de juguetes rotos.

«Cuando menos te lo esperes, te partirá en dos...»

¿Quiénes son los auténticos monstruos de la historia? Las simpatías se decantan hacia los juguetes. La propia autora estuvo recluida durante años en una silla de ruedas debido a una distrofia muscular y se convirtió en una artista prolífica e intensa. Su obra trasciende el mundo de los cómics y puede contemplarse en instalaciones y en películas animadas. **PG**

Título original *Chocottes au sous-sol!*
Primera edición Éditions La Joie de Lire (Francia)
Creador Francia (n. 1973)
Género Fantasía



Otras lecturas

La mazmorra monstruos 4, El señor negro de Lewis Trondheim y Joann Sfar
Kingdom of the Wicked de Ian Edgington y D'Israeli
Monographie Lacrymale de Stéphane Blanquet
Silent Stories in Zero Zero de Stéphane Blanquet

La mala gente 2005

Étienne Davodeau

Título original *Les mauvaises gens*
Primera edición Delcourt (Francia)
Creador Francia (n. 1965)
Género Drama realista

¿Qué puede ser más insólito que una tira cómica que retrate las vidas de los proletarios? Respuesta: una en la que se nieguen a permanecer en el lugar que les ha sido asignado. *La mala gente* es la biografía de los padres de Étienne Davodeau, ambos trabajadores en una factoría, educados en un ambiente de conservadurismo católico en los años siguientes a la Segunda Guerra Mundial, y en una tradición de obediencia dócil. Bajo la influencia de un sacerdote proletario, fundan sindicatos y hacen campaña a favor del Partido Socialista.

Davodeau utiliza un delicado estilo en blanco y negro con tonalidades de gris para documentar las historias de sus progenitores. Recrea lugares desaparecidos, condiciones de trabajo y luchas políticas. Todo de forma literal (las imágenes repetitivas transmiten la monotonía de la piel deshaciéndose en los zapatos) o metafórica (la sombra de la fábrica cerniéndose sobre su madre, quien tuvo que abandonar la escuela a los catorce años).

El intercambio de puntos de vista y espacios de tiempo es complejo. Davodeau no solo recrea escenas del pasado, sino incluso el proceso de producción del álbum. Las viñetas en las que estos modestos trabajadores miran hacia el pasado, mientras hacen acopio de la confianza necesaria para hablar del autoritarismo de sus jefes, son conmovedoras.

La historia no ha deparado un final feliz al sueño socialista, pero en una brillante viñeta final, Davodeau suspende literalmente el tiempo en un marco congelado, desafiando así el cinismo que la visión retrospectiva convierte en inevitable. **AM**

Jacaranda 2005

Kotobuki Shiriagari

Título original *Jacaranda*
Primera edición Seirinkôgeisha (Japón)
Creador Japón (n. 1957) **Género** Fantasía, humor
Influido por *Ereki na Haru*

Kotobuki Shiriagari, en su epílogo para la edición japonesa de Jacaranda, se disculpa doblemente. En primer lugar, por convertir la idea inicial de una simple tira —con el argumento centrado en qué pasaría si un árbol gigante destruyese Tokio— en un libro de trescientas páginas. En segundo lugar, pide perdón a la jacaranda, un gran árbol sudafricano con hojas azul púrpura, por desprestigiar su nombre.

Shiriagari es un hombre divertido desde muchos puntos de vista. Ha producido obras absolutamente absurdas como *Hige no OL Yabuuchi Sasako*, en la que el bigote de una joven se convierte en un asunto de importancia nacional. Pero hay otras obras, especialmente *Hinshi, no Essayist* y *Mosul*, donde se revela una cara más oscura, con temas mucho más serios, como la muerte y la soledad.

Esta cara más sombría está presente en *Jacaranda*, que recuerda en cierto modo a *Hako-bune*, la versión de Shiriagari del Arca de Noé. Si *Hako-bune* describe la lenta y tranquila desaparición de la civilización bajo el agua, *Jacaranda* está lleno de explosiones y destrucciones espectaculares, en una mezcla de humor negro y crítica social. Las primeras páginas presentan una acerba crítica de la sociedad japonesa coetánea y su fascinación por los medios de comunicación y la imagen. A partir de ahí todo es parodia de las películas sobre catástrofes con un final inevitablemente violento y letal. Shiriagari carga demasiado las tintas con su final pirotécnico, pero, pese a todo el cinismo desplegado, no puede evitar el optimismo final. Siempre hay esperanzas. **XG**

Solanin 2005

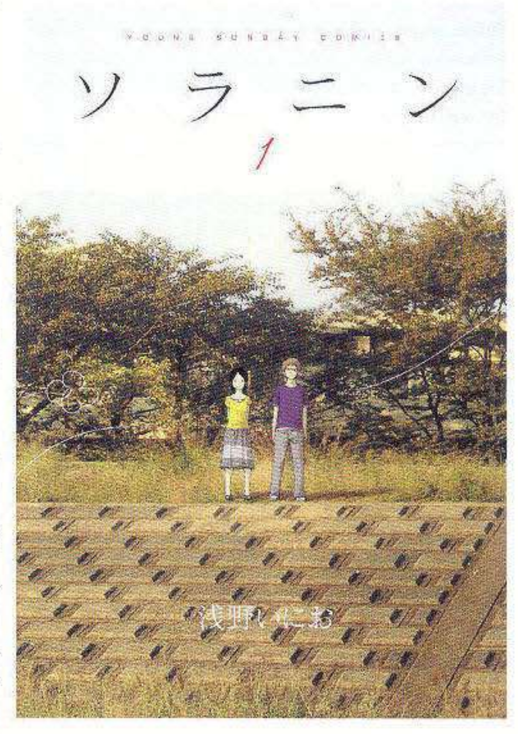
Inio Asano

Título original *Solanin*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1980) **Género** Drama realista
Premio Harvey Award (2009)

En Japón, Inio Asano está considerado como la voz de las jóvenes generaciones, pero los problemas planteados en este libro son bastante más universales de lo que su fama parece sugerir. *Solanin* habla de cómo algunas cosas nunca cambian, vivamos donde vivamos. No es fácil acceder al mundo de los adultos, y los protagonistas de esta historia lo saben por experiencia propia.

Meiko ha dejado de ser una «oficinista» y se ha ido a vivir con su novio Naruo, quien solo desempeña trabajos extraños y sueña con convertirse en una estrella del rock. Su relación se hace cada vez más complicada, no porque no se amen, sino porque se sienten perdidos e incapaces de encontrar su lugar en el mundo. Pero saben que pueden contar con sus amigos: Jirÿ, un batería que trabaja en la farmacia de su padre; Ken'ichi, un bajista que estudió en la universidad pero no consiguió graduarse, y Ai, la novia de Ken'ichi, que trabaja en una zapatería. En Japón se espera que los ciudadanos se conviertan en parte de la sociedad tras la graduación, obtengan un trabajo a tiempo completo y funden una familia, pero los personajes de *Solanin* parecen incapaces de conseguirlo, o quizá no quieren.

La historia de *Solanin* puede parecer descorazonadora, pero los diálogos e ilustraciones la transforman en una comedia y en una placentera lectura. Las imágenes son detalladas, y tienen muchos chistes ocultos. A veces se utilizan fotografías en lugar de dibujos, pero de tal forma que no distorsionan el hilo narrativo.
La universalidad de *Solanin* ha sido muy apreciada. Fue nominado para varios premios e inspiró un film de animación. **RB**



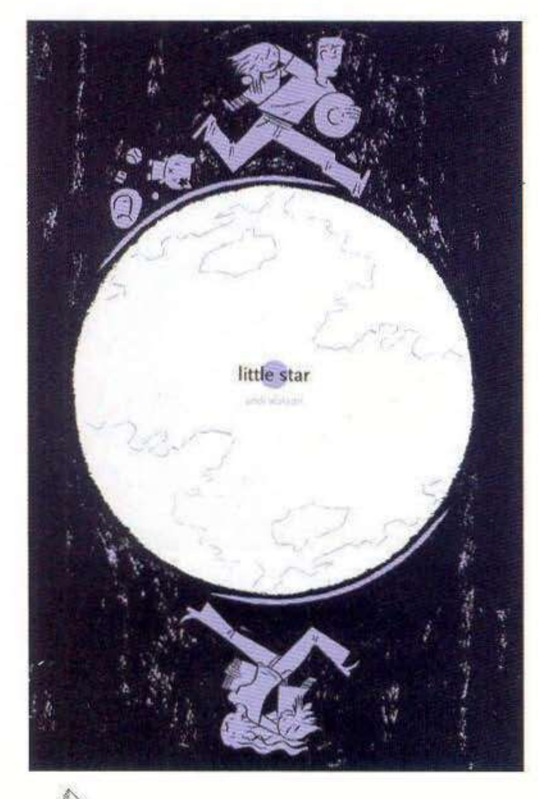
«Probablemente hay una deformación dimensional en la zona de Machida.»

Otras lecturas
Barrio lejano de Jiro Taniguchi
BECK de Harold Sakuishi
Pumpkin con Mayonnaise de Kiriko Nananan
La banda de Mawil
What a Wonderful World! de Inio Asano

Estrellitas 2005

Andi Watson

Título original *Little Star*
Primera edición Oni Press (EE.UU.)
Creador RU (n. 1969) **Género** Drama realista
Influido por *Blankets*



Otros libros de Andi Watson
Breakfast After Noon
Skeleton Key
Slow News Day

Cuando era un niño, Simon Adams quería ser astronauta. Se pasaba las noches escudriñando el cielo nocturno, observando las constelaciones de distantes soles y los espacios que las separaban, e imaginando un infinito vacío de posibilidades, un vasto lienzo de nuevos mundos y de sueños por realizar. Ahora es adulto, debe pagar una hipoteca y tiene una familia y un trabajo a tiempo parcial que apenas le llega para cubrir las facturas. No obstante, Simon todavía se pasa las noches mirando las estrellas, aunque el universo ya no le atraiga como antes.

Simon está casado con Meg y tiene una ingrata hija llamada Cassie que apenas le presta atención. En medio de ese panorama, las estrellas le parecen bastante más benignas, y representan poco más que una

«¿Cuándo se convirtió mi hija en una feminista radical?»

válvula de escape ante las presiones cotidianas. Para Simon, abrumado por los problemas económicos y cada vez más alejado de Cassie, quien ama a su madre pero contempla a su padre como una figura irrelevante, el universo parece cada vez más una metáfora de sus miedos y confusiones.

Pero no se trata de un padre derrotado. Ha cambiado pañales y ha pasado muchas noches sin dormir, aunque su conciencia de los vastos espacios interestelares proporciona aquí un fuerte contraste emocional.

Estrellitas es una alegoría de la tenacidad y el afán por no arrojar la toalla. Puede parecer más apropiado para los lectores con hijos, pero sus lecciones son para todos aquellos que piensan que el tiempo pasa demasiado rápido. Su creador, Andi Watson, fue padre en 2002, así que en parte podríamos considerar *Estrellitas* como una obra autobiográfica. Él lo niega, aunque añade divertido que «los niños son una tarea muy dura». **BS**

DMZ 2005

Brian Wood · Riccardo Burchielli

En un futuro cercano, Estados Unidos se ha enzarzado en una segunda guerra civil, esta vez contra los llamados «Estados Libres». La guerra ha entrado en un período de estancamiento, y Manhattan queda exactamente entre ambos bandos. La isla se ha convertido en una zona desmilitarizada o DMZ, con ambas partes intentando ganar poder e influencia. En este mundo aparece Matty Roth, un periodista de *Liberty News* que se ve atrapado en la DMZ cuando su helicóptero es atacado. Matty transforma la crisis en una oportunidad y se convierte en el único periodista de la DMZ para informar de los sufrimientos de las diferentes facciones que luchan por el poder.

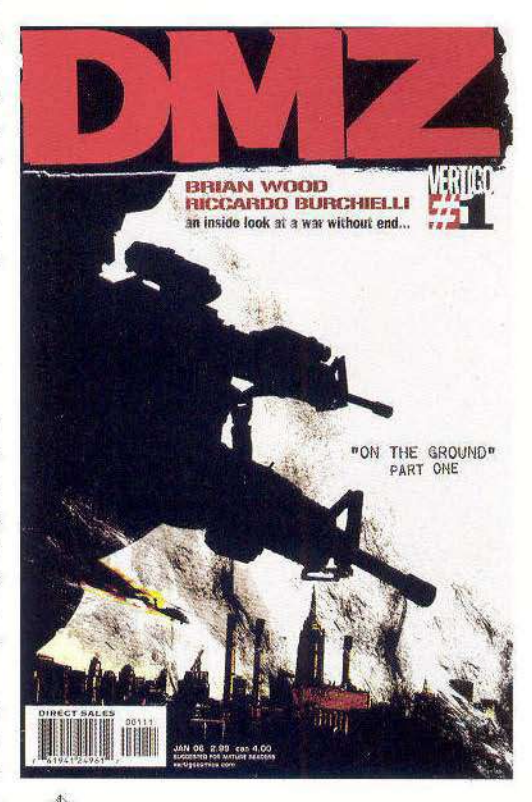
DMZ es esencialmente una crítica soterrada sobre cómo Estados Unidos maneja la guerra en el presente.

«Todo el mundo conoce a todo el mundo. Quédate aquí ... Estarás bien.»

La propia DMZ incluye un poco de todo: hay ecos de Kosovo, Corea y Somalia, aunque Brian Wood hace hincapié en Irak y Afganistán. Matty explora el fenómeno de las células terroristas, desvela una matanza de civiles, entrevista a los comandantes de los Estados Libres y vive en primera persona las atrocidades cometidas por las fuerzas de seguridad privada. Su historia se entrelaza con la de la DMZ, y sus opiniones pueden llegar a influir en la opinión pública y cambiar el curso de la guerra.

Las ilustraciones de Ricardo Burchielli son detalladas y orgánicas, y aportan un enfoque externo a una serie muy americana, aunque con sus propias ideas políticas. Al llevar la guerra a Manhattan, Wood demuestra que los acontecimientos que tienen lugar en las regiones más alejadas del planeta pueden llegar a suceder en Estados Unidos. Humaniza así la visión de unos conflictos que suelen verse solo por televisión y denuncia la barbarie. **BD**

Título original *DMZ*
Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Wood (EE.UU., n. 1972); Burchielli (Italia, n. 1975) **Género** Fábula política

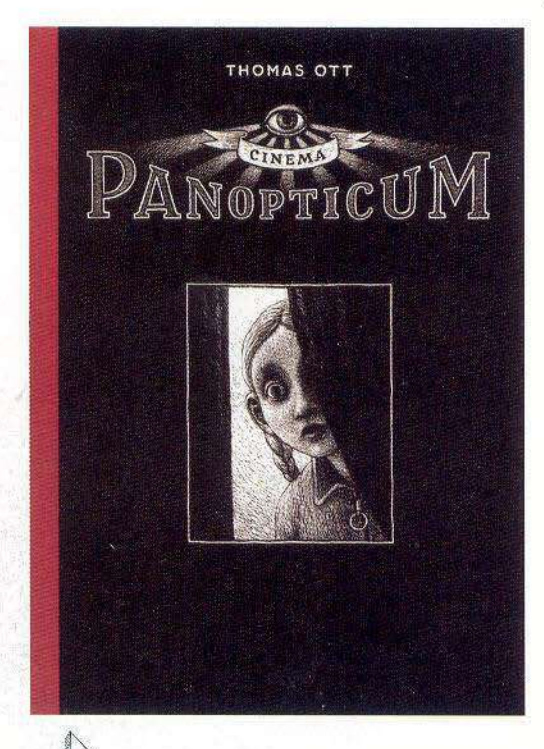


Otras lecturas
Channel Zero de Brian Wood
Local de Brian Wood y Ryan Kelly
Northlanders de Brian Wood y otros

Cinema Panopticum 2005

Thomas Ott

Primera edición Édition Moderne (Suiza)
Creador Suiza (n. 1966)
Género Fantasía
Premio Nominado al Ignatz Award (2005)



Otras lecturas
Agujero negro de Charles Burns
Hellville de Thomas Ott
In Vitro de Marc Caro
Perdita Durango de Barry Gifford y Scott Gillis
Tales of Error de Thomas Ott

Thomas Ott, dibujante de cómics suizo, o grabador, para ser más exactos, es un maestro de las historias sombrías. Sus dibujos, con el tiempo, se fueron centrando básicamente en trazos de líneas negras, para lo cual se inspiró sobre todo en el trabajo del artista de cómics francés Marc Caro, y finalmente decidió que trabajaría usando solo la técnica del esgrafiado. Con los años, Ott ha ido perfeccionando esta paciente modalidad artística, en la que las zonas de línea o superficie blanca se obtienen raspando sobre una base de cartulina negra con un bisturí o una aguja. La técnica del esgrafiado confiere a sus ilustraciones una especial plasticidad y una calidad casi tridimensional y de una fascinante profundidad.

Las historias de Ott transportan al lector directamente a los abismos más profundos de la mente humana. Incluso cuando la fortuna parece sonreír a sus héroes y heroínas, los momentos de felicidad son siempre efímeros, y van seguidos por períodos de mayor miseria e infelicidad. En *Cinema Panopticum*, Ott ha recopilado una serie de relatos cortos con una trama general. Una niña que se siente decepcionada por no tener suficiente dinero para subir al tiovivo, o disfrutar en otras atracciones de la feria anual, descubre finalmente una pequeña sala de cine donde puede permitirse ver algunos cortometrajes. Entre estos está «El campeón», en el que un luchador se enfrenta al Grim Reaper y consigue vencerlo. Pero cuando el ganador llega a casa, se da cuenta que la muerte no ha hecho sino distraer su atención, llevándose en su lugar el mayor tesoro que tenía: su hija.

La heroína de Ott se siente fascinada por la sala de proyección, pero cuando está viendo la última película, «La chica», la expresión de pánico en sus ojos denota que debe estar presenciando algo terrorífico. Es muy probable que los lectores sientan entonces la necesidad de cerrar el libro. **MS**

La técnica del esgrafiado de Ott proyecta un aire siniestro, incluso en las escenas más simples. ➡



All Star Superman 2005

Grant Morrison   «Frank Quitely

Primera edición DC Comics (EE.UU.)
Creadores Morrison (RU, n. 1969); Vincent Deighan (RU, n. 1986)
Género Superhéroes

Mientras escribía *All Star Superman*, Grant Morrison recordaba cómo entrevistó a un «Superman» disfrazado en una convención de cómics: «Mi caracterización ... se basó en la forma en que aquel tipo se sentaba ... como si, invulnerable a cualquier daño físico, pudiera ser ... espontáneo y cálido». La duodécima parte de la obra de Morrison, «Carta de amor a Superman», destila su esencia a partir del cómic, de la animación y del cine para desembocar en una visión elegante, nostálgica y a la vez moderna. La versión de Morrison es más sutil, idealista, fantasiosa y libre que otras, pero retiene todas las nerviosas peculiaridades de la ciencia ficción.

Mientras Superman agoniza por una sobredosis de radiación solar inflingida por su archienemigo Lex Luthor, deberá condensar toda una vida de hazañas en unos pocos días, y preparar a la humanidad para vivir sin su presencia. Este marco narrativo permite a Morrison introducir elementos como el Underverse, una gravedad tan intensa que detiene el tiempo; el anti-Bizarro Zibarro, un cautivo cuerdo en un mundo enloquecido; toda la historia de la humanidad en las veinticuatro horas de un mundo alternativo, y la ciudad-botella de Candor reconstruida en Marte. El elenco de secundarios es perfecto, y el trasfondo temático, la inalterable fe de Superman en la raza humana.

El artista Frank Quitely crea un mundo real, a caballo entre lo fantástico y lo maravilloso, y puede ser épico en ocasiones, o magistralmente sutil en el gesto y el detalle. Morrison y Quitely han creado un himno elegíaco al primero y más glorioso de los héroes. **TL**

99 formas de explicar una historia... 2005

Matt Madden

Título original *99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style*
Primera edición Chamberlain Brothers (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1968) **Género** Alternativo
Influido por *Ejercicios de estilo* de Raymond Queneau

Un hombre se levanta de su ordenador, camina hacia la cocina, habla con su mujer y abre la nevera, para descubrir que no recuerda lo que estaba buscando. En términos generales, esto es lo que ocurre en *99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style* [99 formas de explicar una historia: ejercicios de estilo], pero es sencilla.

Cada una de las noventa y nueve páginas del cómic explica exactamente la misma historia, pero desde un punto de vista distinto. Madden se inspiró en el escritor francés Raymond Queneau —una vez escribió sobre la misma anécdota de 99 formas distintas—, para llevar el cómic hasta sus propios límites, al introducir innovadoras formas de presentar la misma información al lector. Con esta estrategia, Madden se vincula con la tradición del cómic experimental desarrollada por el grupo francés OuBaPo, lleva su relato más allá de la exhaustividad narrativa y proporciona de paso una serie de profundas visiones sobre la mecánica compositiva del cómic.

El desafío propuesto por el proyecto no consistía simplemente en identificar los diversos estilos posibles, sino también su ejecución. Madden expone su historia de una página a todo tipo de transformaciones: cambios de género, de puntos de vista y de estilos visuales. Introduce así nuevos textos, nuevas imágenes y nuevas lógicas argumentales. Cuando no trabaja como historietista, Madden se dedica a la pedagogía del cómic. Ha escrito junto a su mujer, Jessica Abel, un libro de texto que enseña a los lectores interesados cómo construir un cómic. Pero para el lector atento, *99 Ways to Tell a Story* es una lección en sí misma. **BB**

Detroit Metal City 2005

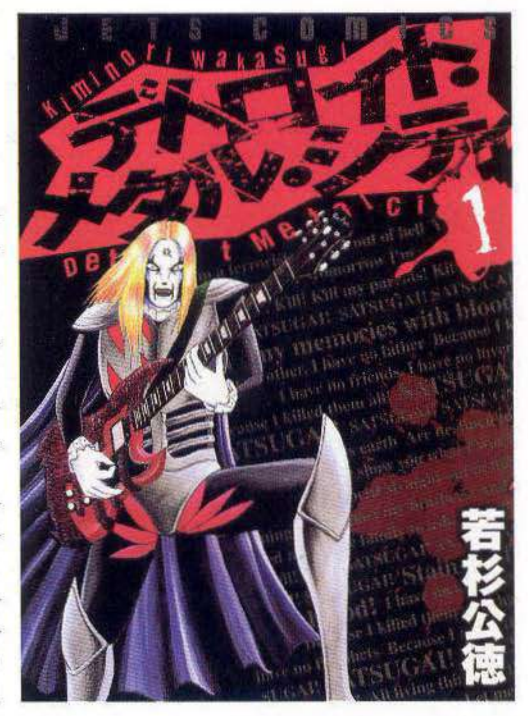
Kiminori Wakasugi

Primera edición Hakusensha (Japón)
Creador Japón (n. 1971)
Género Humor
Adaptación Videoanimación original (2008)

Johannes Krauser II lleva vestimentas excéntricas, maquillajes diabólicos y la palabra *murder* [asesino] inscrita en su frente, y es el guitarrista de Detroit Metal City (DMC), una banda de death metal. Es muy provocativo sobre el escenario, y su demente ejército de fans se agita al son de sus escandalosos textos y sus psicóticas puestas en escena. Pero, fuera del escenario, su nombre es Soichi Negishi, y en la oficina es un ser dócil, cuya jefa es una sádica que regenta una discográfica.

Soichi está en la banda por pura obligación. En realidad, sueña con dedicarse al pop e interpretar melodías de amor y esperanza, acompañado de su guitarra acústica. Su auténtico aspecto es el de un cantante callejero con el pelo cortado al estilo paje, lo cual está pasado de moda. No obstante, pese a odiar la imagen de su álter ego, tiene auténtico talento para el death metal.

Detroit Metal City presenta de forma humorística los esfuerzos de Negishi por mantener sus dos egos sin que sus seres queridos se den cuenta, y salvar el abismo que separa su pacífica personalidad de la vorágine death metal en la que se ve obligado a vivir. El resto de personajes contribuyen a redondear la típica comedia desternillante que tantos admiradores ha cosechado. Los más apasionados incluso han escrito música para las letras de DMC que aparecen en el cómic. Cuando fue transformado en videoanimación original (OVA) en 2009, las canciones de DMC saltaron de la ficción al CD. Al año siguiente se hizo una adaptación cinematográfica, con Ken'ichi Matsuyama, estrella de *Tokio Blues (Norwegian Wood)* (2010), como protagonista. **TS**



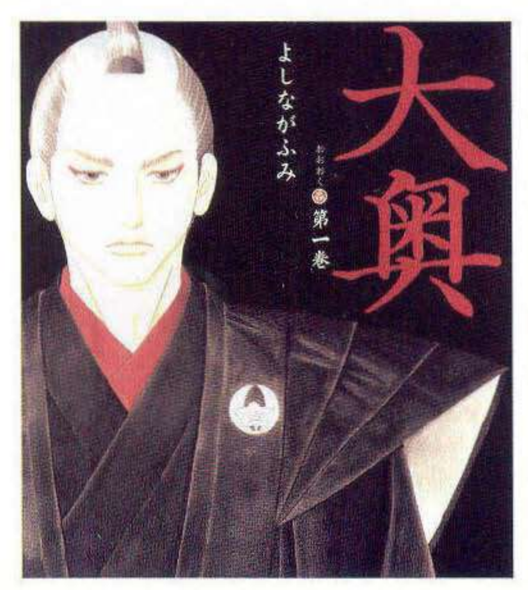
«¡Grabad mi nombre en vuestras almas! ¡Aclamadme como vuestro emperador! ¡Soy el auténtico Krauser, y los genuinos Detroit Metal City!»

Otras lecturas
Amaresu Ken-chan de Kiminori Wakasugi
BECK de Harold Sakuishi
Fire! de Hideko Mizuno
Minna! Esper Dayo! de Kiminori Wakasugi
Woodstock de Yukai Asada

Ooku 2005

Fumi Yoshinaga

Título original *Ooku*
Primera edición Hakusensha (Japón)
Creador Japón (n. 1971)
Género Fábula política, romántico



«Perdóname. Esta noche te llamaré Onobu. Solo esta noche.»

Otros libros de Fumi Yoshinaga
All My Darling Daughters
Antique Bakery
Flower of Life
Kodomo no Taion
What Did You Eat Yesterday?

Durante el período Edo, desarrollado en Japón durante los siglos XVII a XIX, el castillo del shogun de Edo (Tokio) tenía una zona conocida como Ooku. Estaba prohibida a los hombres y era considerada a veces como un harén. Se trataba del espacio dedicado a las asistentes femeninas del shogun, responsables de producir candidatos al trono. El cómic de Fumi Yoshinaga, no obstante, explica la historia de forma algo diferente, como una interpretación del Ooku en la que los papeles de hombres y mujeres están invertidos.

En la versión de Yoshinaga, los jóvenes caen víctimas de una misteriosa plaga, y reducen la población masculina a solo un cuarto de la femenina. Los hombres se convierten en especie protegida, y el trabajo corre a cargo de las mujeres. El propio shogunato recaerá en una heredera. El Ooku se convierte entonces en un lugar de placer para la shogun, entretenida por bellos mancebos.

La figura central del argumento es Mizuno, un atractivo miembro del Ooku. Puede estar rodeado de mujeres, pero en el mundo invertido del Ooku los rasgos masculinos de Mizuno son objeto de atracción por parte de sus compañeros. Pero el espadachín tiene la mente fría, y sus progresos llaman la atención de Fujinami, su jefe de mayor rango, y progresa en el escalafón.

El aspecto de mayor atractivo del cómic es su estructura, que mezcla la ficción con acontecimientos históricos meticulosamente estudiados. La historia de Mizuno y Yoshimune que aparece al comienzo describe la relación entre un shogun femenino y su sirviente masculino; en este contexto, el tema de la relación de amor odio entre hombres y mujeres es inquietante. Cuando el centro de atención se desplaza a Iemitsu Tokugawa, la resolución del misterio escondido tras este universo invertido, y el detallado retrato del sistema Ooku, vuelven a cautivar al lector. **TS**

Tamara Drewe 2005

Posy Simmonds

Bienvenidos a Ewedown, una localidad inglesa aburrida, clasista y anodina, «sin tiendas, ni autobús, ni escuela, ni oficina de correos», y con tres cuartas partes de sus residentes «oliendo a ingresos», y el resto apañándoselas como puede. Tras heredar la casa de su difunta madre, Tamara Drew vuelve al lugar que la vio nacer. Gracias a una cirugía plástica en su nariz, Tamara se ha transformado en una mujer bella y seductora.

Los hombres sucumben a sus encantos en un abrir y cerrar de ojos: su antiguo novio de adolescencia, Adam Cobb; un batería, Ben Sergeant; un famoso escritor de novelas policiacas, Nicholas Hardiman, y el académico estadounidense Glen Larson, de visita en el retiro de su amigo escritor. La provocativa presencia de Tamara suscita una serie de reacciones en cadena en la sufrida esposa de Hardiman, Beth, temerosa de las incursiones amorosas de su marido, y en Jody Long, una teenager amante de los riesgos, decidida a perder sus «V plates» (es decir, su virginidad) con la estrella de rock, Ben, enamorado de Tamara. La traca final es un falso mail de Tamara, enviado por Jody, en el que ofrece a tres de sus admiradores «el mayor polvo de su vida». *Lejos del mundanal ruido* de Thomas Hardy sirvió de inspiración a Posy Simmonds para la dinámica del deseo, mientras que sus sátiras sobre la «vida literaria» sirvieron para delimitar los egos y rivalidades entre escritores. Simmonds revisó a fondo las 110 entregas en *The Guardian* para su novela gráfica de 124 páginas, dio rienda suelta a las reflexiones de Beth y resaltó el papel de Glen como narrador externo. Intercaló amplios pasajes tipográficos escogidos entre sus guiones de cómic más convencionales e incrementó la tensión con páginas sin una sola palabra. Simmonds, una astuta observadora de las clases medias británicas, consigue que el lector empatice con la desesperación y la obsesión por la celebridad de los jóvenes de clase baja. **PG**

Título original *Tamara Drewe*
Primera edición Jonathan Cape (RU)
Creador RU (n. 1945) **Género** Sátira
Premio Prix de la critica (2009)



«El auténtico secreto del escritor es aprender a mentir convincentemente.»



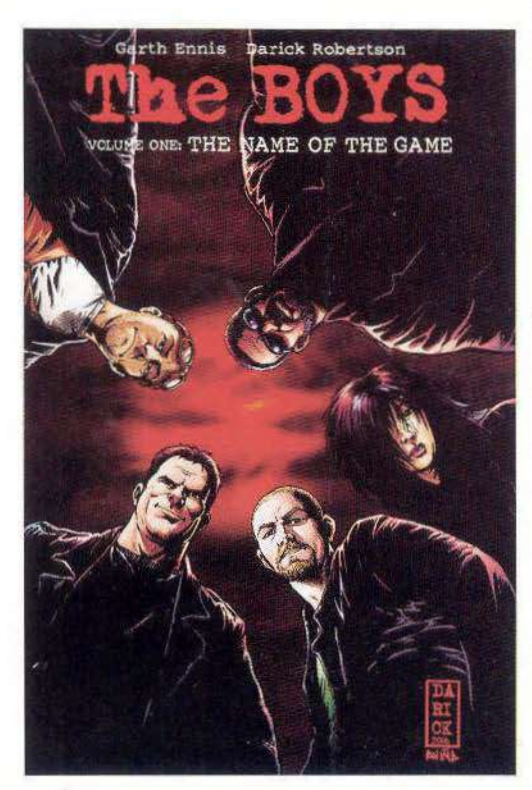
Otras lecturas

Gemma Bovery de Posy Simmonds
La virgen de plástico de Pascal Rabaté y David Proudhomme
Literary Lives de Posy Simmonds
Verano de amor de Debbie Drechsler

The Boys 2006

Garth Ennis Darick Robertson

Primera edición WildStorm/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Ennis (Irlanda, n. 1970);
Robertson (EE.UU., n. 1968)
Género Adultos, superhéroes



Otras lecturas
Irredeemable de Mark Waid y Peter Krause
Powers de Brian Michael Bendis
Top Ten de Alan Moore

Los superhéroes no son ni mucho menos perfectos, como se complace en recordarnos el brutal e inquebrantable *The Boys* de Garth Ennis. The Boys son lo contrario de los héroes disfrazados. Van despeinados y presentan un semblante triste, hablan con un marcado acento coloquial y trabajan ataviados con gabardina y camiseta. Carnicero, el inglés duro pero muy capaz, es el líder; el Francés es en parte romántico y en parte psicópata; Mother's Milk es un gigante responsable y versátil; y el último miembro, la Hembra, es una sociópata muda con una faceta amable. El primer volumen *(El nombre del juego)* de esta serie trata sobre la introducción del miembro más nuevo del grupo: Wee Hughie, un hombre tímido que se parece a Simon Pegg y cuya

«Son los superhéroes, ¿verdad? Los súpers. Nosotros éramos quienes los vigilaban.»

novia acaba de morir en una colisión con un superhéroe que viajaba a una velocidad excesiva.

Con el estilo típicamente explícito de Ennis, los esfuerzos de The Boys por intimidar y castigar a los «súpers» temerarios se expresa mediante sexo, violencia y un lenguaje subido de tono. Su objetivo es castigar a los superhéroes, y todo el equipo tiene motivaciones personales que se exploran en entregas posteriores. Esta es una serie sucia, amarga y airada que ofrece una alternativa a los héroes enmascarados que dominan el mercado.

En un mundo cínico y corrupto, los superhéroes son retratados como celebridades arrogantes, mientras que los héroes reales son los que se niegan a que su mundo esté gobernado por los Siete (parodia de la Liga de la Justicia) y están dispuestos a utilizar el chantaje y la intimidación. *The Boys* es una demoledora obra de culto con una nueva clase de héroes que cuidan de sí mismo. **SW**

Ultimate Spider-Man
La saga de los clones 2006

Brian Michael Bendis Mark Bagley

A lo largo de su carrera, Brian Michael Bendis había perfeccionado una colección de tics narrativos a los que recurría muy a menudo. *Ultimate Spider-Man* se llevó buena parte de este manto de seguridad al exigir un contenido para todas las edades. Rehizo la historia conocida de Spiderman y obró una fusión de familiaridad y frescura. Bendis se lució y sorprendió a muchos con un éxito asombroso, que cosechó a partir de una idea inicialmente rechazada.

Cinco años después de la que se convertiría en la serie consecutiva de entregas mensuales más larga creada por el mismo equipo creativo, Bendis abordó todas las historias más ridiculizadas de *Spiderman* en la *Saga de los clones*: un pésimo y extenso caos realizado

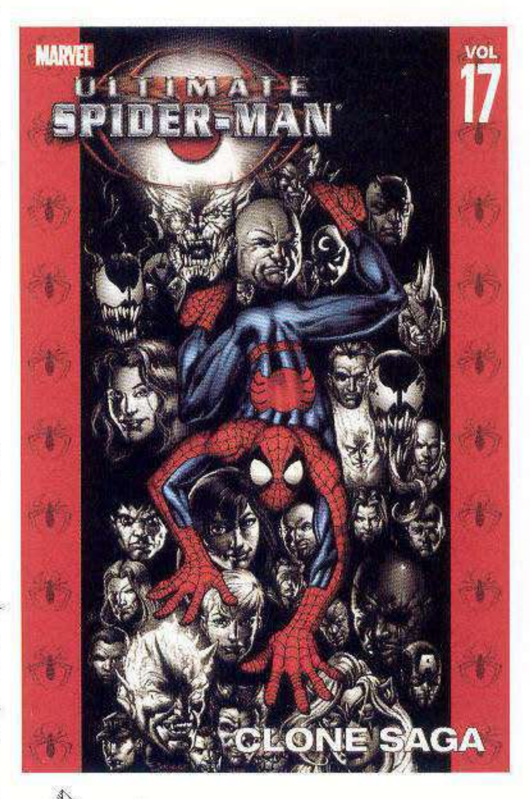
«¡¡Esta es mi vida!! ¡¡Esta es la vida de Peter y no puedes tenerla, así que vuelve al lugar de donde provienes!!»

por creadores de tercera, y supervisado por editores todavía más incompetentes que ocupó los títulos de *Spiderman* durante un año.

Bendis se centró en el argumento como principal virtud. Este Spiderman tiene quince años, es inseguro y carece de experiencia cuando unas inquietantes variaciones de su ADN le complican la vida. El pragmatismo moralmente ambivalente del mundo real es reflejado por uno de los malévolos enemigos de Spiderman, quien supuestamente está encarcelado pero aparece trabajando en un organismo gubernamental.

Mark Bagley es conocido por haber ganado un concurso de talentos convocado por Marvel en 1983. El dibujante se convirtió en uno de los artistas favoritos de los directores. Casi todo *Ultimate Spider-Man* ofrece una lectura entretenida, pero *La saga de los clones* es su adictiva cúspide y está trufada de sorpresas. **FP**

Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Bendis (EE.UU., n. 1967); Bagley (EE.UU., n. 1957)
Género Superhéroes



Otras lecturas
Hawkworld de Tim Truman
Ultimate X-Men: The Tomorrow People de Mark Millar, Adam Kubert y Andy Kubert

Viaje 2006

Yuichi Yokoyama

Título original *Toraberu*
Primera edición East Press (Japón)
Creador Japón (n. 1967)
Género Humor

Los libros de Yokoyama son una curiosa mezcla de narración clásica y experimentación formal en la que todo se abstrae en el campo visual de la composición. *Viaje* es un espectacular choque entre diseño gráfico y cómics.

El argumento es bastante sencillo y lineal, y recuerda a los lectores la fijación del cómic moderno con el viaje y el movimiento rápido (Rodolphe Töpffer y Rafael Bordalo Pinheiro, por ejemplo), o, en un ejemplo más contemporáneo, la dinámica serie manga *Gon*, de Masashi Tanaka, obsesionada con el movimiento. En *Viaje* la narración sigue a tres personajes que se suben a un tren que recorre numerosos paisajes para acabar apeándose en unos muelles al final del trayecto. Mientras viajan en el tren, deambulan, observan a los demás pasajeros y se encienden cigarrillos: nada especialmente fascinante en realidad. Sin embargo, cada una de estas acciones aparentemente simples adquiere tintes desproporcionados gracias a los diversos trucos visuales del autor —dibujo puro y perspectivas y ángulos asombrosos, por ejemplo—, que transforman cada suceso en un gesto fantástico y épico. Como lectores, no solo viajamos con estos personajes, sino que también adoptamos todos los posibles puntos de vista alrededor y dentro del tren, en un frenético intento por controlar tanta información como sea posible.

La falta de diálogo e interacción real demuestra que Yuichi Yokoyama no está tan interesado en la creación de personajes como de agentes, funciones de la acción, y meras excusas para esta disparatada juerga cinética. **PM**

Criminal 2006

Ed Brubaker / Sean Phillips

Primera edición Icon/Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Brubaker (EE.UU., n. 1966); Phillips (RU, n. 1965)
Género Policiaco

Antes de que los superhéroes dominaran los cómics estadounidenses a partir de la década de 1960, abundaban las historias criminales. El grandes ventas *Crime Does Not Pay* se concentraba en la batalla entre policías y gángsters, y *Crime SuspenStories* y *Shock SuspenStories* se inspiraban más directamente en la ficción *pulp* y el cine negro.

Criminal, del escritor Ed Brubaker y el artista Sean Phillips, logra devolver esa intensidad de la novela negra a las páginas del cómic. El título abarca una serie de arcos narrativos en cuatro o cinco números que son en su mayoría independientes, aunque ciertas localizaciones, acontecimientos y personajes menores son comunes en todo momento. *Criminal*, centrado en los pillos de poca monta y los perdedores que se alimentan y luchan en las profundidades del mundo del hampa, es un cómic de crímenes muy tradicional. Aquí las pasiones son siempre asesinas; los policías, invariablemente corruptos, y las mujeres, fatales. Pero también han transcurrido más de cincuenta años desde la cúspide de la novela negra, y en ese tiempo tanto los cómics como la ficción criminal han cambiado mucho.

Criminal es más explícito sexualmente, más profano, más brutalmente violento y moralmente más ambiguo que sus predecesores. Los diálogos contienen la chispa informal de la ficción detectivesca de algunos escritores, y toda la serie está imbuida de cierta conciencia irónica. La cuarta y mejor historia de *Criminal*, «Mala noche», presenta incluso a un dibujante (creador de la historieta *Frank Kafka PI*, muy al estilo de Dick Tracy) como protagonista. **AL**

Chino americano 2006

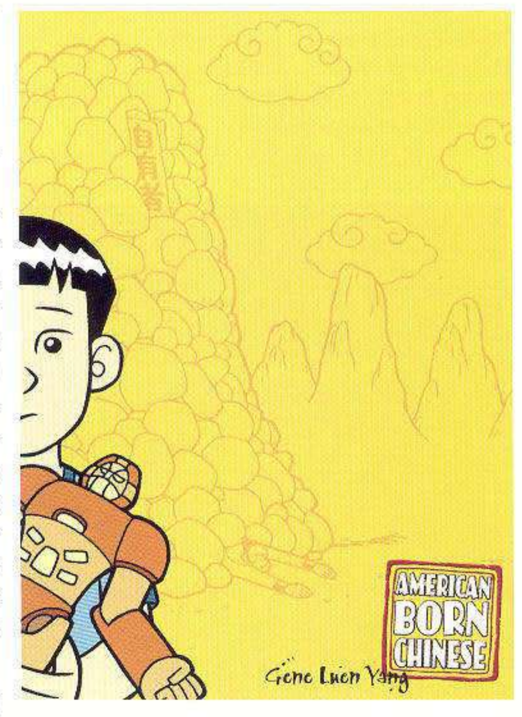
Gene Luen Yang

Título original *American Born Chinese*
Primera edición *First Second Books* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1973) **Género** Adolescentes, humor
Premio Michael L. Printz Award (2007)

Chino americano trata de la identidad, la aceptación y la inseguridad en el instituto mediante tres hilos aparentemente no relacionados. La secuencia inicial es una adaptación de las leyendas de *El rey mono* y las lecciones que podemos aprender de ellas. El hilo más afianzado en el realismo destaca las experiencias del joven chinoestadounidense Jin y sus dificultades para adaptarse a un barrio y una escuela a la que asisten mayoritariamente blancos. En unas secuencias al estilo de las comedias de situación de la década de 1950, Danny, un estudiante aparentemente blanco, se siente avergonzado en todo momento por las payasadas de Chin Kee, su primo chino que está de visita y cuyo nombre refleja su retrato con las exageradas maneras racistas de los cómics de la década de 1940.

Los tres hilos de la historia abordan la cuestión de qué parte del pasado y la cultura debe desechar alguien para que otra sociedad le asimile. Es un tema importante que una falta de sutileza podría tornar antipático, pero con el adecuado tratamiento de Gene Luen Yang, *Chino americano* es compasivo, sensible y en algunos momentos muy divertido. Las ilustraciones están realizadas con un estilo vívido, pero nunca distraen al lector adulto, y la simplicidad de la narración tiene un eco positivo entre los adolescentes, cuyas experiencias se asemejan a las situaciones mostradas.

Chino americano ha concitado una considerable atención fuera de la comunidad del cómic. En 2006 fue nominado al National Book Award en la categoría de literatura juvenil. **FP**



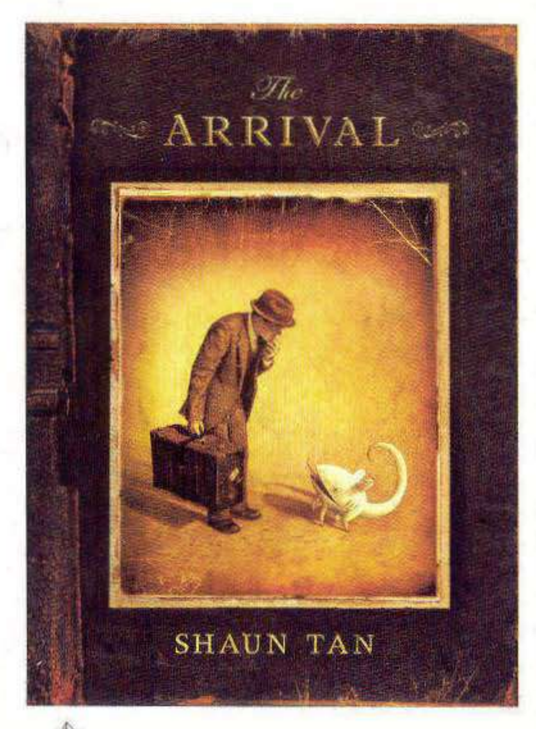
«Es fácil convertirte en lo que desees ... mientras estés dispuesto a empeñar tu alma.»

Otras lecturas
Animal Crackers de Gene Luen Yang
Les cosmonoutes du futur de Lewis Trondheim y Manu Larcenet
Lecciones de vida de Grégory Mardon
Stuck Rubber Baby: Mundos diferentes de H. Cruse

Emigrantes 2006

Shaun Tan

Título original *The Arrival* **Primera edición** Lothian Children's Books (Australia) **Creador** Australia (n. 1974) **Género** Fantasía, biografía **Premio** Children's Book Council of Australia: Picture Book of the Year (2007)



Otras lecturas

Una semana de bondad de Max Ernst
Flood! A Novel in Pictures de Eric Drooker
Viaje apasionado de Frans Masereel
Cuentos de la periferia de Shaun Tan
La invención de Hugo Cabret de Brian Selznick

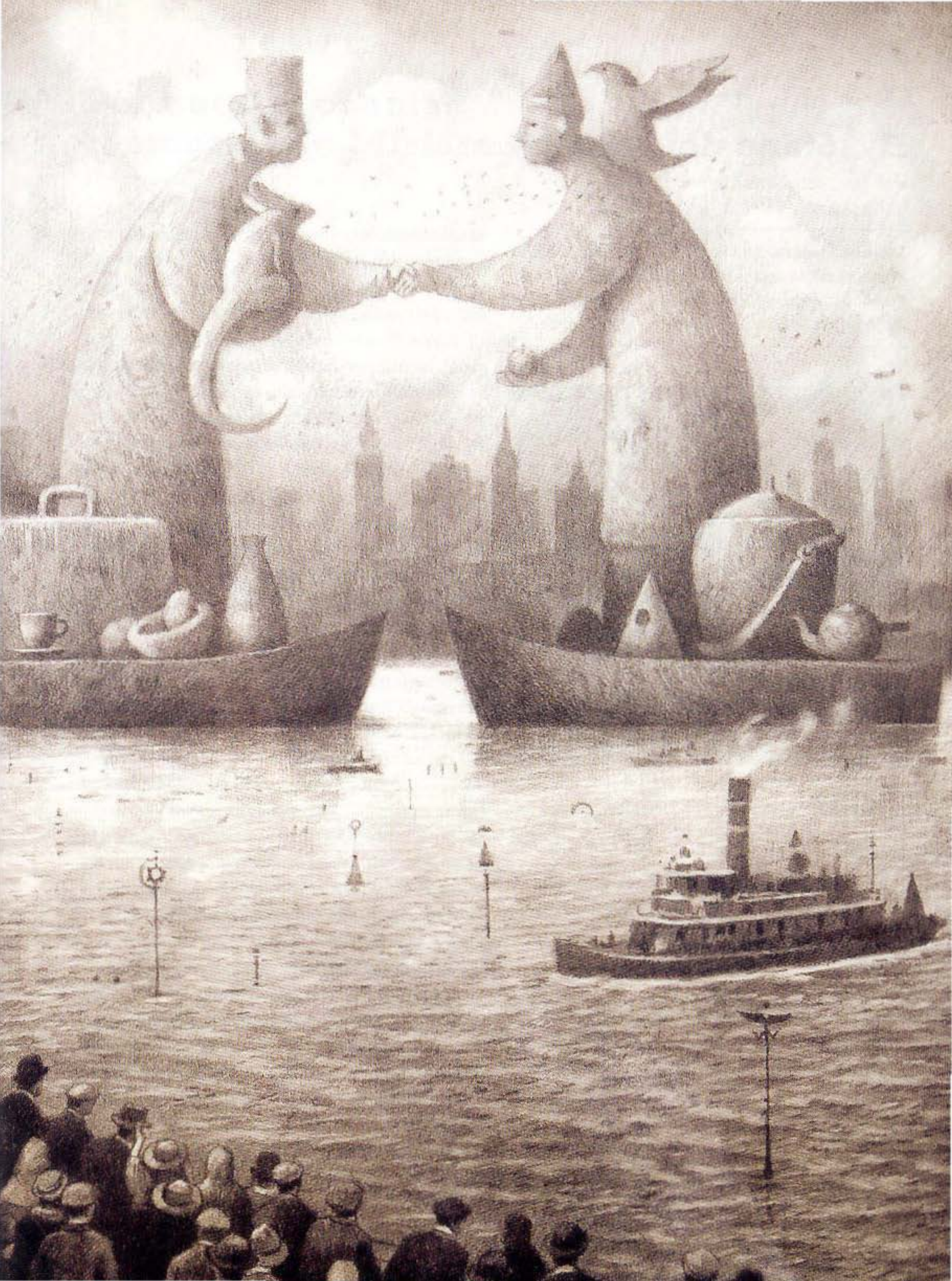
Emigrantes de Shaun Tan posee una cualidad poco frecuente: aúna la intensa fascinación y el asombro de una primera experiencia cinematográfica. Es la historia de un emigrante a través de una serie de imágenes sin texto.

La fusión que realiza Tan de lo suburbano y lo surrealista imbuye a la narración de asombro, alegría y un delicioso atisbo de peligro. La ausencia de texto es deliberadamente inquietante y pone de relieve cómo se siente el emigrante al huir de una fuerza anónima pero aun así aterradora. La imaginería onírica de Tan apela directamente a nuestros temores y aspiraciones más profundos y da al libro la cualidad de un sueño compartido. El tamaño y la forma de las viñetas varía con un ritmo musical, ampliándose o contrayéndose en función de la experiencia que representen. Primeros planos móviles que siguen la mirada de los personajes se alternan con dobles páginas muy detalladas que recuerdan el arte de Salvador Dalí. Los dibujos de Tan beben de influencias eclécticas, desde el cine mudo hasta la ciencia, pasando por la fontanería y la antropología. Tan nunca ofrece a los lectores comodidad o certidumbre; en cuanto una imagen puede interpretarse, se convierte en otra cosa en la viñeta siguiente. Al estar gestionado con tanto aplomo, ello nunca resulta confuso; los lectores se ven arrastrados repetidamente, descubriendo nuevas conexiones y asociaciones en un mundo plenamente realizado. Sin embargo, también es un libro que puede compartirse con gente más joven. *Emigrantes* lleva al público a un viaje tocado por la sorpresa, la poesía y un trágico sentido del absurdo. Es una auténtica obra maestra. **AK**

«Me gustaría que fuese bastante personal, desafiante e inesperado...»

Shaun Tan

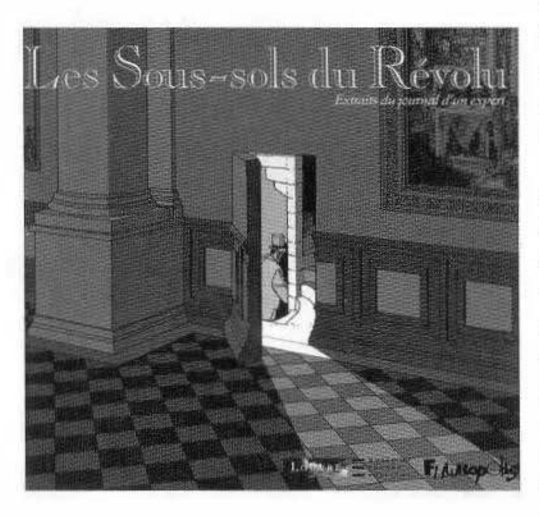
Los dibujos a lápiz de Tan tienen un tono sepia que recuerda a los viejos álbumes de fotografías. ➡



El sótano del museo 2006

Marc-Antoine Mathieu

Título original *Les Sous-sols du Révolu*
Primera edición Louvre Éditions/Futuropolis (Francia)
Creador Francia (n. 1959)
Género Humor



«Uno puede concebir una serie de imágenes en orden cronológico que forman una historia, es decir una narración pictórica secuencial.»

Otros libros de Marc-Antoine Mathieu
Mémoire morte
Dios en persona
La Qu…
Le Dessin
Le Processus

Este álbum es fruto de la segunda colaboración entre Futuropolis y el Museo del Louvre, cuyas letras reaparecen como una serie de anagramas, empezando por el título y el nombre del protagonista: Eudes le Volumeur, un asesor de arte a quien en 1840 le encargan que supervise el contenido de las innumerables salas subterráneas del museo. El estilo realista se ve atemperado por los rostros cincelados de los personajes, y la paleta de negro, blanco y grises intensifica la atmósfera kafkiana del laberíntico edificio.

El autor e ilustrador Marc-Antoine Mathieu pone énfasis en las paradojas inherentes a la función del museo de arte: los colores se conservan mejor en la oscuridad, algunas copias de obras pueden adquirir el codiciado estatus de falsificaciones y ser expuestas y el cambio de modas exige que la restauración parezca deliberadamente poco auténtica. La meditación sobre el arte y su conservación es cautivadora, pero todavía lo es más una serie de brillantes alusiones al medio del cómic, del que podría decirse que siempre es el tema real del trabajo de Mathieu. La arquitectura de la página de cómic se evoca constantemente, desde los adoquines de la primera viñeta hasta los andamios y escaleras que sortea Volumeur en el entramado de la sala de archivos o frente a la enorme escultura reconstruida de un ojo. Esta última no solo constituye una metáfora de la sensibilidad humana hacia el arte, sino que también representa el proceso del arte del cómic a través de detalles que conjuran una escena más amplia.

Con un humor típicamente inexpresivo, Mathieu por fin reivindica de manera explícita el prestigio artístico de su medio. En el almacén de marcos del museo, un trabajador ordena cuidadosamente rectángulos vacíos en una pared e imagina una nueva forma de arte basada en imágenes enmarcadas en una secuencia narrativa. **AM**

Por nuestra cuenta: memorias de Miriam Katin 2006

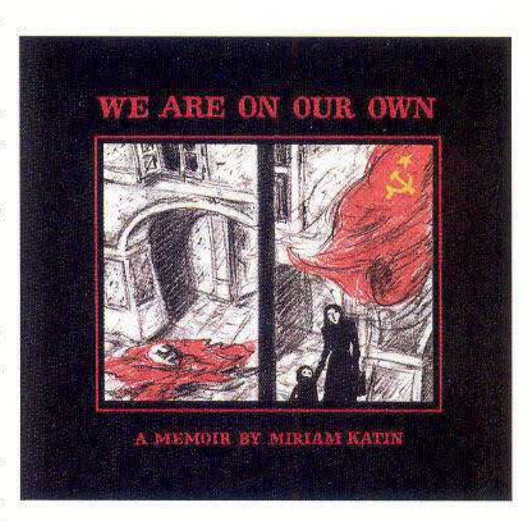
Miriam Katin

Una madre elegante, una ciudad natal con abundante historia y cultura; la vida de Miriam Katin debería haber sido muy distinta. Sin embargo, en lugar de gozar de una infancia cómoda, ella y su madre fueron expulsadas de su casa de Budapest a la llegada de los nazis, y dejaron atrás sus amigos, su familia y sus pertenencias.

Por nuestra cuenta narra cómo reaccionó la madre de Katin cuando intentaba que ambas se salvaran de las tropas alemanas y reunirse con su marido, que estaba luchando en el ejército húngaro. También es el conmovedor relato de la decepción espiritual de todo un pueblo vista a través de la experiencia de una niña. «¿Dónde está Dios?», se pregunta la diminuta Miriam cuando trata de comprender cómo puede tolerar el Señor las atrocidades de la guerra. La respuesta no siempre es la misma, pero Él nunca está allí para protegerla. Solo su madre, pese a sufrir terribles indignidades, consigue hacerlo. La historia también sigue a Katin de adulta, criando a una familia propia y lidiando con las repercusiones metafísicas y personales de los traumáticos días que ella y su madre pasaron escondidas.

Los dibujos a lápiz de Katin, siempre elegantemente delicados, están a la altura de las exigencias. Empieza con su lustre habitual, mientras su madre y una amiga hablan de la inminente requisición de los perros de los ciudadanos judíos por parte de los nazis. No obstante, cuando sus vidas se desmoronan, las líneas se tornan angulares, y la caligrafía, más apresurada e irregular. Las páginas a todo color que plasman la vida adulta de Katin son un oasis de calma mientras el caos en blanco y negro reina en Europa y las viñetas se esfuerzan por contener un torbellino de frenética energía. Un epílogo escrito reseña lo que ocurrió después, pero los lectores se quedan con la misma preocupación que la madre de Katin: ¿hasta qué punto la experiencia ha marcado a la joven Miriam para siempre? **EL**

Título original *We Are on Our Own* **Primera edición** Drawn & Quarterly (Canadá) **Creador** Hungría-EE.UU. (n. 1942) **Género** Autobiografía, historia **Influido por** *Viaje al corazón de la tormenta*



«Me pregunto si han llegado más postales del frente. Si recuperaremos nuestra vida. Por ahora, un sirviente con un hijo bastardo...»

Otras lecturas

Contrato con Dios de Will Eisner
Metralla de Rutu Modan
Maus II de Art Spiegelman
Persépolis de Marjane Satrapi
El gato del rabino de Joann Sfar

Afortunada 2006

Gabrielle Bell

Título original *Lucky*
Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador EE.UU. (n. 1976) **Género** Autobiografía
Premio Ignatz Award (2003)

«Me interesa la realidad y contar historias, y esas dos cosas a veces siguen el mismo camino y a veces divergen», explica Gabrielle Bell sobre sus cómics. La autora nació en Inglaterra y se trasladó a Estados Unidos cuando tenía dos años; ahora vive en Nueva York, donde están ambientados esos tebeos. *Afortunada* invita a los lectores a entrar en la imaginativa realidad de la semiautobiografía de Bell y habla de una artista veinteañera, itinerante y desubicada que busca apartamentos y estudios mientras desempeña trabajos (en su mayoría) tediosos.

Los cómics de Bell le permiten escapar con humor de la incertidumbre de los empleos con un salario mínimo y del soporífero aburrimiento de la vida: «Cuando me desperté, deseaba seguir soñando. Así, al menos, tendría trabajo».

Bell, con sus hermosos dibujos, a menudo con un único y sencillo perfil negro en una página blanca y atemperado por algún que otro fondo oscuro, no solo demuestra habilidad, sino también un sutil entrelazamiento de forma y contenido. La artista reconoce que sus influencias son Robert Crumb y Julie Doucet, ya que ambos tienen «el sentimiento artesanal [...] que te invita a intentarlo a ti también». Crumb y Doucet, al igual que Bell, están fascinados por el arte de lo cotidiano, el cual, alineado con su intimidad a menudo emotiva, contribuye a esta sensación de cercana familiaridad de lo «artesanal».

Afortunada es una recopilación de tres obras autoeditadas con anterioridad: *Afortunada 1*, *Afortunada 2* y *Afortunada 3*. **SL**

Mi pequeño 2006

Olivier Schrauwen

Título original *Mon fiston*
Primera edición Bries (Bélgica)
Creador Bélgica (n. 1977) **Género** Fantástico
Influido por *El pequeño Nemo en el país de los sueños*

El animador flamenco Olivier Schrauwen idea una respuesta única al potencial de distancia, desconfianza y disfunción entre padres e hijos, temas frecuentes en cómics como *Maus* y *Jimmy Corrigan*. Empieza con el alumbramiento de un «niño radiante», que llega con demora y finalmente nace en el ataúd de su difunta madre. No es de extrañar que el cabello de su desconsolado padre se vuelva blanco.

Este extraño y tímido hijo —con dos puntos en lugar de ojos y pelirrojo como Tintín— no tiene nombre, apenas se le oye y al parecer es raquítico. Es tan diminuto que su fornido padre puede sostenerlo en la mano o llevarlo en el bolsillo de la chaqueta. Aparentemente, el padre está orgulloso del niño e intenta criarlo él solo, pero en esas cinco viñetas empieza a filtrarse una atmósfera de vergüenza, inquietud y amenaza. Los lectores comienzan a preocuparse por la seguridad de este primogénito en miniatura, que en privado es una decepción para su viril padre, por no hablar de la causa probable del fallecimiento de su madre. En cualquier momento, lo mundano puede evaporarse y volverse extraño, ya sea en casa o en sus viajes a un campo de golf, una galería de arte medieval de Brujas o el zoo. Aquí, por ejemplo, el niño es engullido por un cocodrilo, pero escapa gracias a una tribu de pigmeos que reside dentro de la barriga de la bestia.

Mi pequeño es mucho más que un bonito pastiche; cuestiona y subvierte creencias imperantes sobre la seguridad de la infancia y las expectativas de la masculinidad. **PG**

La virgen del burdel 2006

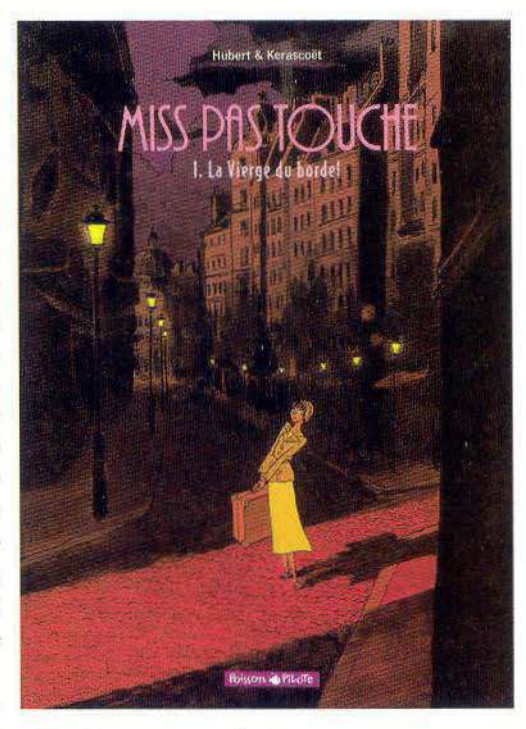
«Hubert» «Kerascoët» y Sébastien Cosset

Título original *Miss Pas Touche*
Primera edición Dargaud (Francia) **Creadores** Hubert Boulard (Francia, n. 1971); Marie Pommepuy (Francia, n. 1978); Cosset (Francia, n. 1975) **Género** Aventuras

La virgen del burdel está ambientado en el París de la década de 1930. Blanche y Agathe, dos hermanas que trabajan de sirvientas para una anciana, están realizando sus primeras incursiones en la vida adulta. Viven en una habitación de un desván y aprovechan la escasa libertad que tienen para salir a divertirse, pese a la amenaza de un asesino en serie conocido como el Carnicero, que deja cuerpos desmembrados de mujeres por toda la capital y sus alrededores. Por una gran coincidencia, ambas descubren que el asesino vive cerca de ellas, pero no tienen tiempo para utilizar esta información. Agathe muere, y la policía no presta atención a las temerosas explicaciones de Blanche. Desesperada y sola, Blanche se obsesiona con una idea: desenmascarar al Carnicero y vengar a su hermana.

Su búsqueda del asesino la lleva al mundo de la prostitución. Entra en un burdel, donde solía trabajar una de las víctimas. Para mantener su credibilidad, Blanche debe integrarse en la vida del local, pero se niega a perder su virginidad. Contra todo pronóstico, se hace un hueco en el burdel convirtiéndose en la «virgen de oro», una residente muy apreciada por los clientes masoquistas del establecimiento.

La virgen del burdel burbujea como una copa de champán. Eso no significa que sea sutil o agudo. El retrato de un prostíbulo de lujo en el París de la década de 1930 parece auténtico, con su cuota de políticos, agentes de policía y otros personajes notables. Hubert logra un excelente equilibrio entre crudeza, frescura, pintorescas ambientaciones y tensión dramática. **NF**



«Verá a su querida Annette revolcándose en el barro. Eso le gustará, ¿verdad? Puede que incluso descubra lo que es un orgasmo.»

Otros libros de Hubert
Bestioles
La Chair de l'araignée
Les Yeux verts
Le Legs de l'alchimiste
La Sirène des pompiers

Por qué he matado a Pierre 2006

Olivier Ka «Alfred»

Título original *Pourquoi j'ai tué Pierre*
Primera edición Delcourt (Francia)
Creadores Ka (Líbano, n. 1967); Lionel Papagelli (Francia, n. 1976) **Género** Autobiografía

El escritor Olivier Ka describe este libro como «un doloroso cómic autobiográfico que retoma varias anécdotas de mi vida, desde los siete años hasta los treinta y cinco, todas ellas vinculadas al acontecimiento central de la historia: la manipulación, de la que fui víctima cuando tenía doce años, por parte de un amigo de la familia, un sacerdote y director de un campamento de verano». Olivier es un niño de nueve años que está de vacaciones con la familia cuando conoce al alegre sacerdote Pierre, que toca la guitarra. Al año siguiente, Olivier acude solo por primera vez a un campamento de verano que ha organizado Pierre y allí entablan una sencilla amistad. Pero cuando Olivier tiene doce años, el cura abusa de su relación, lo conduce a un único encuentro sexual e insiste en que debe ser su secreto. Este secreto socava la autoestima de Olivier cuando se hace mayor, y Pierre se convierte en una presencia crítica en la mente del adolescente que estropea sus primeras aventuras amorosas y le infunde temor y resentimiento.

Revelar el final no atenúa el impacto del último capítulo. Olivier, que ahora tiene treinta y cinco años y está casado y con una hija de doce, duerme mal, asaltado por sus sentimientos encontrados. Decide escribir la historia y luego pide al ilustrador Alfred que la convierta en una novela gráfica. Con sesenta páginas acabadas, ambos vuelven a visitar el campamento de verano para tomar fotos y, ¿a quién ve Olivier sino al mismísimo Pierre? Incapaz de hablar, Olivier le entrega el cómic en su estado actual. En *Por qué he matado a Pierre*, Ka nos lleva a un viaje de excepcional candor y catarsis. **PG**

Mouse Guard: Otoño 1152 2006

David Petersen

Título original *Mouse Guard: Fall 1152*
Primera edición Archaia Entertainment (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1977) **Género** Fantasía, aventuras, infantil **Premio** Eisner Award (2008)

Mouse Guard: Otoño 1152 recoge la primera línea argumental de la serie *Mouse Guard* de David Petersen, una aventura de capa y espada y ambientación medieval en la que todos los personajes son ratones. La historia funciona gracias al brillante uso que hace Petersen de la balanza. Cuando cada obstáculo es abrumadoramente grande en comparación con los protagonistas, todas las historias se vuelven épicas: una hoja es lo bastante voluminosa como para utilizarla a modo de barca; un cangrejo parece un monstruo y una serpiente se asemeja a un dragón cuando se eleva sobre un ratón solitario.

Los ratones prefieren permanecer en sus pueblos y ciudades ocultos. Cuando deben viajar, son escoltados por la Guardia de los Ratones, una organización dedicada a garantizar que no haya problemas en sus ciudades. La historia de *Mouse Guard: Otoño 1152* sigue a tres miembros de la Guardia —Lieam, Kenzie y Saxon— durante la búsqueda de un posible traidor en sus filas.

La narración avanza rápidamente, y Petersen presenta unos diálogos mínimos para centrarse en las ilustraciones. El diseño de las viñetas es hermosamente claro, y el color se utiliza con gran efecto mediante una paleta de tonos otoñales —naranjas, marrones, rojos y amarillos— como ambientación de las escenas. Los fondos son detallados pero poco recargados, y centran la atención de los lectores en los personajes, que son a la vez hermosos y feroces. Sus frentes amplias, sus grandes ojos negros y sus diminutas garras les dan un aspecto adorable, aun cuando entran en la batalla con aciagas perspectivas blandiendo espadas y hachas. **HB**

La Guardia de los Ratones ataca a una serpiente, que, según cree, ha devorado a un roedor.

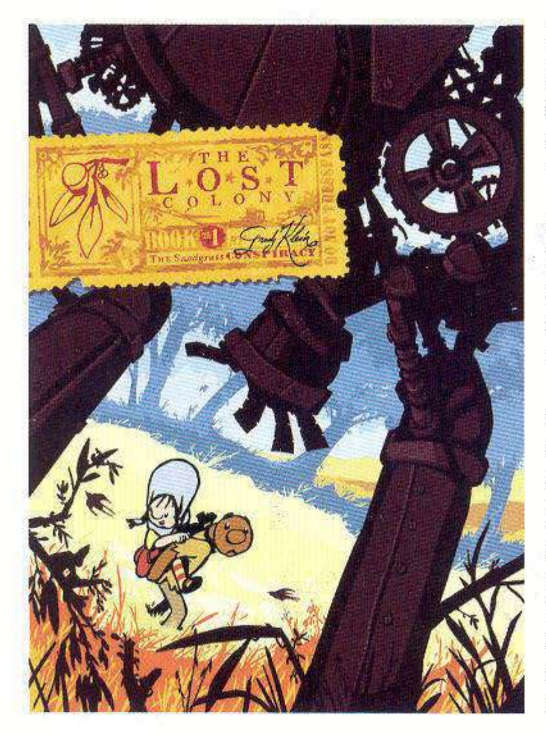

SWOOSH
HA!


I CAN'T HOLD IT!
WE NEED TO RETREAT!
THUMP


THERE!
RUN!!!

La colonia perdida
La conspiración de Snodgrass 2006

Grady Klein



«¡He anhelado durante tanto tiempo librarme de mis esclavos que he inventado una máquina que me deshará de ellos!»

Otras lecturas

Astérix: la gran travesía de René Goscinny
Birth of a Nation de Aaron McGruder y Reginald Hudlin
Journey into Mohawk Country de George O'Connor
Marvel 1602 de Neil Gaiman
Trickster: Native American Tales de Matt Dembicki (ed.)

Título original *The Lost Colony: The Snodgrass Conspiracy*
Primera edición First Second Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1974) **Género** Drama, historia
Influido por Ralph Steadman

La colonia perdida está ambientado en una misteriosa isla durante el siglo XIX y explora problemas y paranoias de la preguerra que todavía resuenan en Estados Unidos: tensiones raciales, conspiraciones federales y la dicotomía entre puritanismo y economía de libre mercado.

El comerciante de esclavos mister Stoops, que se topa por accidente con la isla escondida, causa revuelo entre sus habitantes, algunos de los cuales temen que exponga su hogar a hordas de ciudadanos del Estados Unidos continental, mientras que otros están interesados en sus planes para celebrar una subasta de esclavos. A la malcriada y bulliciosa Birdy Snodgrass, la joven hija del banquero y gobernador de la isla, le gustaría comprarse un esclavo para que realice sus labores domésticas, así que sigue a Stoops al continente y adquiere a Louis John en la subasta.

Sin embargo, Louis se hace amigo de la joven y la convence para que lo libere. Ambos regresan juntos a la isla, donde el gobernador Snodgrass está urdiendo un vil plan para controlar la divisa local y trabaja con el inventor Rex Carter para que construya un robot que lo libere de la carga de atender a los esclavos.

El arte digital de Klein y sus llamativos colores contrastan con la ambientación, y sus guiones aúnan a Tocqueville y la cultura pop mientras deconstruyen la transición estadounidense de la plantocracia agraria al capitalismo industrializado. Otros libros de la serie abordan la Guerra Fría macarthista (volumen 2: *The Red Menace* [La amenaza roja]) y observan el poder explotador de la religión (volumen 3: *Last Rites* [Últimos ritos]). **DN**

Sardina del espacio 2006

Emmanuel Guibert Joann Sfar

Título original *Sardine de l'espace*
Primera edición Bayard (Francia)
Creadores Guibert (Francia, n. 1964); Sfar (Francia, n. 1971) **Género** Infantil

Sardina del espacio es delirantemente imaginativo, con sus tramas impredecibles e ingeniosas. La exploradora intergaláctica Sardina acompaña a su tío, el capitán Mancha Amarilla, un célebre pirata del espacio, cuando asalta los orfanatos del villano Supermusculman y libera a los niños para impedir que les laven el cerebro a fin de que muestren una «conducta adecuada». Sin embargo, Mancha Amarilla impone sus normas; por suerte para él, Sardina y su amiga la pequeña Louie las ignoran lo suficiente para rescatarlo cuando sea necesario.

Emmanuel Guibert y Joann Sfar han creado una historia que podría ser obra de unos niños, y el arte de Sfar es deliberadamente ingenuo. Sardina es una creación visual memorable, con su cabello rojo tocado con un sombrero de bruja en el cual está siempre posado su gato. Supermusculman es una pesadilla de los asteroides con una camiseta de Shazam y bigote de villano del cine mudo, mientras que Mancha Amarilla parece haber comprado unos pantalones destrozados de Hulk en una tienda de segunda mano.

Sardina del espacio, que está dividido en doce capítulos, es ideal para leer antes de dormir. Los monstruos no son lo bastante amenazadores como para causar pesadillas, los chistes burdos tienen el tono adecuado y una historia completa narrada en doce páginas es la extensión óptima. También abundan contenidos para inundar cabezas más jóvenes, entre ellos apartes visuales, *gags* literarios y planetas que parecen bolas de discoteca. Tanto Guibert como Sfar son guionistas y dibujantes, y en *La fille du professeur* invierten sus papeles. **FP**

Ristorante Paradiso 2006

Natsume Ono

Primera edición Ohta Books (Japón)
Creador Japón (n. 1977)
Género Drama
Adaptación Serie anime de televisión (2009)

Atractivo, elegante, con modales exquisitos, un poco mayor y debe llevar gafas: ese es el perfil de quienes trabajan en Ristorante Paradiso, el típico restaurante italiano de Roma con un personal no tan habitual. Un día, Nicoletta, la hija adulta de Olga, la prometida del propietario, aparece de repente en el establecimiento. El problema es que Olga nunca le ha dicho a su futuro marido que tiene una hija. Nicoletta fue criada por sus abuelos y no se lleva bien con su madre; a pesar de ello, decide quedarse en Roma. Las relaciones entre madre e hija no son las únicas relaciones complicadas; otros personajes también tienen sus historias y problemas.

Esta reconfortante historia de amor, amistad, familia y cocina lleva a sus lectores a un estado de ánimo presidido por el buen humor. *Ristorante Paradiso* no está plagado de sorpresas, pero la atmósfera del pequeño restaurante es algo que nadie debería perderse. Debe saborearse lentamente, como un elegante banquete, con platos delicados y sabrosos que todo el mundo puede disfrutar.

Las ilustraciones de Natsume Ono son magníficas, y tienen un aire más italiano que japonés. Recuerdan a los dibujos de autores de cómic italianos como Igort y Gipi. Su uso del negro capta nuestra atención cuando desviamos la mirada de una zona oscura a otra: los ojos de la heroína principal, trajes elegantes, café u otros detalles menores. La composición no es recargada, como en el manga *shojo* (tebeos japoneses para chicas), y hay mucho espacio entre las viñetas irregulares pero geométricas. También se ha creado una serie de anime. **RB**

Lucille 2006

✎✎ Ludovic Debeurme

Primera edición Futuropolis (Francia)
Creadores Francia (n. 1971)
Género Drama
Premio Esenciales de Angulema (2007)

Lucille, la extraordinaria historia del daño que se causan las personas, fue la novela gráfica que consagró al talentoso Ludovic Debeurme. Durante mucho tiempo había sido etiquetado como una importante voz nueva en los cómics franceses, pero hasta esta empresa épica no empezó a alcanzar su verdadero potencial.

Lucille es una chica anoréxica de dieciséis años que vive en un pequeño pueblo francés junto al mar. Su vida, que llama a las puertas de la muerte a causa de su enfermedad, es salvada por una relación amorosa con un joven que se hace llamar Vladimir y es hijo de un alcohólico que se ha suicidado. Este inverosímil dúo huye de su casa rumbo a París y luego a la Toscana. Cuando Lucille es perseguida por el hijo de un adinerado hacendado, Vladimir lo mata y luego intenta quitarse la vida en la cárcel. La historia concluye con una compleja secuela, *Renée* (2010), que introduce nuevos personajes, incluida la deteriorada joven del título.

Los cómics de Debeurme, aparentemente únicos entre los dibujantes, se embeben de problemas y preocupaciones teóricos. *Lucille* se centra en la psicología personal. A su vez, la obra está influida por el surrealismo, y sus personajes a menudo se sumen en fantasías, flashbacks y paisajes oníricos inesperados. Las imágenes flotantes y sin viñetas de Debeurme ponen de manifiesto la incertidumbre que rodea a sus personajes, que viven su vida en un mundo que parece a un tiempo subjetivo e indeterminado. El arte de Debeurme se adecua a unos personajes que, aun estando bien desarrollados, llevan una vida incompleta. **BB**

Reflexiones 2006

✎✎ Marco Corona

Título original *Riflessi*
Primera edición Coconino Press (Italia)
Creador Italia (n. 1967) **Género** Drama **Influencias de** Carlos Nine, Robert Crumb y Enrique Breccia

La historia sigue la vida de una mujer llamada Miranda que visita a Riccardo, su gemelo enfermo, y a su sabia abuela. Riccardo está obsesionado con los piratas y habita un mundo de fantasía en el que se imagina que es capitán de barco. Cuando Miranda se reúne con su gemelo y su abuela en el hospital situado junto al mar, rememora sus días de niñez y adolescencia, y sueña con las relaciones con su hermano y la cruda realidad de vivir con unos padres sin sentimientos. La escena central del libro tiene lugar como una secuencia onírica en la que Miranda recorre una gran casa decorada con una lámpara de cristal. Es conducida frente a un espejo por su madre, quien le pregunta qué ve. ¿Tal vez su destino?

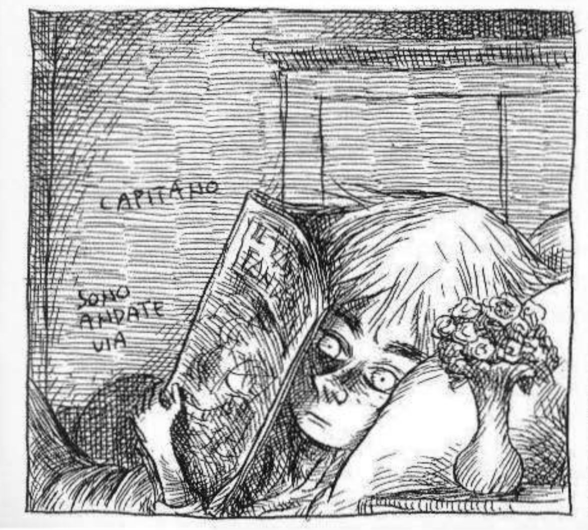
La narración oscila entre pasado, presente y un mundo de ensueño mientras los lectores afrontan una historia cautivadora contada por Miranda que contrasta con recuerdos adolescentes con visiones de belleza. El resultado es una intensa experiencia narrativa en la que los lectores se sienten atraídos por los personajes a través de sus pensamientos, sueños y emociones.

El impresionante talento de Corona se dejó entrever por primera vez en su biografía de la artista Frida Kahlo, publicada en 1998. Su estilo surgió del elemento art brut del movimiento italiano de cómics underground y recuerda a Pakito Bolino o Stéphane Blanquet en su atmósfera. Corona es uno de los narradores más imaginativos que escriben en el mundo de la historieta italiana actual. El sentido artístico de Marco Corona es visionario y elegante, rico en detalles aunque un tanto desaliñado. **MS**

El estilo de *Reflexiones* es esquemático y tiene densos entramados. ➜


SCHERZETTO!
EH EH EH EH IHH EH E EH! IH EH


QUALCOSA MI DICE CHE PER TUTTO IL GIORNO IL PRINCIPINO RICCARDO SARÀ OCCUPATO DALLE SUE LETTURE
RENDENDO IN QUESTO MODO SUPERFLUA LA NOSTRA PRESENZA QUI
SI!
RICCARDO?
MH
CI VEDIAMO DOMANI ALLA STESSA ORA
MH


CAPITANO
SONO ANDATE VIA


RADUNATE L'EQUIPAGGIO!

Orange 2006

«Benjamin»

Primera edición Xiao Pan (Francia)
Creador Zhang Bin (China, n. 1974)
Género Adolescentes
Influido por la ilustración de moda

Orange cuenta con todos los símbolos de los cómics occidentales y el manga: un acabado brillante, una hermosa protagonista, ropa elegante y accesorios. Sin embargo, lo que distingue a esta historia es su localización. *Orange*, que proviene de la China comunista, es una especie de batiburrillo. La trama es una extraña combinación de angustia y extremos: Orange es una adolescente normal aficionada al maquillaje y los chicos, pero también se siente sola e insatisfecha. Como muchos adolescentes, busca algo con significado que tenga repercusiones en su vida, y lo encuentra en un misterioso y atractivo extraño llamado Dashu que la salva del suicidio, aunque más tarde acaba matándola.

En el momento de su publicación en Estados Unidos, *Orange* no fue bien recibido por los críticos ni por los lectores. Los elementos gráficos característicos del trabajo de Benjamin son su uso dinámico y forzado de colores llamativos y sus extensas y amplias pinceladas, que no afectan a la precisión y el detalle. En lugar de leer *Orange* como una historia que trata simplemente sobre la angustia adolescente, también puede interpretarse como una fantasía sobre la inquietud y la libertad de la clase media-alta, especialmente en China, dentro de su contexto comunista. Junto a los pantalones *cargo*, las zapatillas Nike y los relojes Fossil —marcas y estilos que salpican el cómic de Benjamin— se halla un sentido auténtico de hastío y privilegio, una sensación de decadencia y fatiga que es tan afectada como exacta. *Orange* es el mejor reflejo de la China continental creado en ese país. **K-MC**

Maldiciones 2006

Kevin Huizenga

Título original *Curses* **Primera edición** Drawn & Quarterly (Canadá) **Creador** EE.UU. (n. 1977) **Género** Drama **Premios** Diez Mejores Cómics según la revista *Time* (2005 y 2006)

Maldiciones de Kevin Huizenga es una colección de nueve historias sobre la vida cotidiana en el Medio Oeste estadounidense en la que aparece su personaje recurrente Glenn Ganges. Las ilustraciones son simplistas —los ojos son puntos y las bocas una única línea—, y la imaginación y las tangentes ocupan un lugar central en la narración. Por ejemplo, cuando una noche a última hora Glenn y Wendy, su mujer, son despertados por unos estorninos, Huizenga ignora su situación y les cuenta a los lectores cómo fue introducido el pájaro en Norteamérica.

La historia más conmovedora, «28th St.», está inspirada libremente en *El ogro con plumas*, una adaptación de un cuento popular del italiano Italo Calvino. Ésta documenta los desesperados intentos de Glenn y Wendy por concebir un hijo. «Tienes los espermatozoides más mediocres que he visto nunca», le dice el médico a Glenn, quien se entera de que él y Wendy están condenados. Así pues, emprende la búsqueda de un ogro con plumas que erradicará la maldición y les allanará el camino hacia la paternidad.

Otras historias van desde lo poético hasta lo científico, pero a Huizenga no le interesa abordar temas importantes como la fe y el origen de la vida. Su interés radica más en la respuesta del personaje a cualquier pregunta planteada que en la pregunta en sí misma.

Ganges es un personaje impreciso que conserva una vaguedad deliberada para que Huizenga pueda utilizarlo como punto de partida con independencia del mensaje que quiera transmitir. **BS**

Cash: I See a Darkness 2006

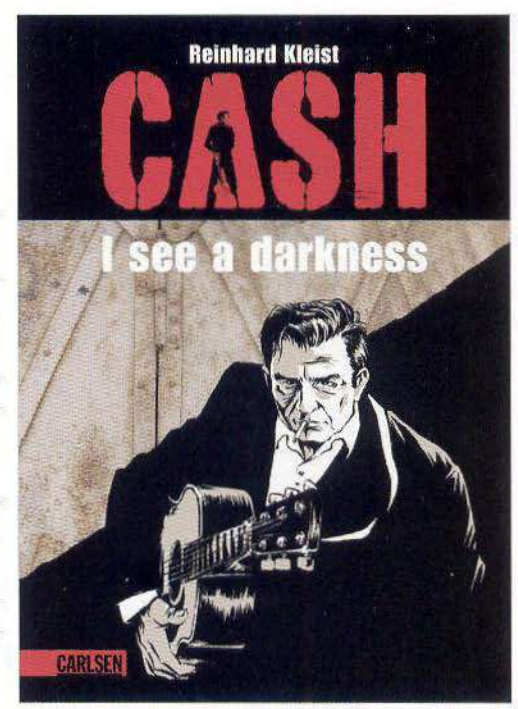
Reinhard Kleist

Primera edición Carlsen Comics (Alemania)
Creador Alemania (n. 1970)
Género Biografía
Premio Max and Moritz Award (2008)

El cómic biográfico de Reinhard Kleist dedicado a Johnny Cash ya se había finalizado cuando se estrenó *En la cuerda floja* (2005), la película de James Mangold. Durante semanas, el historietista berlinés fue víctima de la ansiedad, temiendo que el largometraje pudiera ser «más auténtico y personal», y se planteó revisar su cómic. Por suerte, Kleist conservó su perspectiva independiente y se mantuvo fiel a su versión. Mientras que la película de Hollywood se concentraba en la historia de amor entre June Carter y Johnny Cash, Kleist prefirió explorar la vertiente más oscura del cantante de country.

Kleist utiliza la legendaria actuación de Cash en una cárcel de máxima seguridad como trasfondo narrativo para su biografía. La música contribuye a la posición social de Cash, pero, por encima de todo, le ofrece un público ante el que puede expresar su ira sobre las injusticias de la sociedad estadounidense. Kleist sitúa al «hombre enojado» sobre el escenario en un sofisticado diseño de página y unos pintorescos dibujos que muestran a Cash sosteniendo su guitarra tan alta que parece una pistola adosada bajo su brazo.

Kleist utiliza imágenes expresivas para retratar los altibajos del Hombre de Negro, cuyos éxitos y fracasos se vieron alimentados por los excesos de drogas y alcohol. No obstante, fue esta misma complejidad la que constituía la personalidad esencial de Cash, puesto que le infundía la energía necesaria para rebelarse contra la política imperante en Estados Unidos y resistir contra todos durante las eras de McCarthy, Vietnam y el Ku Klux Klan y luchar por los derechos de los proscritos. **MS**



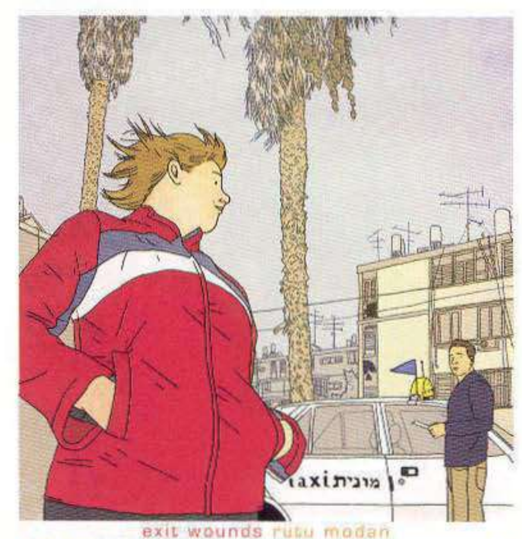
«La versión de Kleist sobre el Hombre de Negro es un dinámico patrón de líneas negras, un portafolios ... de expresionismo oscuro.» **Michel Faber, novelista**

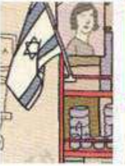
Otras lecturas
Bigbeatland de Andreas Michalke
Castro de Reinhard Kleist
Hank Williams-Lost Highway de Sören G. Mosdal
Love and Rockets de los hermanos Hernández
The Secrets of Coney Island de Reinhard Kleist

Metralla 2007

Rutu Modan

Título original *Exit Wounds*
Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador Israel (n. 1966) **Género** Drama
Premio Eisner Award a la mejor novela gráfica (2008)









Otras lecturas

Cargo de Rutu Modan, Pinkus y otros
Farm 54 de Galit y Gilad Seliktar
Jamilti y otras historias de Israel de Rutu Modan
Pizzería Kamikaze de Etgar Keret y Asaf Hanuka
The Placebo Man de Tomer Hanuka

En *Metralla*, una comedia romántica con la separación de clases como telón de fondo, vemos terroristas suicidas, cuerpos desaparecidos, padres ausentes y disfunciones familiares a través de una sensibilidad israelí única. Los dibujos son bellos y el guión poderoso; el oído de Rutu Modan para el diálogo recuerda al novelista estadounidense Don DeLillo.

Metralla es la historia de un joven que busca el cadáver de su padre después de que un terrorista suicida haga estallar un autobús. El periplo de Koby se convierte en un fascinante viaje por carretera que lo lleva a las divisiones sociales y religiosas de Israel acompañado de Numi, la joven amante de su progenitor. Durante su búsqueda, Koby descubre rasgos comunes de pérdida y anhelo, pero conserva la esperanza pese a numerosas decepciones. Modan tuvo la idea para el libro cuando vio el documental *Nº. 17*, rodado por David Ofek en 2003, que trata sobre el cuerpo no reclamado de una víctima de un atentado suicida. «Para mí —decía Modan en una entrevista— el drama se encuentra siempre detrás de las palabras. Nadie menciona la palabra "amor" en la novela, aunque es un elemento fundamental para todos ellos.»

«Uno de los cuerpos estaba tan quemado que todavía no saben quién era.»

Cada capítulo del libro presenta una paleta de colores propia, acorde con los temas que aborda, y otorga a los rasgos visuales una sensación musical. Pese a la seriedad del tema, el texto de Modan es ingenioso y travieso. Hay sorpresas en cada página, ya que nadie ni nada es lo que parece. La tierna y cautivadora evocación de las tribulaciones de estos personajes involucrará a los lectores en su destino y, a través de ellos, les brindará una comprensión más profunda de la sociedad israelí. **AK**

Yorahop 2007

«Ancco»

La llegada de la madurez es menos divertida si habitas el mundo real en lugar de un cómic adolescente. Estás a punto de dar el salto a la vida adulta y te das cuenta de que no has hecho gran cosa. No eres tan inteligente o rico ni tienes tanta confianza en ti mismo. Y lo peor de todo es que no eres lo bastante ingenioso como para vivir la vida con ciertas dosis de cinismo. *Yorahop* (literalmente «19») es una antología ficticia y semiautobiográfica de relatos cortos centrados en esta etapa.

Las historias tratan sobre la vida de Ancco o sobre aquellas que vio cuando era pequeña. De adolescente ni se comportaba bien ni era una delincuente. En el relato que da título al libro es golpeada por su padre porque vuelve borracha de la escuela y dibuja crudas historietas de tono pornográfico con su profesor como protagonista. En el diálogo no se aprecia atisbo alguno de ingenio o metáfora poética; tan solo breves expresiones vacías de auténtica angustia. En otras historias, la autora observa la vida de otras personas que también están marginadas. Entre ellas, a una abuela que, con la edad, está perdiendo paulatinamente su lugar en la sociedad, personas con discapacidades mentales y un joven seropositivo. Los personajes no están llenos de esperanza por un futuro más prometedor, y la sociedad no espera que lo hagan. Sus historias ahondan en las realidades de su situación sin decorarlas con un drama abiertamente emocional. La vida real es mediocre para la mayoría de nosotros y llegaremos a aceptarlo. Sin embargo, es irónico que las historias de la autora sobre la mediocridad de la vida y la marginación mostraran su talento al mundo. **NK**

«¿Crees que soy patético? / No realmente patético ... Quiero decir, soy igual que tú.»

Primera edición Sai Comics (Corea)
Creadora Choi Gyeong-jin (Corea del Sur, n. 1983)
Género Drama
Influido por *Nunca me has gustado*



Otras lecturas

Analog Man de Jeff Pfaller y Joseph Arnold
Ancco-ui Grimilgi de Ancco
Ghost World de Daniel Clowes
Nunca me has gustado de Chester Brown
My Love de Yang Young Soon

Cómo estar en todas partes 2007

Warren Craghead III

Título original *How to Be Everywhere*
Primera edición Autoedición (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1970) **Género** Alternativo
Premio Nominado al Pushcart Prize (2006)

Por un lado, *How to Be Everywhere* [Cómo estar en todas partes] es una colección de dibujos basados en la poesía modernista de Guillaume Apollinaire, sobre todo obras de *Alcools* y *Calligrammes*. Es una fusión de cómics y poesía. Sin embargo, quizá podría describirse también como una «traducción», «transformación» o «diálogo».

El artista Warren Craghead III se sumergió en el reino de los cómics en un intento por multiplicar sus posibilidades. «Mi trabajo —afirma— explora la idea absurda de cómo estar en todas partes; insiste en que el arte puede ser accesible, críptico y hermoso a la vez.» Craghead está influido por Martin Vaughn-James, Richard McGuire y Andrei Molotiu, se inspira en las experiencias cotidianas y crea espontáneas narraciones no lineales que a menudo se originan a partir de notas o bocetos que ha realizado en un día concreto: piezas de bicicletas y pistolas, lámparas y flores, medias en unas piernas sin cuerpo, soldados y trincheras, bosques quemados y una cara cuyo ojo no está dibujado, sino escrito.

Apollinaire reinventó la poesía como vehículo para la rareza del siglo XX a través de la tipografía y la caligrafía. Craghead utiliza su estilo artístico para combinar imágenes con palabras, poesía y prosa. Las figuras o espacios del autor nunca están del todo completos, como si las separaciones se introdujeran en las propias viñetas. Una página está salpicada de versos, con cada letra escrita espaciadamente. «*Merveille de la guerre* —lee—, yo lego al futuro la historia de Guillaume Apollinaire / que fue afortunado en la guerra y sabía cómo estar en todas partes.» **PM**

¡Destruiré todos los planetas civilizados!

Fletcher Hanks y Paul Karasik

Título original *I Shall Destroy all the Civilized Planets!*
Primera edición Fox Publications (EE.UU.)
Creadores Hanks (EE.UU., 1887-1976); Karasik (EE.UU., n. 1956) **Género** Superhéroes, biografía

Los extraños e inquietantes cómics de Fletcher Hanks plantean una serie de preguntas interesantes. ¿Era un idiosincrásico «artista excéntrico» que expresaba una visión oscura, pero profundamente personal mientras trabajaba duro y pasaba desapercibido en el mundo de las historietas *pulp*? ¿O era un cínico que, oculto tras seudónimos como Barclay Flagg y Hank Christy, mostraba un flagrante desinterés por las exquisiteces del realismo anatómico y la narrativa coherente?

Los personajes principales de Hanks, Stardust, el Supermago, «el hombre más extraordinario que jamás haya vivido», y Fantomah, «la mujer más increíble del universo», son superhéroes mínimamente caracterizados que castigan sin piedad a los culpables. Sus líneas argumentales intensas, surrealistas y detalladas están plagadas de fantasías apenas reprimidas de dominación y control. La atmósfera permanente carece de humor y se antoja autoritaria. Sin embargo, en su ingenuidad y crudeza, estas historietas son muy de su época, y a veces parecen anticipar la individualidad de muchos cómics underground posteriores.

¡Destruiré todos los planetas civilizados! concluye con una historieta escrita y dibujada por su editor, Paul Karasik, en la que expresa la creencia de que Hanks ha creado «una nueva mitología heroica». Karasik, mientras investigaba el trabajo de Hanks, supo que el autor era un alcohólico que abandonó a su familia y más tarde fue hallado congelado en un banco de un parque, un macabro detalle que en cierto modo unifica su vida y su arte. **AL**

The Umbrella Academy 2007

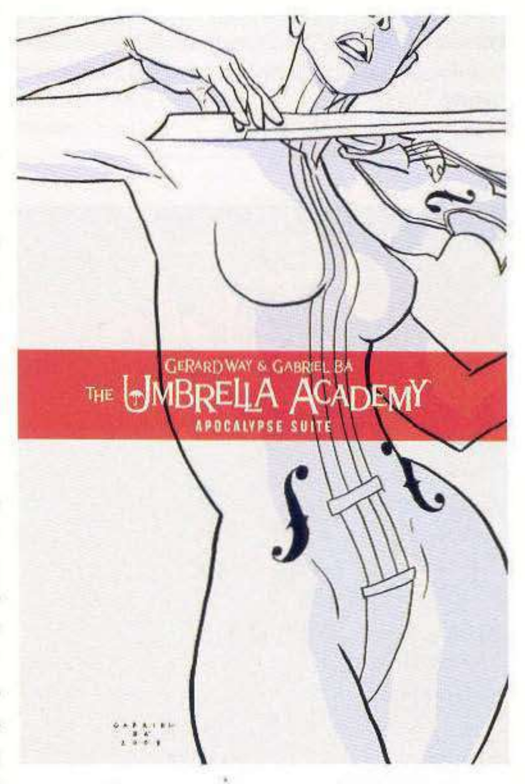
Gerard Way · Gabriel Bá

Primera edición Dark Horse Comics (EE.UU.)
Creadores Way (EE.UU., n. 1977); Bá (Brasil, n. 1976)
Género Aventuras **Colección** *The Umbrella Academy: Suite apocalíptica* (2008)

Los miembros de la Umbrella Academy, producto de un incidente en el que cuarenta y tres niños nacen de repente a pesar de que las mujeres no saben que están embarazadas, son criados como una familia por el misterioso sir Reginald Hargreeves. Los niños crecen en una atmósfera absolutamente fría en la que solo son conocidos por un número. Cuando se hacen mayores descubren que tienen superpoderes, todos excepto el Número 07, una niña menuda que toca el violín.

El argumento de la primera serie de *Umbrella Academy* gira en torno a 07 de mayor, ahora conocida como Vanya. En un flashback, vemos a la academia en acción contra la Torre Eiffel, que está siendo manipulada por un ciborg, pero a 07 no se le permite intervenir por ser aparentemente inútil. En la actualidad —ahora apartada de su familia y autora de unas críticas memorias de infancia—, Vanya se une a un complot apocalíptico de la siniestra Verdammten Orchestra. Entretanto, su hermano adoptivo 05, quien escapó utilizando sus poderes especiales para viajar en el tiempo, está a punto de regresar del futuro para hablar de la devastación que se avecina.

El guión de Gerard Way, lleno de una imaginación desbordante y un amor por el género de superhéroes, está abarrotado de toques hilarantemente tristes, como cuando a los jóvenes superhéroes les dan helado por salvar el mundo. Los dibujos de Gabriel Bá capturan la frenética acción con un negro y escultural claroscuro. A los lectores a los que les guste la idea de unos *Cuatro Fantásticos* modernos y disfuncionales les encantará. **EL**



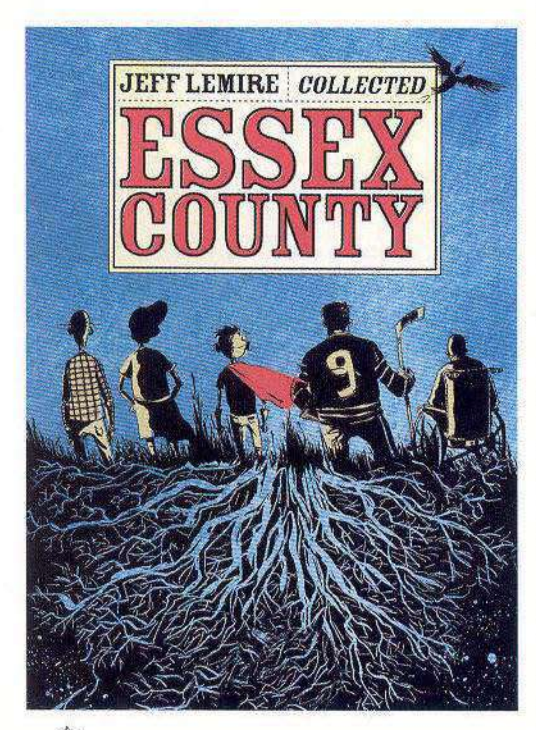
«Me levanto por la mañana con los mejores impulsos conocidos para el hombre, y gracias a ti los mato.»

Otras lecturas
100% de Paul Pope
20th Century Boys de Naoki Urasawa
Ex Machina de Brian K. Vaughan y Tony Harris
FreakAngels de Warren Ellis y Paul Duffield

Trilogía Essex County 2007

Jeff Lemire

Primera edición Top Shelf Productions (EE.UU.)
Creador Canadá (n. 1976)
Género Drama
Premio Joe Shuster Award (2008)



Otras lecturas

Blankets de Craig Thompson
Ghost World de Daniel Clowes
Trágame entera de Nate Powell
Sweet Tooth de Jeff Lemire
Nadie de Jeff Lemire

En la trilogía *Essex County* los mirlos vuelan de casa en casa y hasta una cabaña, conectando las vidas de un chico que ha quedado huérfano recientemente, un anciano exjugador de hockey sobre hielo y una entrometida enfermera de pueblo. Todos viven en el mismo condado canadiense, y su vida se entrelaza de manera que el lector solo la apreciará del todo cuando perciba su sentimiento compartido de soledad y aislamiento.

Jeff Lemire entreteje las historias a través del tiempo y el espacio, y permite que el deporte del hockey sobre hielo actúe como terreno común. Dicha disciplina une a los solitarios y ofrece el lenguaje para todas las cosas que no se dicen pero que distancian continuamente a las personas. Interpretando emociones muy básicas y reconocibles, los tres protagonistas tienen más en común de lo que en un principio pueda parecer, y es una experiencia a la vez desgarradora y hermosa seguirlos mientras se desarrollan sus historias.

«El juego es como la familia... no te deja marchar, por mucho tiempo que hayas estado fuera.»

Con sus esquemáticos dibujos en blanco y negro, Lemire traza con igual elocuencia las finas líneas del viejo rostro retorcido de un jugador de hockey, los ojos abiertos de un muchacho llorando y la sonrisa alegre y bondadosa de una enfermera. Bosques, ciudades y grandes llanuras abiertas cobran vida mediante un uso muy deliberado del papel en blanco y la dura tinta negra. El pasado siempre está allí, y se distingue del presente con capas de gris más claro.

Uno abandona Essex County con una sensación de tristeza, incluso lloroso, pero albergando una profunda sensación de haberse visto enriquecido por la gente y su entorno. **RPC**

Tres sombras 2007

Cyril Pedrosa

El singular terror provocado por la amenaza de perder a un hijo, y los extraordinarios esfuerzos que realizará un padre por intentar evitar dicha amenaza, son el núcleo de la desgarradora pero, en última instancia, hermosa fábula de Cyril Pedrosa. *Tres sombras* saca a relucir la parálisis y la monstruosa violencia de la tristeza de un padre y cómo se puede sobrevivir a ese tormento inimaginable.

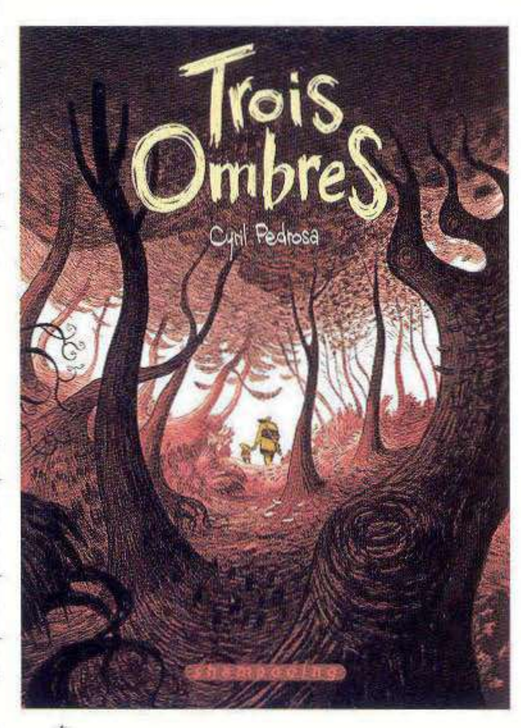
Louis y Lise llevan una vida tranquila de subsistencia rústica con su hijo pequeño Joachim. Una noche, tres oscuros jinetes aparecen en el horizonte y los acechan desde la distancia. Louis investiga las aterradoras sombras, pero se desvanecen en la niebla cual apariciones. Contra la voluntad de Louis, Lise viaja a la ciudad para buscar a una vieja amiga, la adivina mistress

«Por aquel entonces, la vida era simple y dulce. Todo era simple y dulce . Entonces, todo cambió.»

Pike, que le dice que las tres sombras han ido a por Joachim y que nadie puede hacer nada al respecto. Negándose a aceptar el destino de su hijo, Louis huye con el niño, con la esperanza de llegar a la lejana patria de su padre, situada al otro lado de un río grande y caprichoso. Por el camino conocen a un colorido elenco de personajes, desde conjuradores y comerciantes de esclavos hasta nigromantes, y el temor de Louis hacia las sombras que les persiguen acaba volviéndolo loco.

Pedrosa, exanimador de Disney, ha ilustrado y creado cómics en Francia durante más de una década. Sus ilustraciones libres y monocromáticas indican que se ha zafado de los grilletes de su antigua empresa, aunque la fluidez y el control de los gestos en su trabajo denotan sus orígenes en la animación. La oscura visión, un desconsuelo atemperado por el amor, tiene más en común, al menos en alcance, que no en estética, con Hayao Miyazaki. **DN**

Título original *Trois ombres*
Primera edición Delcourt (Francia)
Creador Francia (n. 1972)
Género Drama



Otras lecturas

Un pequeño asesinato de Alan Moore
Agujero negro de Charles Burns
Blankets de Craig Thompson
Fun Home: Una familia tragicómica de Alison Bechdel
Epiléptico. La ascensión del Gran Mal de David B.

Recuerdos de Serbia 2007

«Aleksandar Zograf»

Primera edición Top Shelf Productions (EE.UU.)
Creador Saša Rakevic (Serbia, n. 1963)
Género Drama, fantasía
Premio Héctor Oesterheld (1999)

Aleksandar Zograf es un historietista serbio, alternativo e innovador, reconocido por sus asombrosos dibujos en blanco y negro. Sus temas narrativos trataban originalmente sobre sus propios sueños, visiones o interpretaciones del mundo real. Sin embargo, tras verse expuesto a la brutal situación en Serbia durante las guerras civiles de Yugoslavia, se ha convertido en un narrador de incidentes reales, todos ellos interpretados con su estilo íntimo, sociológico, onírico y, en ocasiones, escéptico. Este sensible y autobiográfico planteamiento recuerda a los lectores a otros grandes «soñadores», como el novelista checo Franz Kafka, cuyos escritos combinaban ansiedades interiores con la vida real, y el pintor ruso Marc Chagall, que incorporaba recuerdos y sueños en sus cuadros. No es sorprendente que los críticos se refieran a Zograf como un «pintor de cómics» o un «narrador pintor».

Recuerdos desde Serbia es su diario visual sobre la vida en la pequeña población serbia de Pancevo durante los bombardeos de las fuerzas de la OTAN a finales de la década de 1990. Las terribles circunstancias asociadas al amargo conflicto hacían que la vida pareciese surrealista, y Zograf se lo transmite a sus lectores no solo con la precisión de un testigo, sino también con cierta distancia para proteger su cordura. El autor combina lóbregas situaciones realistas con pensamientos serios sobre la existencia humana. Todo está dibujado a partir de la realidad y sus propios pensamientos internos con un estilo llamativo, distinguido y semigrotesco. No obstante, lo presenta como si le estuviese sucediendo a otra persona que no está presente y que existe en su realidad de ensueño. **ZT**

El complejo del chimpancé 2007

Richard Marazano / Jean-Michel Ponzio

Título original *Le Complexe du chimpanzé*
Primera edición Dargaud (Francia)
Creadores Marazano (Francia, n. 1971); Ponzio (Francia, n. 1967) **Género** Ciencia ficción

Un módulo espacial se aparta de su órbita en 2035 y en su interior viajan Neil Armstrong y Buzz Aldrin, los primeros hombres que pisaron la Luna en 1969. A la astronauta contemporánea Helen Freeman se le asigna entrar en contacto con ellos, ya que acaba de enterarse de que la misión a Marte que había de dirigir ha sido pospuesta una década. Ahora es improbable que sea la primera humana que ponga un pie en ese planeta. Sin embargo, se hallan pruebas de que mientras la NASA se concentraba en la Luna en las décadas de 1960 y 1970, los cosmonautas soviéticos tenían un objetivo más lejano. Fuerzas encubiertas de la agencia invitan a Helen y le ofrecen una misión a Marte; al final, su curiosidad y ambición científicas se anteponen a su hija preadolescente Sofía.

El complejo del chimpancé es una historia épica de ciencia ficción plasmada en un arduo lienzo científico, pero se ha creado a partir de una sucesión de pequeños momentos. Pese a lo interesantes que son el misterio de Marte y la acción que desencadena, el epicentro de esta historia es si Helen ha sacrificado a su hija por unos objetivos que han escapado a su control. Aunque las ilustraciones incluyen muchas referencias fotográficas, Jean-Michel Ponzio supera los déficit de dicha técnica y retrata adecuadamente el movimiento y la emoción.

El título hace referencia a las experiencias de los chimpancés enviados al espacio. Tienen la inteligencia necesaria para darse cuenta de que no pueden controlar su entorno, lo cual les provoca una crisis. Para Helen, la conclusión repite el comienzo y pone un adecuado punto y final a una lectura muy satisfactoria. **FP**

Richard Marazano permite que las ilustraciones cuenten la historia cuando es necesario... ➡


RÉVEILLEZ-VOUS !
LES DEUX ERSATZ...
... VITE !

Los años del elefante 2007

Willy Linthout

Título original *Het Jaar van de Olifant*
Primera edición Bries (Bélgica)
Creador Bélgica (n. 1953)
Género Autobiografía

Puede que pasen muchos años, pero un elefante nunca olvida. ¿Y cómo va a olvidar un padre cuando su hijo se ha quitado la vida? No se puede huir de los constantes recordatorios ni de las preguntas sin respuesta, pero Willy Linthout intenta expresar sus sentimientos en estas memorias surrealistas, aunque conmovedoras, basadas en sus reacciones al suicidio de su hijo Sam en 2004, cuando tenía veintiún años.

El flamenco Linthout aprovecha sus aptitudes como ilustrador de éxito para exponer una montaña rusa de perplejidad, tristeza, enfado, desesperación, paranoia y, en última instancia, el amor duradero que siente su álter ego Charles por su hijo Jack. Linthout omite todas las leyendas para no dar al lector una referencia en el espacio o el tiempo, la realidad o la fantasía, y para infundir la misma desorientación que siente Charles al deambular por casa, el trabajo y la vida diaria. Asimismo, Linthout casi nunca muestra a la mujer de Charles para que los lectores compartan sus sentimientos de aislamiento extremo.

El golpe maestro de Linthout es personificar al hijo haciendo resucitar la silueta dibujada con tiza en el lugar donde cayó su cuerpo. También deja los dibujos a lápiz deliberadamente, como si pretendiera poner de relieve la mano y el corazón humanos que hay detrás de ellos. «La vida de mi hijo Sam —explica— no tuvo la oportunidad de recorrer todo el camino; quedó inacabada, y lo mismo ocurre con mis lápices.» Al terminar esta catártica novela gráfica, Linthout se ha brindado a sí mismo la posibilidad de aceptar la pérdida de una vida joven. **PG**

Parecer es mentir 2007

Dominique Goblet

Título original *Faire semblant c'est mentir*
Primera edición L'Association (Francia)
Creador Bélgica (n. 1967) **Género** Autobiografía
Premio École Européenne Supérieure de l'Image (2010)

Uno de los cómics más hermosos de la década es también uno de los más desgarradores y el más cautivador. La atracción inicial de la asombrosa obra maestra autobiográfica de Dominique Goblet es el poder abrumador de los dibujos. Las ilustraciones en tinta púrpura que forman la alegre y bella introducción dan paso a una serie de imágenes a lápiz que evocan el poder de la memoria. Goblet relata su relación con su padre alcohólico con una mezcla de cariño sincero y fuertes sentimientos. En capítulos posteriores, las pequeñas viñetas que caracterizan la introducción del libro son sustituidas por grandes y turbadoras imágenes de perros enjaulados y zonas industriales de Bélgica. No tarda en cernirse un tono de amenaza sobre esta obra cautivadora e inquietante.

Parecer es mentir se sume en la oscuridad cuando Goblet revela un recuerdo verdaderamente aterrador de los abusos de su padre. Alternando entre la cobertura televisiva de la muerte de Roger Williamson en una carrera de Fórmula Uno y su encarcelamiento en el desván de la casa familiar, donde es literalmente atada a las vigas, Goblet revela su pasado de un modo perturbador que a la vez confía inherentemente en sus lectores.

Sin embargo, el horror de la parte final de la historia no es su principal característica. El libro de Goblet es mucho más que su pasado. En especial, versa sobre su papel como madre y la lucha por superar su historia personal para ofrecer a su hija pequeña el mejor futuro posible. Las últimas páginas, que presentan una gama asombrosamente bella de imágenes que se desvanecen, figuran entre las más optimistas del mundo del cómic. **BB**

Omega, el desconocido 2007

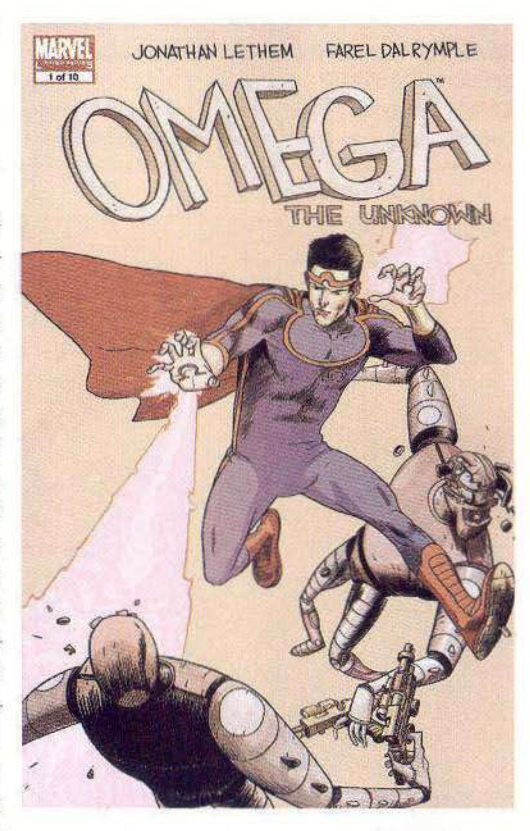
Jonathan Lethem Farel Dalrymple

Título original *Omega the Unknown*
Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Lethem (EE.UU., n. 1964); Dalrymple (EE.UU., n. 1972) **Género** Superhéroes

Omega, el desconocido, vagamente inspirado en la efímera creación para Marvel de Steve Gerber y Mary Skrenes, empieza con una explosión: el accidente de coche en el que mueren los padres del genio adolescente Titus Alexander Island. Sin embargo, como descubren Alex y el lector, su fallecimiento no es lo que parece. El choque deja al descubierto que en realidad no eran humanos, sino sofisticados robots. Pero ¿quién los construyó? ¿Y de dónde provienen de repente los extraños poderes de Alex y los brillantes símbolos de omega en sus manos?

Estos hechos embarcan a Alex en una búsqueda por descubrir su identidad. Sin embargo, también debe frustrar una trama nanotecnológica pese a las trabas de Mink, un célebre superhéroe que ha utilizado sus millones mediáticos para construir un laberinto subterráneo con terrores físicos y metafísicos acechando en su interior. La prisión no es el único laberinto de la ciudad, y el argumento de *Omega, el desconocido* se desarrolla en una densa mezcla de canto druídico, crípticos cómics creados por una encarnación de Omega (con el dibujante invitado Gary Panter), y sandeces ininteligibles pronunciadas por las víctimas de los nanorrobots.

Los aficionados a las imaginativas novelas de Jonathan Lethem encontrarán mucho que absorber en esta narración. Con los dibujos de la superestrella independiente Farel Dalrymple, los lectores ven cómo los acontecimientos fantásticos de *Omega, el desconocido* —un collar gigante absorbido en el interior de su propietario— habitan sin esfuerzo un duro y turbulento Alto Manhattan. **EL**



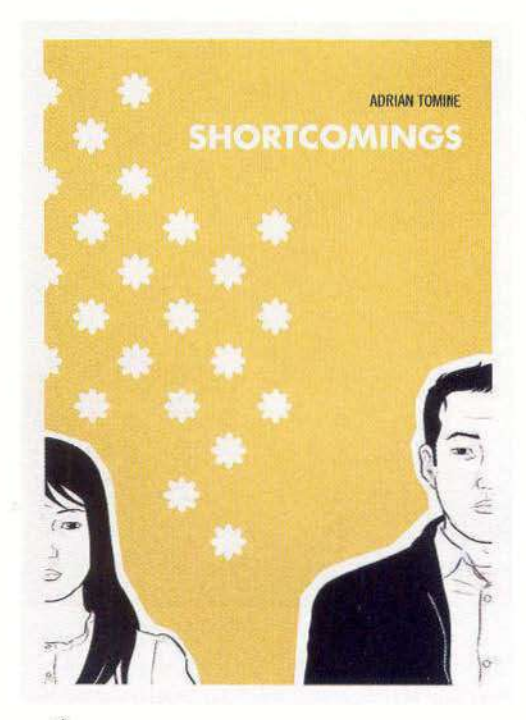
«Un superhéroe enfadado está destrozando el garito.»

Otras lecturas
La fortaleza de la soledad de Jonathan Lethem
Pop Gun War de Farel Dalrymple
Project: Superior de varios autores
Watchmen de Alan Moore y Dave Gibbons

Shortcomings 2007

Adrian Tomine

Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador EE.UU. (n. 1974)
Género Drama
Colección *Rubia de verano* (serie *Optic Nerve*, 2002)



Otras lecturas
Chino americano de Gene Luen Yang
Box Office Poison de Alex Robinson
Sonámbulo y otras historias de Adrian Tomine
Rubia de verano de Adrian Tomine
Por qué odio Saturno de Kyle Baker

La primera obra completa de Adrian Tomine es una meditación contemplativa y a veces agradablemente frustrante sobre la raza, las relaciones y la identidad. El protagonista es Ben Tanaka —un joven japonés-estadounidense que ha abandonado la universidad y trabaja como director de un cine en California—, cuya relación en crisis con su novia Miko, más activa políticamente que él, se plasma a través de una serie de micromomentos cotidianos. Cuando Miko se marcha a Nueva York, Tanaka se siente cada vez más atraído por las mujeres blancas. Es un personaje egocéntrico a quien le interesan muy poco lo que considera afirmaciones estereotipadas sobre la etnicidad, en contraste con el creciente compromiso de Miko con su ascendencia asiática. Aunque el protagonista es Tanaka, la historia equilibra cuidadosamente su perspectiva pesimista y a veces inmadura con el punto de vista más positivo de Miko. Alice, una amiga lesbiana de Tanaka de origen coreano-estadounidense cuya facilidad para las relaciones envidia este último, ofrece otro punto de vista.

Tomine, un japonés-estadounidense de cuarta generación, se consagró a principios de la década de 1990 con *Optic Nerve*, una obra autoeditada que más tarde publicaría Drawn & Quarterly. Su limpio y fresco estilo visual está en deuda con Daniel Clowes (quien ha expresado su gusto por el trabajo de Tomine), y también con Jaime Hernández. Al igual que este, Tomine utiliza una localización anónima de California en la que las identidades raciales en general están normalizadas. Las nítidas líneas en blanco y negro y la distribución regular dan una sensación de unidad rítmica al desarrollo de la historia, subrayado por unas viñetas que se centran en momentos tranquilos. Como el antihéroe protagonista, *Shortcomings* evita estudiadamente grandes proclamas sobre la raza, pero al hacerlo consigue transmitir un claro mensaje sobre la ambigua naturaleza de la identidad. **TV**

Laika 2007

Nick Abadzis

En *Laika*, Nick Abadzis aborda las maquinaciones políticas que se ocultan tras la carrera entre la URSS y Estados Unidos por llevar al primer hombre al espacio, y utiliza la historia del primer animal que fue lanzado con éxito en el *Sputnik II* como eje para elaborar su relato. O tal vez simplemente esté escribiendo una triste crónica sobre un perro. Laika fue el primer perro que fue lanzado al espacio, pero nunca volvió. Murió lentamente y sola, incapaz de comprender por qué los científicos que la habían rescatado y se habían hecho amigos suyos de repente habían desaparecido.

Laika, que fue escrito para adultos jóvenes pero trata también algunos temas complejos, está dibujado con un estilo extremadamente expresivo pero sencillo, con líneas suaves y gruesas. Abadzis es un maravilloso creador de personajes, y capta perfectamente las peculiares circunstancias en las que se encontraron los miembros del programa espacial, que sufrieron presiones para triunfar a toda costa y se enfrentaban unos a otros día sí y día no. Sergei Pavlovich, un brillante científico, estuvo a la cabeza de la carrera espacial rusa. Los lectores lo ven por primera vez medio muerto, alejándose de uno de los *gulags* de Stalin. La fuerza férrea que le permite sobrevivir influye en sus investigaciones posteriores, y es uno de los personajes más fascinantes de la trama.

Abadzis compensa la inevitable tristeza del final con una comprensión de la noble visión que impulsó la carrera espacial y los interrogantes y la confusión ocasional de los científicos y la adiestradora Yelena Dubrovsky, que preparó a Laika para su misión. La perra nunca es antropomórfica; sus respuestas se interpretan mediante su lenguaje corporal igual que los humanos interactúan con cualquier animal, y lo mucho que los lectores pueden llegar a preocuparse por un dibujo bidimensional que no habla es un indicativo de la habilidad de Abadzis como ilustrador. **FJ**

Primera edición First Second Books (EE.UU.)
Creador RU (n. 1965)
Género Adolescentes **Premio** Eisner a la mejor publicación para adolescentes (2008)



Otras lecturas

Hugo Tate: O'America de Nick Abadzis
Balada de Halo Jones de Alan Moore e Ian Gibson
Partida de caza de Christin y Bilal
Tintín de Hergé
Cuando el viento sopla de Raymond Briggs

Kiki de Montparnasse 2007

✎ José-Louis Bocquet ✎ «Catel»

Primera edición Casterman (Bélgica)
Creadores Bocquet (Francia, n. 1962); Catherine Muller (Francia, n. 1964)
Género Biografía

El siglo XX acababa de comenzar cuando la pequeña Alice Prin llegó al mundo en 1901 en una pequeña población cerca de París. Su infancia fue pobre y frugal, y una vez que llegó la adolescencia, aprendió rápidamente que el mundo no cuida de la gente que se halla en su situación: como todos, debe ganarse su felicidad, a menudo a expensas de amargas lecciones o esfuerzos sobrehumanos.

Por suerte, la joven posee una férrea determinación, una naturaleza desinhibida y un apetito por la vida. Tras desempeñar varios trabajos domésticos que perdió a consecuencia de su naturaleza impulsiva, Alice encuentra una salida en compañía de artistas. Empieza a posar para pintores y escultores y va ganándose paulatinamente una libertad económica e independencia de espíritu.

En Francia, tras la Primera Guerra Mundial, Kiki —como se hace llamar ahora Alice— conoce a muchos artistas vanguardistas de París: Soutine, Modigliani, Kisling, Fujita, Man Ray, Picasso, Cocteau y Tristan Tzara. Ha trabado amistad con todos y puede pedirles cualquier cosa. Durante años, en las zonas de París donde viven, trabajan y socializan, será su famosa musa: Kiki de Montparnasse.

Este atractivo libro de Catel y Bocquet está dedicado a un personaje asombroso y es el equivalente en cómic de una película biográfica: la evocación de una vida reconstruida a través de sus episodios clave. Los autores acertaron al centrarse en el período más exuberante de su heroína —las décadas de 1920 y 1930— sin hacer hincapié en sus últimos años, que fueron más tristes. Este retrato lleno de vida es también una atractiva crónica de una época legendaria en París. **NF**

Body World 2007

✎✎ Dash Shaw

Primera edición Autoedición (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1983)
Género Ciencia ficción
Premio Nominado al Eisner Award (2009)

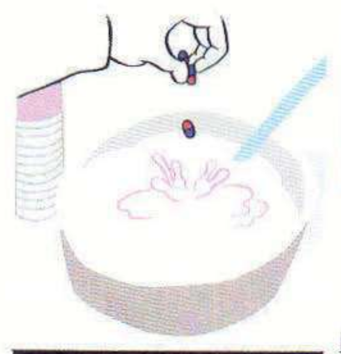
Cuando, en 2007, Dash Shaw empezó a autoeditarse *Body World* en internet, sus ricos colores y la cruda disposición de las viñetas apuntaban a algo más que el formato impreso. La historia fluía como un viaje de drogas futurista en la línea de William S. Burroughs o J. G. Ballard, contada con una sensualidad que parecía salirse de la pantalla.

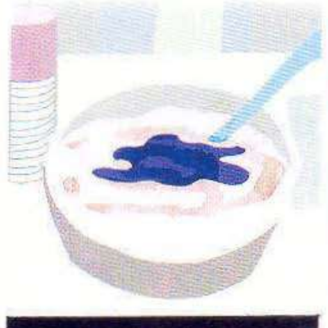
La historia tenía lugar en el futuro, y la narración, también. Sin embargo, tres años después fue hermosamente recopilada por la editorial Pantheon y no perdió ni un ápice de su vitalidad al ser traducida de la pantalla de ordenador a la página.

Las cuadrículas definen la historia de Shaw: allí están la página, con las viñetas dispuestas como ventanas de un rascacielos, y la localización, una ciudad cuya precisa geografía indica que se ha pasado cierto tiempo con Dragones y Mazmorras, y también el cuadrángulo amoroso como epicentro de la historia. Un hombre llega a la ciudad para investigar las propiedades de una planta rara que tiene efectos secundarios parecidos a las drogas. Coquetea con una profesora y seduce a una estudiante, cuyo exnovio a su vez se enamora de la maestra.

El estilo de Shaw varía a medida que la historia explora sus infiernos metafísicos. En ocasiones es absolutamente esquemático cuando plasma las interacciones de sus personajes, y el diálogo, deliciosamente inexpresivo, es propio de una novela *pulp*. Sin embargo, una vez creada la cuadrícula, Shaw no juega tanto con la narrativa que contiene como con la pintura esparcida y la imaginería que la rodea. **MW**

Shaw utiliza programas informáticos para colorear y estratificar sus dibujos. ➡





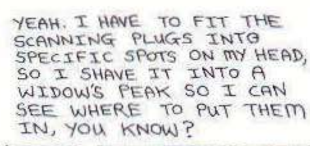

PROFESSOR PANTHER?
OH-HEY.


THANKS FOR COMING ON SUCH SHORT NOTICE.
NO PROBLEM.




YOUR HAIR'S GROWING BACK.



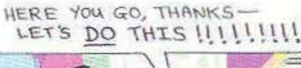

YEAH. I HAVE TO FIT THE SCANNING PLUGS INTO SPECIFIC SPOTS ON MY HEAD, SO I SHAVE IT INTO A WIDOW'S PEAK SO I CAN SEE WHERE TO PUT THEM IN, YOU KNOW?




WOAH.
-THAT AND I'M STILL YOUNG.


ARE YOU YOUNG ENOUGH TO DANCE WITH ME?
HELL'S YEAH. CAN I BUM A DOLLAR BILL? I'LL BE BACK IN A SECOND.


WET MOON
MRS. WARE IS A HOTTIE
ME TOO
ME 3
DIRTBAG

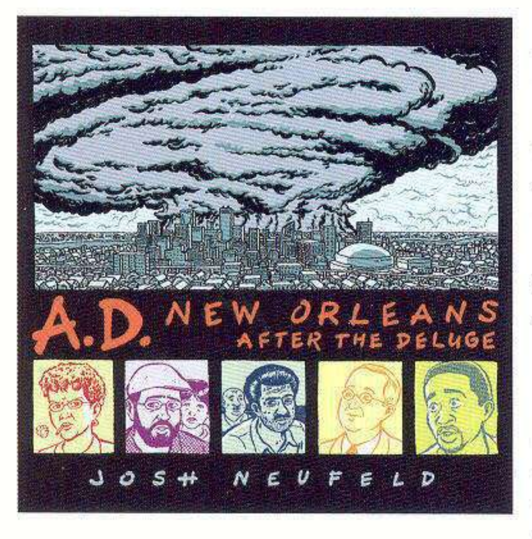

HERE YOU GO, THANKS— LET'S DO THIS !!!!!!!!



A.D.–Nueva Orleans después de la inundación 2007

Josh Neufeld

Título original *A.D. – New Orleans After the Deluge*
Primera edición *Smith Magazine* (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1967) **Género** Autobiografía, historia
Premio Xeric Award (2004)



«Pero Mansell, ¿por qué quedarnos? La tienda está totalmente anegada. ¡Por Dios, hay ratas correteando por los árboles!»

Otras lecturas
A Few Perfect Hours de Josh Neufeld
Crónicas birmanas de Guy Delisle
Dark Rain de Mat Johnson y Simon Gane
El fotógrafo de Emmanuel Guibert

A.D.-New Orleans After the Deluge [A.D.-Nueva Orleans después de la inundación], basado en las experiencias de Josh Neufeld como voluntario de Cruz Roja inmediatamente después del huracán *Katrina* en 2005, llenará de júbilo y devastará a los lectores en igual medida. Neufeld trabajó con un grupo de supervivientes de la tormenta para crear este documento del huracán, y los lectores pueden experimentar cómo sus historias toman forma en tiempo real a medida que se acerca el *Katrina*.

La narración revela al lector lo que es más importante para cada superviviente. Denise, una residente de sexta generación, aprecia mucho su ciudad y a su familia, pero también valora enormemente su independencia. Abbas, cuya familia está muy lejos y a salvo, decide quedarse con su amigo Darnell para ayudarle a proteger su tienda de alimentación. Y un médico que no corre peligro inmediato en el terreno elevado del Barrio Francés quiere creer que la ciudad de Nueva Orleans seguirá siendo lo que siempre ha sido: un fantástico lugar para celebrar una fiesta. A través de los ojos de esas personas reales y de otros ciudadanos, los lectores abrigan sentimientos de esperanza y de tranquilidad que no tardarán en hacerse añicos.

Cuando la situación de la tormenta empeora, los lectores visitan de nuevo las escenas que habían aparecido en los informativos de televisión, pero ahora la historia se cuenta desde dentro, ofreciendo conversaciones y visitando lugares para los que las noticias no tenían tiempo. El cómic de Neufeld incluye las protestas de gente retenida en la frontera del condado y la conmoción de los ciudadanos hambrientos y deshidratados que ven pasar a los soldados. Pero este cómic también captura algo que es difícil de transmitir en un noticiario o editorial: el terror de ver cómo todo lo que has conocido es arrasado y saber que, aunque regrese, nunca serás la misma persona. **EL**

La búsqueda de Cecil 2007

František Skála

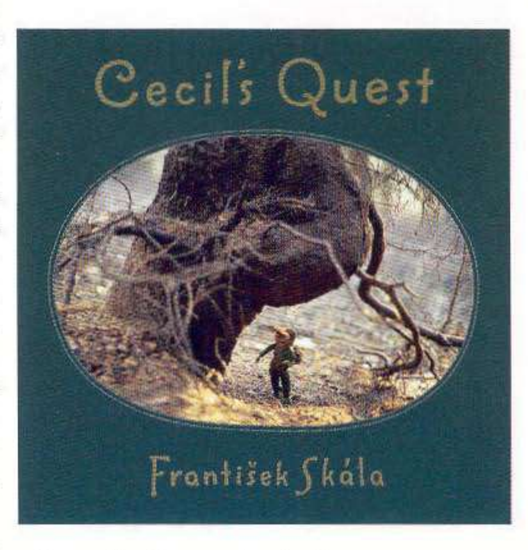
František Skála es un artista extraordinariamente versátil: estudió animación, es un respetado crítico de arte contemporáneo checo, interpreta sketches cómicos, es miembro de varios grupos musicales y de vez en cuando también crea historietas.

La búsqueda de Cecil se gestó mediante un método único: fotografió el libro entero con una cámara doméstica tradicional en una zona boscosa. Luego creó marionetas de todos los personajes, así como sus hogares, herramientas y vehículos a partir de materiales naturales, complementados con objetos descartados como botellas y bolsas de plástico y los restos de un viejo televisor. El autor ideó un mundo que es visualmente original y está lleno de romanticismo posmoderno, alegre y ligeramente irónico. Este planteamiento recuerda a la estética de las ilustraciones que exhibe en las galerías.

El proyecto fue muy similar a la elaboración de una película animada, con la salvedad de que Skála sustituyó él solo a todo un equipo de grabación, y hacer las fotos le llevó casi un año. El cómic definitivo consiste en 322 fotografías acompañadas de bocadillos de diálogo escritos a mano.

El héroe principal de la historia es Cecil, un maniquí que vive en una pequeña casa erigida bajo un viejo cerezo. Un día va a visitar a su amiga Lida, pero descubre que ha sido secuestrada junto a su espejo mágico. Cecil decide intentar buscarla y conoce a varias criaturas extrañas del bosque en el proceso. Poco a poco vamos viendo que el secuestrador de Lida es Murdock, el soberano de los espíritus malignos, de modo que Cecil y su amigo Homer van en un coche de madera a la torre de este último para rescatarla. Como todo thriller espectacular, la trama culmina con una grandiosa explosión seguida de un final feliz. El humor de la historia oscila entre *El hobbit* de J. R. R. Tolkien y la absurdidad de *Monty Python's Flying Circus*. **TP**

Título original *Skutečný příběh Cílka a Lídy*
Primera edición Arbor vitae (República Checa)
Creador República Checa (n. 1956)
Género Fantasía, aventuras



«Benedict Bone vive bajo una piedra ... Pero al caer la noche, cuando brilla la luna, se une a la multitud fantasmal.»

Otras lecturas
Anča a Pepík de Lucie Lomová
Dědečkové de Pavel Čech
Péťa Medánek de Alžběta Skálová
Tajemství ostrova za prkennou ohradou de Pavel Čech
Velké putování Vlase a Brady de František Skála

La virgen y el negro 2007

Judith Vanistendael

Título original *De maagd en de neger*
Primera edición Oog & Blik (Países Bajos)
Creador Bélgica (n. 1974)
Género Drama, autobiografía

En Bruselas, entre 1994 y 1995, un hombre negro y refugiado político de Togo vivió en un asilo y en casa de una flamenca de raza blanca que se enamoró de él. Su lectura favorita era el clásico *Tintín en el Congo* (1930-1931) de Hergé, un cómic que los británicos consideraban inapropiado para su publicación traducida. El negro y sus amigos disfrutaban incesantemente del álbum y no se sentían ofendidos por el contenido, que era justamente la intención de Hergé.

El refugiado francoparlante y Judith Vainstendael, la estudiante de habla holandesa, acaban casados y viviendo en la capital bilingüe de Bélgica (holandés y francés). Ella le llamaba cariñosamente su *petit nègre* [pequeño negro], un término que no era considerado ofensivo allí. Se separaron en 1999 porque él no podía lidiar con la libertad. Más tarde, Judith se sintió conmocionada al enterarse de que su padre, que era periodista, había escrito sin su consentimiento un relato corto sobre ella y su amante negro.

Años después, tras estudiar el arte del cómic en la Escuela de Arte y Diseño de la Universidad de Sint-Lukas en Bruselas, se vengó de su padre narrando de nuevo la historia en su novela gráfica *De maagd en de neger* [La virgen y el negro], de 136 páginas. Fue publicada en dos partes, en 2007 y 2009, y contenía los puntos de vista de padre e hija. La historia fue un clásico instantáneo. Vanistendael rara vez lee cómics. Le encantan el lenguaje, el color, la emoción humana... Por desgracia, la crudeza de las palabras flamencas originales y el mayor tamaño de la edición holandesa original se pierden en la traducción. **HvO**

Fun Home: Una familia tragicómica

Alison Bechdel 2007

Título original *Fun Home*
Primera edición Houghton Mifflin (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1960) **Género** Autobiografía
Premio Eisner Award a la mejor obra realista (2007)

Alison Bechdel ha escrito un diario desde que tenía diez años. En *Fun Home: Una familia tragicómica* elabora unas memorias gráficas sobre ella y su difunto padre. Bruce Bechdel es un profesor amante de la literatura, director de una funeraria y obsesivo restaurador de la casa victoriana de la familia, además de ser un marido y padre difícil y dominador, alejado de su mujer y sus hijos. Padre e hija comparten su amor por los libros, así como un vínculo no expresado de homosexualidad, que deben ocultar en una pequeña ciudad estadounidense en la década de 1960.

Poco después de que Alison confesara a sus padres que era lesbiana en 1980, su padre murió atropellado por un camión. Ella cree que no fue un accidente, sino un suicidio, y que su confesión podría haberlo desencadenado. Transcurrido un año desde su muerte, descubrió una fotografía que había tomado su padre durante unas vacaciones en la que aparecía un joven tumbado en una cama vestido solo con unos calzoncillos. Alison se da cuenta de que es Roy, su canguro y uno de los alumnos de su padre, y probablemente su amante menor de edad. El año que aparece en la foto, 1969, está medio oculto bajo un rotulador azul. Bechdel elige el mismo tono para las acuarelas que salpican las páginas de su «tragicomedia familiar».

Bechdel ha decidido vivir orgullosamente como la más destacada historietista lesbiana de Estados Unidos, pero necesitó veinte años tras la muerte de su padre para poder afrontar su doble vida. Esta obra de valiente honestidad, que contrapone las actitudes de dos generaciones hacia la aceptación de la homosexualidad, fue elegida por *Time* como libro de ficción del año. **J-PJ**

Alicia en Sunderland 2007

Bryan Talbot

Título original Alice in Sunderland
Primera edición Jonathan Cape (RU)
Creador RU (n. 1952) **Género** Fantasía
Premio Eisner Award al mejor álbum gráfico (1996)

Esta hazaña estilística revela las historias sorprendentemente entrelazadas de Lewis Carroll, su joven musa Alice Liddell y la ciudad de Sunderland. Con destreza, Bryan Talbot convierte este cómic en un entretenimiento ambientado en el Empire Theatre de la ciudad, incluyendo un intermedio, una visita entre bastidores, dos finales y «numerosas desviaciones y digresiones».

Talbot utiliza programas informáticos digitales para fusionar imágenes, objetos, mapas y fotografías en múltiples estratos. Estas sirven de telones de fondo y escenarios para los tres álter ego de Talbot: el intérprete, el plebeyo y él mismo. Consciente de que los monólogos en ocasiones densos de su narrador corren el riesgo de parecer lecciones, los modera con arrebatos del plebeyo cascarrabias o el fantasma del difunto cómico Sid James, de *Carry On*, que murió sobre el escenario y, según dicen, todavía se aparece en el teatro, o en un momento dado el Talbot «real», que se despierta de una pesadilla y se ve asaltado por las dudas. El autor explora el legado de los cómics: el discurso de batalla de *Enrique V* de Shakespeare parodiado en *MAD Magazine*; la batalla de Hastings con una pátina de Marvel Comics; e incluso una página escrita por Leo Baxendale, la leyenda de *The Beano*. Todo ello se une para celebrar la alquimia de las palabras y las imágenes, desde el *Tapiz de Bayeux* y los grabados de Hogarth hasta los propios libros de *Alicia*.

En el segundo de los dos finales, en el cual Bryan Talbot se despierta de un sueño como si de Alicia se tratase, el mismo clímax hace consciente al lector de lo conectadas que están todas nuestras vidas. **PG**



«Antes de zarpar, firma una copia de Alice *para la futura reina Isabel II: 'De la Alicia original'.»*

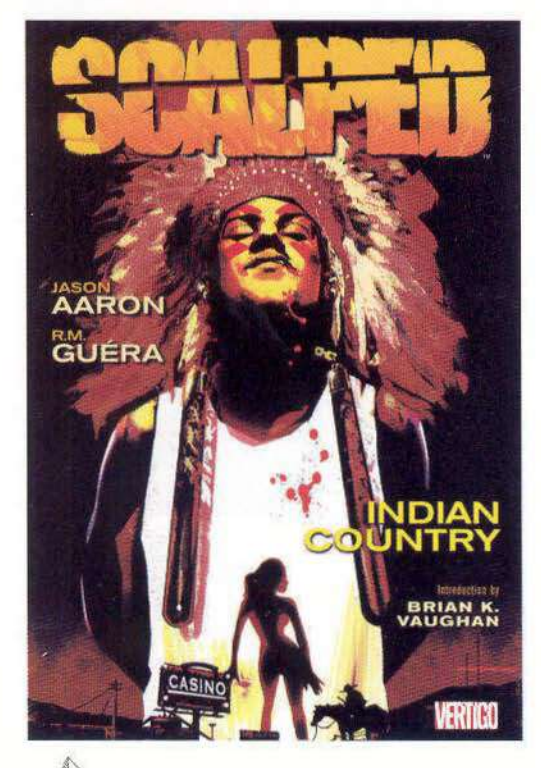
Otros libros de Bryan Talbot

Cherubs! con Mark Stafford
Grandville
Heart of Empire
The Adventures of Luther Arkwright
The Tale of One Bad Rat

Scalped 2007

Jason Aaron R. M. Guéra

Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Aaron (EE.UU., n. 1973);
Guéra (Yugoslavia, n. 1959)
Género Policíaco



Otras lecturas
100 balas de Brian Azzarello y Eduardo Risso
Criminal de Ed Brubaker y Sean Phillips
El bruto de Eric Powell
El otro bando de Jason Aaron y Cameron Stewart

Scalped es una serie que desafía una definición sencilla. Es una fusión de géneros, en parte novela negra, en parte western contemporáneo, con algunas dosis de humor malsano, que ofrece una brutal exploración del lento y doloroso declive de una cultura india americana que se desvanece, una forma de vida en su día orgullosa que ahora se ve azotada por los problemas sociales de la pobreza, la adicción, el vicio y el delito. La trama inicial trata el retorno del nómada Dashiel Caballo Malo a la Reserva India Rosa de la Pradera tras muchos años ausente. Apartado de su activista madre Gina, es contratado para realizar incómodos trabajos con el líder tribal y jefe del crimen local Lincoln Cuervo Rojo. Mientras la apertura inminente del controvertido casino de Cuervo Rojo promete cambiar para siempre la vida en la reserva, salen a la luz secretos enterrados durante mucho tiempo, intereses criminales enfrentados luchan por el control y se revela la asombrosa verdad que se oculta tras la vuelta a casa de Dash.

Scalped invita a su público a sumergirse en las penurias de unos individuos condenados que caen en una inevitable autodestrucción a través de las consecuencias ineludibles de sus decisiones y las circunstancias que las dictan. Jason Aaron juega incesantemente con las suposiciones de los lectores sobre su elenco de personajes, con una caracterización en múltiples niveles y revelaciones que provocan la necesidad constante de reevaluar las motivaciones de los protagonistas. Equiparándose a la cruda narración de Aaron, las lúgubres y atmosféricas ilustraciones de R. M. Guéra son un reflejo perfecto de la desesperación que a menudo impregna la vida en la reserva.

Scalped no solo exige atención por ser un drama criminal con un argumento intrincado, sino porque también se sitúa en un trasfondo cultural que, tradicionalmente, el medio del cómic ha representado de la manera más superficial y estereotipada. **AO**

Los niños del mar 2007

Daisuke Igarashi

La meditación de Daisuke Igarashi sobre el océano incorpora magia, folclore y luminiscencia en una narración que es en parte misterio natural, en parte cuento de hadas y en parte historia sobre la llegada de la edad adulta. La deportista de élite Ruka, una adolescente dura y conflictiva, es expulsada del equipo del instituto tras una sangrienta pelea con una compañera. Su frustración y sentido de pérdida se ven reemplazados rápidamente por el asombro cuando entabla amistad con dos extraños visitantes, Umi y Sora, que han llegado a la costa desde el océano, su hábitat natural. Su visita coincide con una serie de extraños fenómenos: peces de aguas profundas que suben a la superficie, grandes ballenas varadas en la arena y ejemplares que desaparecen de acuarios de todo Japón. Cuando los dos visitantes investigan los motivos de esos incidentes, la participación de Ruka empieza a contribuir al misterio.

Los niños del mar es una historia lenta que se desarrolla a un paso mesurado y cuidadoso, siguiendo el ritmo de un océano en calma. Hay un elemento de secretismo y lo desconocido, pero sin una sensación real de aprensión. Incluso las secuencias más turbadoras se retratan con un aire onírico, persiguiendo a los personajes sin recurrir a reacciones viscerales baratas del lector. El amor de Igarashi por los mundos natural y sobrenatural afianza a los personajes y la ambientación en un territorio conocido, a la vez que lleva la narración a lugares lejanos e imaginarios.

Los dibujos de la fauna y flora marítima son precisos y nítidos, con una especial atención a las branquias, los bigotes y las escamas. Sin embargo, Igarashi siente afinidad por las contradicciones y las posibilidades irónicas: los peces que salen a la superficie cuando nos damos la vuelta o la fosforescencia que se ilumina cuando ya hemos pasado. Un mundo pausadamente alegre de fauna y misterio que resulta tan íntimo como extraordinario. **K-MC**

Título original *Kaiju no Kodomo*
Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1969)
Género Drama



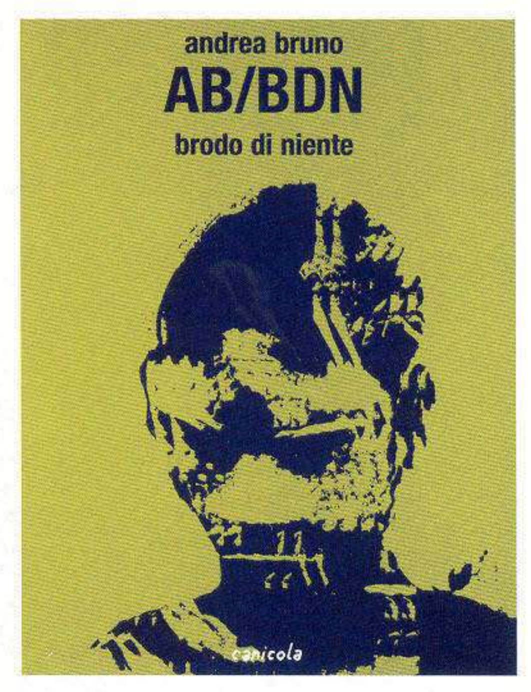
Otros libros de Daisuke Igarashi

Hanashippanashi
Pequeño bosque
Saru
Hechiceras

Caldo de nada 2007

Andrea Bruno

Título original *Brodo di niente*
Primera edición *Canicola* (Italia)
Creador Italia (n. 1972)
Género Drama



Otras lecturas

A.D.-New Orleans After the Deluge de Josh Neufeld
Alack Sinner de José Antonio Muñoz
Rifles de Andrea Bruno
Mort Cinder de Alberto Breccia
Los muertos vivientes de Robert Kirkman

Brodo di niente [Caldo de nada] está ambientado en los niveles más oscuros de los suburbios italianos. Lejos de la vitalidad de historietistas como Gipi y Baru, Andrea Bruno escribe sobre pequeñas provincias de la periferia desde una perspectiva desesperada.

En el primer cómic de Bruno con extensión novelística, los lectores siguen a un joven desertor llamado Red que huye hacia una ciudad italiana irreconocible. Fuera de allí se está librando una extraña guerra entre las fuerzas militares y un grupo de sacerdotes. Red decide quedarse en la violenta ciudad, participa en robos y visita burdeles, a la vez que espera regresar a la normalidad.

El título hace referencia a la ausencia de comida y comodidad que afronta Red en sus extremas condiciones de vida. Sin embargo, el cómic no se centra tanto en sus personajes como en el entorno desindustrializado del extrarradio, donde «la ciudad huele a incienso y carne asada ... porque el servicio de recogida de basuras no funciona».

«¡Me he enterado de que alguien que vivía allí encontró un trozo de sacerdote en su sopa!»

Brodo di niente imagina una sociedad paralizada por su propia destrucción. Los impresionantes e innovadores dibujos en blanco y negro de Bruno recuerdan a los mejores trabajos de José Antonio Muñoz o Alberto Breccia. Como fragmentos de desesperación, las partes oscuras de la tinta se derraman sobre el deslumbrante papel blanco. Las primeras partes de la historia se publicaron en *Canicola*, revista que celebraba la tradición de publicaciones vanguardistas europeas como *Frigobox*. En la primera década del siglo XXI, *Canicola* ha sido el faro de la escena del cómic italiano al mostrar los talentos de Davide Catania, Giacomo Nanni, Giacomo Monti, Alessandro Tota y Amanda Vähämäki. **MS**

Las ilustraciones de Andrea Bruno están influidas por el expresionismo y la pintura informal.

CHE SFIGATI.




HEI! SIETE DEGLI SFIGATI, MI SENTITE?!
EH, EH... SFIGATI!!!

Dormilones 2007

«Randall C.»

Título original *Slaapkoppen*
Primera edición Oogachtend (Bélgica)
Creador Randall Caesar (Bélgica, n. 1967)
Género Drama

Historietistas como Julie Doucet o David B. ya habían plasmado sus sueños en cómics, pero ningún otro autor había trasladado la lógica de los sueños a una obra extensa como lo hizo Randall C. con *Dormilones*. Su primera novela gráfica contiene una trama claramente estructurada y fácil de seguir, pero los acontecimientos en ella retratados son tan surrealistas que una lectura estética y emocional es tan gratificante como descubrir la inusual historia.

Dormilones es una obra coral. Un chico y una chica viajan juntos por un paisaje fantástico. Caminan por el mar, conocen a un brontosauro, se sientan en un elefante y son devorados vivos pero logran escapar. Dos rusos en una pequeña isla parecen ser los únicos supervivientes de un submarino que iba en busca de un tesoro que se tragó el mar con el barco que lo transportaba. Se pasan el día hablando y jugando. Un lobo cuenta historias sobre los indios americanos y sobre su propio pasado. Poco a poco, todos esos hilos argumentales se unen en un sueño colectivo.

Dormilones trata grandes temas como el amor, la colonización y el poder de la imaginación, pero el libro nunca resulta pesado. Randall C. consigue cierta ligereza alternando seriedad y comedia. Sus dibujos refuerzan la cualidad onírica del libro al esbozar hermosas criaturas y paisajes cambiantes sin ceñirse a unas proporciones realistas. Las líneas, que recuerdan a Christophe Blain, son espontáneas, y los colores de *Dormilones* constituyen el toque final decisivo. Randall C. utiliza una gama cromática limitada con numerosos tonos, ya que estos son suficientes para evocar la sensación de ensueño que desea. **GM**

Gusanos 2007

Brian Chippendale

Primera edición PictureBox (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1973)
Género Experimental
Influido por Matt Brinkman

Maggots [Gusanos] de Brian Chippendale es una de las pocas novelas gráficas que incluyen complejas instrucciones de lectura. En lugar de leer de izquierda a derecha y de arriba abajo (o de derecha a izquierda, como en la tradición del manga japonés), la narración de *Gusanos* se desarrolla en niveles alternantes de izquierda a derecha y a la inversa, con extrañas páginas numeradas que se leen de abajo arriba e incluso páginas numeradas de arriba abajo. Excepto donde no es así. «¡Permanezca atento!», advierte la sobrecubierta del libro, y es un buen consejo que los lectores deberán seguir al pie de la letra.

Gusanos, creado entre 1996 y 1997, cuando Chippendale era alumno de la Rhode Island School of Design, es una historia de varios centenares de páginas, dibujada en un libro de arte japonés. En casi todas las páginas se cuelan personajes japoneses en las ilustraciones, realizados como si fuesen producto de un sueño febril. En ocasiones, la obra parece más un acto compulsivo que una historieta totalmente pensada. Sumergirse en ella es entrar en un espacio desconocido y entregarse a una creación que resulta tan inquietante como cautivadora.

Gusanos no es un cómic centrado en una historia. Aunque existe una discernible trama de acción acerca de extrañas criaturas voladoras y una pirámide viviente, su atractivo radica en su explosiva energía visual. En ocasiones, la imaginación de Chippendale parece estar en conflicto con el formato del cómic, pues busca expresarse en un medio que depende de la página impresa, cosa que puede ser demasiado limitada para un artista que en su día se describió como una persona «ahogada en ideas». **BB**

¡¡Kiichi!! 2007

Hideki Arai

Primera edición Shogakukan (Japón)
Creador Japón (n. 1963)
Género Drama
Premio Shogakukan Manga Award (1993)

En los cómics japoneses, una de las cualidades más comunes de un protagonista es una inteligencia superior. Tradicionalmente, para que los genios conecten con su público se les exige que muestren cierta vulnerabilidad. Sin embargo, la mayoría de los personajes principales de Hideki Arai, como Mon-chan de *El mundo es mío*, y el niño que da título a esta obra, no son tan tradicionales. Kiichi logra lo imposible con suma facilidad y tranquilidad. Aunque el genio poco ortodoxo es visto como un marginado por la mayoría, se gana un carismático estatus entre sus admiradores.

Es el pasado trágico de Kiichi lo que le vale la simpatía de los lectores. Cuando tiene solo cuatro años, sus padres son brutalmente acuchillados en la calle. De pie junto a sus cadáveres, Kiichi no derrama una sola lágrima, sino que pasa tres días de insomnio, seguidos de otros tantos de sueño, y finalmente tres días más de llanto incesante. Entonces decide huir de la casa de sus abuelos y es adoptado por una vagabunda llamada Momo. Esto marca el comienzo de su turbulenta vida.

El joven Kiichi aborda el lado oscuro de la sociedad moderna, como la indigencia, la Yakuza (mafia) y la prostitución infantil. Ignorando la corrección política y las convenciones, se enfrenta a cualquier problema que tenga ante sí, y cautiva a los lectores con una sabiduría que se impone a la ortodoxia. Los conmovedores diálogos de Arai; sus ilustraciones, de una feroz intensidad, y sus innovadores personajes, plasman una historia con abrumador fervor. Tras ser publicado durante nueve volúmenes en *Big Comics Superior*, se lanzó su secuela, *Kiichi VS*, en 2007. **TS**



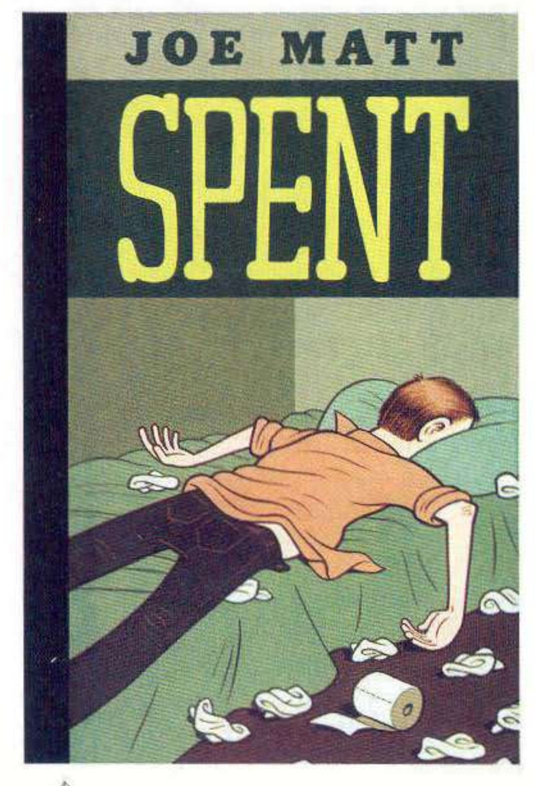
«Supongo que no percibe el mundo igual que nosotros. ¡Es normal que tenga días malos!»

Otros libros de Hideki Arai
Amo a Irene
Kiichi VS
Rin
Azúcar
El mundo es mío

Consumido 2007

Joe Matt

Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador EE.UU. (n. 1963)
Género Autobiografía
Premios Nominado para cuatro Harvey Awards



Otras lecturas
La vida es buena si no desfalleces de Seth Brown
Paying for It de Chester Brown
El Playboy de Chester Brown

Consumido de Joe Matt es uno de los cómics autobiográficos más inusuales, una carta de amor del autor a sí mismo. Aunque todas las obras autobiográficas pueden estar cargadas de cierto grado de narcisismo, pocos dibujantes se deleitan en la humillación personal en la medida en que Matt lo hace aquí. Si los cómics autobiográficos fuesen una carrera hacia la revelación de los niveles más inquietantes de vergüenza personal, *Consumido* ganaría de calle.

Consumido tiene lugar a lo largo de cuatro días durante un período de nueve años, en los cuales, según parece, ocurre muy poco en la vida de Joe Matt. Pasa el tiempo con sus amigos, los dibujantes Seth y Chester Brown, saliendo por Toronto, pero cuando está solo se encierra en

«¿Crees que tal vez podríamos mantener una conversación inteligente que no sea sobre la masturbación?»

su habitación a masturbarse obsesivamente. *Consumido* describe con un asombroso nivel de detalle la enorme colección de pornografía de Matt, que ha editado meticulosamente para satisfacer sus necesidades sexuales. El resto de su vida gira en torno a un profundo sentido del trauma y la pérdida infantiles, y Joe busca desesperadamente los viejos cómics y juguetes que apreciaba cuando era joven. En todo momento, Matt se presenta de la manera menos halagadora posible, como si su único deseo fuera que el mundo se compadezca de él y lo deteste.

Uno de los motivos por los que el libro funciona tan bien, aparte de ver cómo descarrila la vida de Joe, es que las ilustraciones son superlativas. Las imágenes, creadas en una distribución invariable de ocho viñetas, muestran toda la maestría de quien no le preocupan los plazos de entrega. *Consumido* es un retrato asombroso, hilarante y emotivo de la obsesión con uno mismo. **BB**

Gus 2007

Christophe Blain

Gus Flynn posiblemente sea el héroe más inverosímil de un cómic del Oeste, lo cual está bien, porque *Gus* también es el cómic del Oeste más inverosímil: en parte western, en parte romance, en parte fantasía y en parte farsa sexual. Christophe Blain indaga en todos los aspectos de la cultura estadounidense *pulp* que han estructurado el mito de la expansión hacia el Oeste durante más de siglo y medio. El resultado es una interpretación hermosamente irreverente del Salvaje Oeste que tiene más en común con Tex Avery que con Tex Ritter.

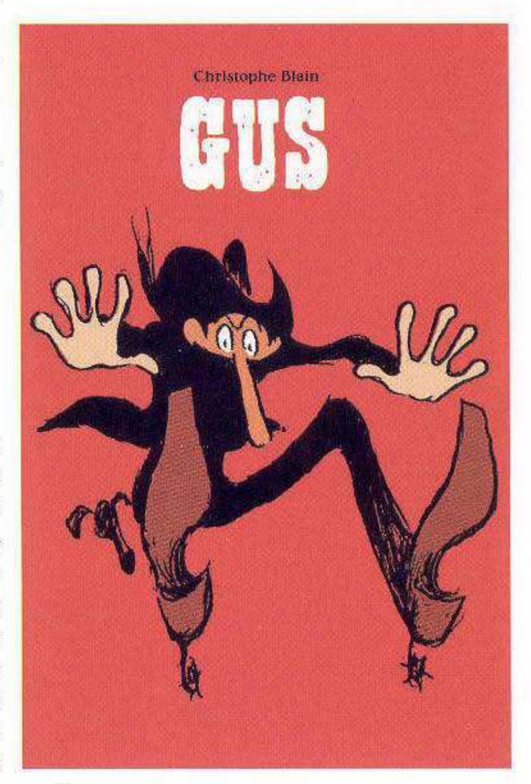
Tras consagrarse con su alabado trabajo en los géneros de fantasía *(Donjon)* y de marineros *(Isaac el pirata)*, Blain regresó en 2007 a una disciplina conocida. *La revuelta de Hop-Frog*, escrito por David B., había situado a Blain

«¡Una carta! Es de una chica. De Natalie. La conocí hace cinco años en Cincinnati. La escogí entre el público.»

entre los estilistas visuales más impresionantes surgidos del movimiento conocido como *nouvelle bande dessinée* de la década de 1990. *Gus* demuestra lo merecida que es esa reputación. Las imágenes de Blain parecen fluir directamente de su pluma. Sus líneas son ágiles y juguetonas, y en ellas, la coloración (de Walter) marca un tono perfecto.

Las historias de la serie *Gus* son caóticas bufonadas llenas de inverosímiles *gags* visuales (ninguno de ellos más divertido que la nariz ridículamente larga de Gus) y las vertiginosas aventuras de los dibujos del sábado por la mañana. Gus y sus compadres son mujeriegos en primer lugar, y después, ladrones de banco, y siempre desean acabar en los brazos de una maestra de escuela o una cajera de banco. En el Estados Unidos de Blain, es el sexo, y no la violencia, lo que domesticaba el Oeste, y es la fantasía del amor lo que mantiene despierto al vaquero por la noche. **BB**

Primera edición Dargaud (Francia)
Creador Francia (n. 1970)
Género Western
Premio Mejor álbum del Festival de Angulema (2002)



Otros libros de Christophe Blain
Isaac el pirata
La revista de Hop-Frog con David B.

El tren 2007

Chi Hoi

Primera edición Black Eye Culture (China)
Creador Hong Kong, China (n. 1977)
Género Alternativo
Colección *Hijacking: Hong Kong Comic Literature* (2007)

Dos hombres viajan en tren, aparentemente atrapados en un bucle. En cada parada se intercambian pasajeros, y el tren no parece terminar nunca su metamorfosis. A él se le añaden y quitan vagones-restaurante y camarotes, pero también una biblioteca, un cine, un karaoke, una sauna y varios supermercados. Uno de los protagonistas conoce a una mujer en el bar y se presenta como «Cheng Yik, amigo de Tze Wah», pero ella no parece conocerle. Él lo intenta de nuevo más tarde, pero esta vez dice ser «Tsang Lik, amigo de Lok Shan». ¿Es un error? ¿Duplicidad? ¿Una realidad paralela? ¿Una distracción del autor? En este viaje sin fin, todo fluye pero no varía.

El tren, basado en una historia del escritor Hung Hung, no es una mera adaptación, sino una transformación de su ambientación y sus surrealistas contornos. Aunque Chi Hoi utiliza una estructura convencional, empleando personajes, diálogos y un planteamiento psicológico, juega con la mente de sus lectores en esta inquietante historia. Sus dibujos a lápiz son comparables a los de Amanda Vähämäki y Blaise Larmee, pero su arte es más agudo y concentrado en lo que respecta a figuración y estructura de páginas. Con algunas excepciones, el libro sigue un entramado estricto y sencillo de dos viñetas por página, lo cual transmite un ritmo controlado. No obstante, esta aparente fidelidad a las convenciones naturalistas y narrativas solo sirve para desconcertar a los lectores.

Este relato absurdo empieza y acaba sin explicaciones, y su tema principal resulta esquivo. Al igual que un sueño, parece hablar a los lectores de las cosas más importantes de la vida. **PM**

Powr Mastrs 2007

«C.F.»

Primera edición PictureBox (EE.UU.)
Creador Christopher Forgues (EE.UU., n. 1980)
Género Ciencia ficción, fantasía
Influido por Chester Brown

Powr Mastrs de C.F. es uno de los cómics fantásticos más inusuales jamás publicados. Toma los tropos de la ciencia ficción y las aventuras al estilo de Dragones y Mazmorras y los subvierte por completo para forjar lo que constituye un género prácticamente nuevo. Aunando diálogos hilarantemente inexpresivos con las atroces convenciones narrativas de la fantasía, C.F. ha creado una obra que parece orientada a una realidad que solo está relacionada de forma tangencial con la nuestra.

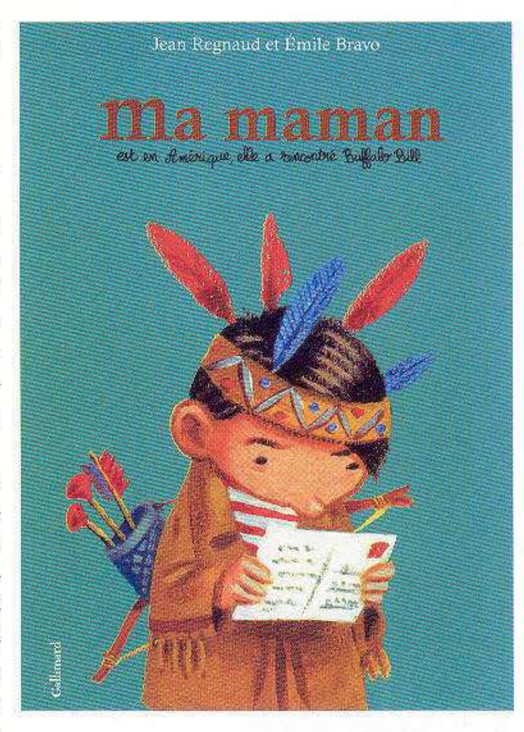
Powr Mastrs documenta la vida de una serie de guerreros místicos en la Nueva China Conocida. Subra Ptareo es el guía inicial del lector en este extraño mundo. C.F. introduce nuevos personajes con escasa lógica o razón aparentes. Desechando una exposición tradicional, *Powr Mastrs* es un mundo de ficción en el que el lector a veces puede sentirse totalmente perdido. Como ejemplo de creación de un mundo, la obra es innovadora por el modo en que insinúa que la fantasía no debería ser algo sencillo.

El gran atractivo de *Powr Mastrs* emana de su inusual estética visual. A primera vista, algunas imágenes parecen crudas y simplonas, con un enmarcado y unos puntos de vista poco imaginativos. Una observación más atenta refuta esta impresión. Y es que esas viñetas han sido meditadas con atención, y que el gesto y la expresión han sido maximizados para un mayor impacto emocional y narrativo. Las delicadas líneas crean composiciones inherentemente frágiles que se adaptan a la perfección a un mundo de ensueño en el que el cambio físico y psicológico es la norma y no la excepción. **BB**

Mi mamá (está en América y ha conocido a Buffalo Bill) 2007

Jean Regnaud Émile Bravo

Título original *Ma maman est en Amérique, elle a rencontré Buffalo Bill* **Primera edición** Éditions Gallimard (Francia) **Creadores** Regnaud (Francia, n. 1968); Bravo (Francia,n. 1964) **Género** Autobiografía



Pocos cómics autobiográficos han tratado la infancia de manera tan conmovedora como este de Jean Regnaud y Emile Bravo. La madre de Regnaud falleció cuando él era pequeño, pero su padre optó por ocultarles este hecho a él y a su hermano. El libro cuenta la historia extremadamente inusual de un joven que crece creyendo que su madre ha ido a Estados Unidos a vivir entre los indios nativos.

El guión es sorprendentemente hermoso en todo momento. A veces, la obra parece una versión más seria de *Calvin y Hobbes*, ya que explora la imaginativa vida de un muchacho. Sin embargo, el libro está plagado de un humor vital, sobre todo en una serie de cómicos interludios que aparecen entre los capítulos. A diferencia de muchas historietas en las que los niños sustituyen a los adultos, el personaje inventado por Regnaud es un joven verdaderamente creíble que se esfuerza por lidiar con un padre distante, un psiquiatra de escuela, unos abuelos ancianos y las preocupaciones sobre lo que le traerá Santa Claus por Navidad.

Bravo trabaja con un estilo visual francobelga y una asombrosa y ágil coloración, y mezcla un realismo esquemático con una sutil veta caricaturesca. Muchas de las mejores páginas son aquellas en las que renuncia por completo a los fondos, concentrándose en unos personajes sobre una superficie plana. Este cómic no solo es reseñable por su sorprendente honestidad, sino también por cómo elabora los personajes y acontecimientos a través de los ojos de un niño decidido a hacer frente al mundo a su manera. **BB**

«El año pasado, en la guardería [hicimos] regalos para el Día de la Madre. Yo hice un collar ... de pasta que pinté de colores.»

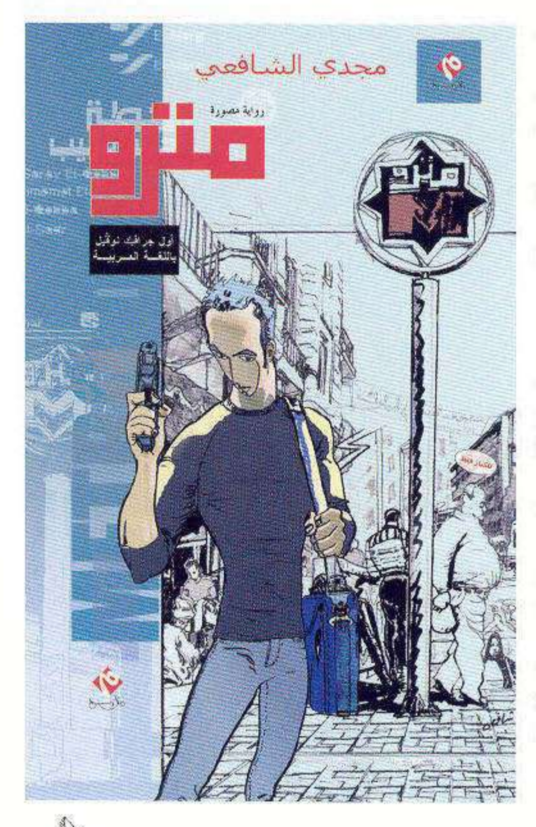
Otros libros de Émile Bravo

Ivoire: Les Tribulations de Joost Vanlabecke con Jean Regnaud
Les véritables aventures d'Aleksis Strogonov con J. Regnaud
Las aventuras de Spirou y Fantasio por Bravo: Diario de un ingenuo

Metro 2008

Magdy El Shafee

Primera edición Malaamih Publishing House (Egipto)
Creador Egipto (n. 1972)
Género Fábula política
Influido por *Palestina*



Otras lecturas

L'Association en Egypte Baudoin, David N., Golo y Menu
Mes Mille et une nuits au Caire de Golo

Metro fue la primera novela gráfica para adultos publicada en Egipto y pudo haber sido la última, ya que todas las copias del cómic fueron incautadas de las oficinas del editor en una redada sin orden judicial, y se retiraron los ejemplares que había en las librerías. En noviembre de 2009, un tribunal de El Cairo multó al editor y al creador y prohibió el libro por ser «ofensivo para la moral pública». Aunque *Metro* contiene una escena de sexo suave y algo de lenguaje grosero —en egipcio coloquial en lugar de en árabe formal—, lo que probablemente resultó más ofensivo para las autoridades fue su poco disimulada crítica del corrupto régimen del país y su defensa de las protestas y la democracia. El editor, el activista Mohammed Sharqawy, ya había sido arrestado y torturado anteriormente.

El autor Magdy El Shafee crea un provocador antihéroe llamado Shihab, cuya pequeña empresa de software está a punto de hundirse porque carece de los contactos adecuados para conseguir un préstamo bancario. Desilusionado con el sistema, Shihab decide obtener el dinero por su cuenta, prepara un atraco a un banco y, ante la preocupación de su ayudante por la policía, lo calma afirmando que «están todos ocupados con la paz y la seguridad de una sola persona», una referencia al presidente Mubarak, que pese a no mostrarse ni nombrarse en la obra, está siempre presente. Algunos de los secuaces de Mubarak sí que aparecen, apenas disfrazados y perfectamente reconocibles por los lectores egipcios; en un punto, vemos un «cubo de basura» lanzado a la calle y asaltado por un público furioso.

El Shafee combina un thriller frenético que tiene lugar en el metro de El Cairo con un retrato de su gente, tan atrapados en la supervivencia cotidiana que la mayoría no puede pensar en desafiar la represión estatal. *Metro* formó parte de una llamada al cambio que culminó en la exitosa expulsión de Mubarak en 2011. **PG**

Fueye 2008

Jorge González

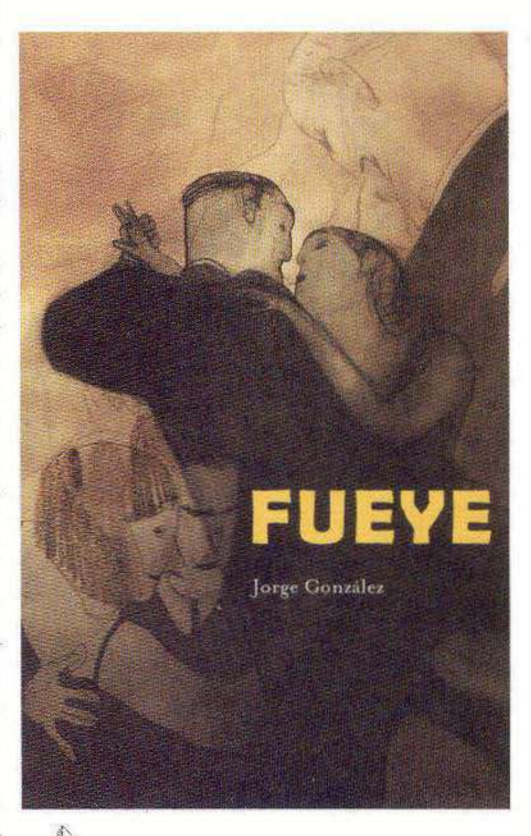
Con un título tomado del acordeón argentino que se emplea habitualmente en el tango, esta novela gráfica se centra en el pasado de la inmigración de Argentina y en el desarrollo social, político y cultural del país. El propio Jorge González es inmigrante, ya que dejó Argentina para vivir en España, y en esta obra escribe sobre una Argentina que nunca conoció, la de la década de 1920, con su romance y su tango.

Fueye es una narración con dos mitades, la primera de las cuales está dedicada a la historia del músico emigrante Horacio y explora la escena musical argentina, dominada por el tango. La segunda mitad es más confesional, una narración no ficticia del breve retorno del autor a Argentina para visitar a sus amigos y familiares, un viaje que le permite reflexionar sobre sus raíces argentinas, su amor por el tango, sus dudas y su identidad creativa. El libro también es un esbozo de una edad que se ha ido, con notas al margen, pinceladas dinámicas y acuarelas. Se trata de una discusión sobre la incertidumbre que, aunque basada en la realidad, es consciente en todo momento de su propio artificio. Sus constantes tonos sepia, al menos en las secciones históricas, parecen perpetuar el aroma de un antiguo y solitario álbum fotográfico familiar.

Los personajes de González también sienten la nostalgia, no por la historia de Argentina que están viviendo, sino por las vidas que han dejado atrás. Pero esta nostalgia es un arma de doble filo: la alegría por huir de la guerra que asolaba Europa frente al dolor del desarraigo del hogar y la familia.

Con el empleo frecuente de viñetas de ángulo bajo o similares a caricaturas, parece como si González quisiera que los lectores vieran el mundo a través de los ojos de un niño que contempla por primera vez las vibrantes calles y la vida nocturna de Buenos Aires. **JMD**

Primera edición Sins Entido (España)
Creador Argentina (n. 1970)
Género Drama
Premio Fnac-Sins Entido de Novela Gráfica (2008)



Otras lecturas
Persépolis de Marjane Satrapi
The Four Immigrants Manga de Henry Kiyama

Jirafas en mi pelo: Una vida de rock'n'roll

Bruce Paley Carol Swain

Título original *Rock 'n' Roll Life*
Primera edición Ça et Là (Francia)
Creadores Paley (EE.UU., n. 1949); Swain (RU, n. 1962)
Género Drama

Bruce Paley tenía dieciocho años en 1967, cuando su padre lo echó de casa y se embarcó en un viaje por carretera por Estados Unidos. Sus recuerdos sobre el sexo, las drogas y el rock and roll han sido plasmados por su compañera británica, Carol Swain, en *Jirafas en mi pelo*. En una serie de breves episodios cronológicos de apuros y proyectos variados, Paley nos sirve de guía en una odisea veraniega que se extiende desde la embriagadora promesa de finales de la década de 1960 a la desilusión de la siguiente.

Paley se presenta como un hippy de amplios ojos y amante de Kerouac, con una novia de diecisiete años y que se encuentra con yonquis, policías, paletos racistas, Disneylandia, Panteras Negras y estrellas del rock. Finalmente acaba como un punk adicto a la cocaína, sin novia y sin empleo.

Los dibujos a carboncillo de Carol Swain son el acompañamiento perfecto para las historias de Paley, imbuidas por la atmósfera de las pinturas de Edward Hopper y la fotografía de las ciudades y los paisajes estadounidenses.

La artista contrasta texturas y sombras, con contornos intensos para las figuras y el mundo creado por el hombre. Las expresiones de sus personajes están atenuadas y sus emociones internalizadas en su mayor parte. Su punto de vista está casi siempre cambiando: en un momento está en el aire y en el siguiente baja a la tierra, y esta vigilancia desde lo alto sugiere tanto la inquietud de los protagonistas como el voyerismo del lector. **PG**

Britten y Brülightly 2008

Hannah Berry

Título original *Britten and Brülightly*
Primera edición Jonathan Cape (RU)
Creador RU (n. 1982)) **Género** Policiaco
Influido por Raymond Briggs

Fernández Britten, conocido como el Rompecorazones, es un detective privado especializado en infidelidades. Una carrera de destrucción de matrimonios ha dejado su autoestima por los suelos, así que cuando la joven y hermosa Charlotte Maughan le pide a Britten que investigue el sospechoso suicidio de su prometido, Bernie Kudos, el encargo parece una especie de liberación de su trabajo habitual. Por desgracia, en este mundo empapado por la lluvia, nada es tan sencillo, y junto con Brülightly, su estrafalario compañero, Britten desciende a un mundo de mentiras, engaño, traición, chantaje y asesinato, así como a todas las consecuencias de su propia profesión.

Britten and Brülightly [Britten y Brülightly] supone un debut con una extraordinaria dosis de confianza de una autora joven. El mundo de secretos y mentiras de Berry nunca es blanco o negro, lo que obliga al lector a cuestionar la moralidad de contar toda la verdad. Además, Berry oculta al lector muchos detalles claves. Por ejemplo, el tiempo y el lugar en los que discurre la historia nunca se especifican; resulta evidente que es Reino Unido, pero es difícil saber dónde y cuándo. Con complejidad narrativa, humor negro y personajes bien trazados, se trata de un libro que premia al lector atento, ya que los detalles insignificantes resultan ser cruciales en las idas y venidas de la historia hasta alcanzar un clímax devastador aunque atenuado.

El dibujo de Berry, pintado en acrílicos, tiene un característico estilo de género negro. Su escritura a mano dota al cómic de un aspecto personal, y le aporta una expresividad y una autenticidad seductoras. **BD**

El estilo de Berry recuerda a leyendas del cómic británico como Raymond Briggs. ➡

Britten & Brülightly

Hannah Berry



El sacrificio 2008

Bruce Mutard

Título original *The Sacrifice*
Primera edición Allen & Unwin (Australia)
Creador Australia (n. 1963) **Género** Bélgica
Influido por Albert Tucker

Cuando Bruce Mutard comenzó a trasladar *The Sacrifice* [El sacrificio] al papel, lo primero que elaboró fueron las palabras. Para Mutard, las palabras determinan las imágenes. De hecho, necesitó un año de escritura antes de comenzar a dibujar siquiera la primera viñeta, y luego le costó dos años más de trabajo. Para el guionista e ilustrador dedicado, crear una novela gráfica puede ser una tarea que requiere mucho tiempo.

The Sacrifice es el primer libro de una trilogía que al ritmo actual mantendrá a Mutard ocupado hasta 2016. Está ambientado en Australia, en 1939, en el barrio de St. Kilda de la bahía de Melbourne, durante las últimas semanas de paz antes del estallido de la Segunda Guerra Mundial. La ciudad forma parte intrínseca de la historia tanto como cualquiera de los demás personajes y está plasmada de forma fabulosa, aunque en destellos hipnóticos, en las composiciones en pluma y tinta en blanco y negro de Mutard. Estas muestran los cambios que experimenta la gran urbe desde un inicio en el que se nos aparece como «provincial y complaciente» hasta que se convierte en un núcleo bélico repleto de soldados, burócratas y administradores. La ciudad también es el hogar de Robert Wells, un miembro respetable de la clase media que debe enfrentarse al dilema moral que la guerra plantea para sus principios socialistas y pacifistas. Cuando su hermano Artie se alista y muere en Creta, Robert se siente obligado a seguir su ejemplo y se une al ejército.

The Sacrifice es fruto de una meticulosa investigación y representa otro gran paso adelante en lo que parece un resurgir de la novela gráfica en Australia. **BS**

Kajaani 2008

Ville Ranta

Primera edición Asema Publishing (Finlandia)
Creador Finlandia (n. 1978)
Género Drama
Premio Nominado para el Premio Angulema (2011)

Kajaani (título que coincide con el nombre de una ciudad finlandesa) de Ville Ranta es el retrato de un hombre que intenta equilibrar su moral personal con una relación ilícita. Poco importa que el protagonista viva en la Finlandia rural de la década de 1830: esta historia de conflicto moral y pasión prohibida es universal. Sin embargo, para los finlandeses también tiene peso histórico, ya que dicha persona es Elias Lönnrot, compilador de *El Kalevala*, un poema épico de profundo significado para el sentido de identidad nacional de Finlandia compuesto por pequeños poemas folclóricos recopilados y editados por Lönnrot. Por suerte, conocer *El Kalevala* o la historia de Finlandia no es necesario para disfrutar con *Kajaani*.

Ranta emplea al auténtico Lönnrot como actor en su cómic histórico, actor que también guarda cierto parecido con el propio Ranta. Es muy posible que los paisajes cubiertos de nieve del libro resulten más cautivadores para los no finlandeses que para los que viven allí todo el año.

Las imágenes en blanco y negro nos permiten sentir el placer que obtiene Ranta del mismo acto de dibujar, y las hermosas líneas de pincel parecen espontáneas y capturan el escenario de forma poética. Sus imágenes no están restringidas a viñetas tradicionales, sino que flotan con más libertad por la página, y se sabe que algunas de estas las ha repetido dieciséis veces hasta aceptarlas como buenas. De ahí que el libro conserve una sensación de improvisación, pese a su cuidadosa composición. **HR**

Lo que es 2008

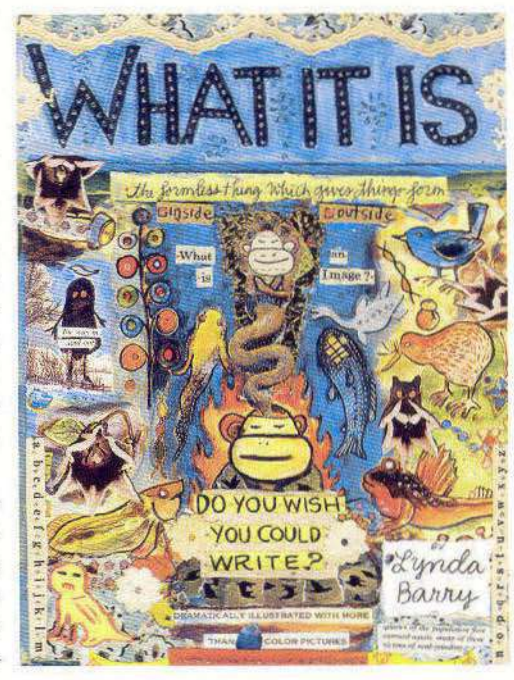
Lynda Barry

Título original *What It Is*
Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador EE.UU. (n. 1956) **Género** Drama **Premio** Eisner Award a la mejor obra basada en la realidad (2009)

La veterana historietista y novelista Lynda Barry ofrece aquí un libro único que es en parte recuerdo y en parte guía para la creatividad. En buena medida, *What It Is* [Lo que es] se dedica a explorar la relación con la creatividad de la misma Barry. Mediante su propio ejemplo muestra cómo el arte nos ayuda a enfrentarnos con el mundo real, pero también puede verse ahogada fácilmente por las propias dudas y por las exigencias de la sociedad de que las cosas «tengan sentido».

Barry explora la naturaleza de la creatividad mediante ensayos en forma de collage que mezclan sus propias palabras e imágenes con material encontrado, gran parte del cual fue recopilado originalmente por una profesora jubilada de educación primaria durante su larga carrera. ¿Cómo se convierten en historias «reales» las narrativas que llevamos dentro? ¿Cómo les damos forma? Estas cuestiones se alternan con pasajes autobiográficos que narran la relación de Barry con la creatividad: cómo surgían las imágenes cuando era una niña, cómo «hacer arte» se convirtió luego en una vergüenza social, algo en lo que debías ser bueno para tener derecho a hacerlo, por lo que practicaba por la noche o cuando otros no miraban, y aun después cómo redescubrió el placer de contar historias con la orientación de un profesor de arte en la universidad.

Barry describe métodos y ejercicios que pueden emplearse para aumentar la creatividad y expresar las historias que uno tiene dentro, para finalizar con una serie de entradas de sus propias notas. Lynda Barry da lo mejor de sí en esta exploración del proceso creativo. **J-PJ**



«Quería hacer que la gente se sintiese inquieta por hacer algo. Para mí, la escritura, la pintura o el collage no son diferentes.»

Lynda Barry

Otras lecturas

Hacer cómics de Scott McCloud
One! Hundred! Demons! de Lynda Barry
Picture This de Lynda Barry
The Greatest of Marlys de Lynda Barry

Kari 2008

Amruta Patil

Primera edición HarperCollins (India)
Creador India (n. 1979)
Género Adolescentes
Influido por Dave McKean

Amruta Patil provocó una conmoción en los círculos literarios de la India con *Kari*, no solo por ser la primera novela gráfica del país creada por una mujer, sino porque trataba sin tapujos el lesbianismo. Patil decidió evitar las normas estilísticas del cómic y prefirió trabajar según los dictados de su instinto. Dibuja con líneas negras fuertes, con sombreado en grises a carboncillo, ocasionalmente con colores o garabatos dispersos, e incorpora fotos y collage. Al verse más como escritora que como novelista gráfica, Patil se deleita en una prosa rica y mordaz en primera persona para revelar la turbulenta vida interior del personaje que da nombre al libro en la «ciudad entre el humo» de Mumbai. La antiheroína ficticia de Patil medita melancólicamente tras sus ojos oscuros y ardientes y sus cejas fruncidas. Es una muchacha muy masculina con el pelo alborotado que va a cumplir los veintiuno, trabaja en publicidad, es introvertida, su sexo está poco definido. Cuando su intenso romance con su amante Ruth llega a su fin, ambas deciden acabar con sus vidas. Ruth salta primero del tejado de su bloque de apartamentos, pero es rescatada por la red de seguridad del edificio; Kari salta y aterriza en la alcantarilla. Ambas sobreviven, pero Ruth abandona la India y deja a Kari luchando en solitario. Al sentirse sola y aislada, los sardónicos monólogos de Kari revelan una red de conocidos que la apoyan: compañeras de piso superficiales, padres conservadores, un extraño admirador y Angel, un cliente con cáncer terminal con quien Kari llega a un acuerdo de cambio de vida. **PG**

El día de la madre 2008

Amanda Vähämäki

Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creadora Finlandia (n. 1981)
Género Drama
Influido por Michelangelo Setola

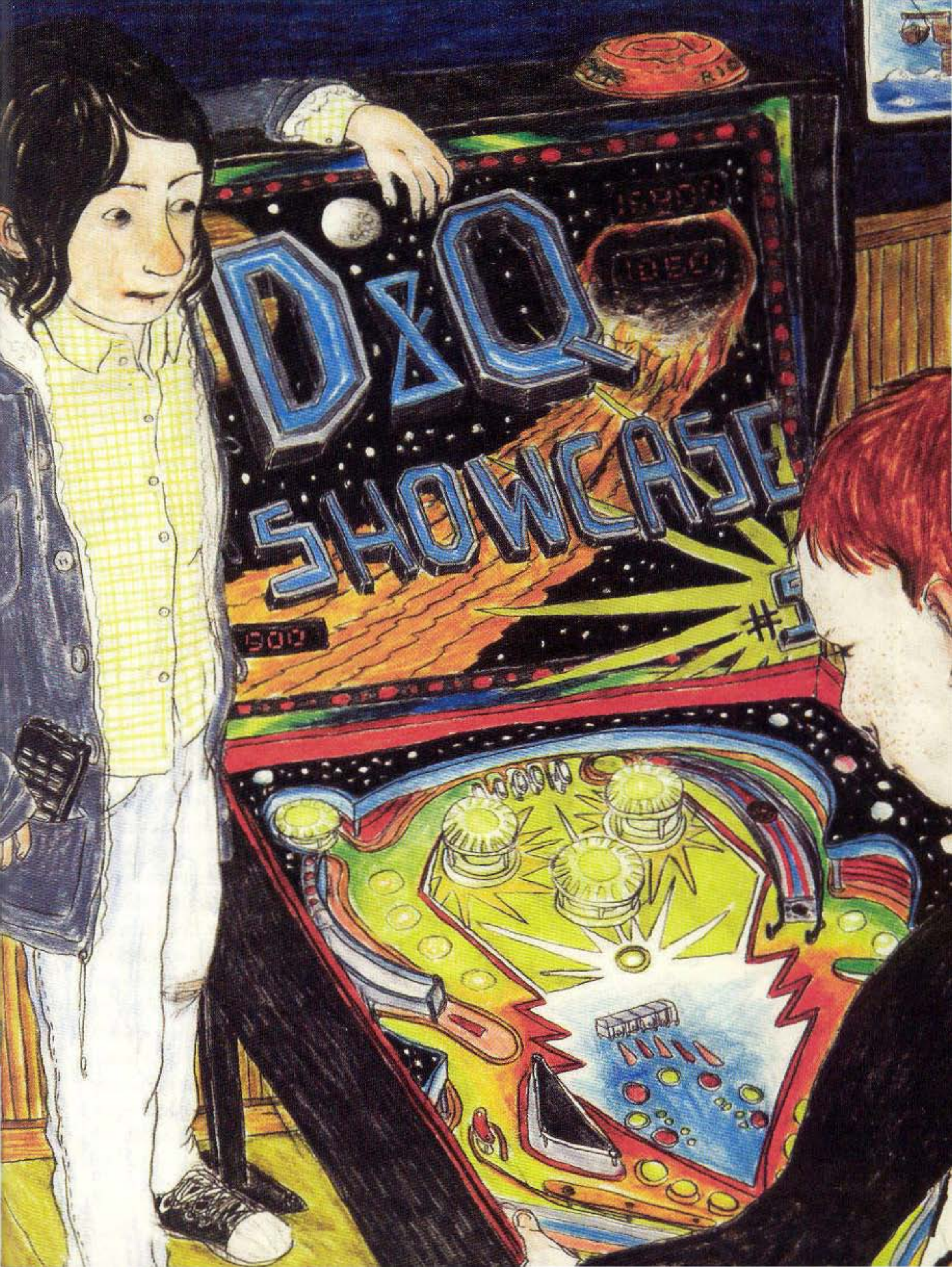
Äitienpäivä [El día de la madre] de Amanda Vähämäki se incluyó, sin título en inglés, en *Drawn & Quarterly Showcase: Book Five*. Esta obra, la segunda importante de su autora, fue publicada posteriormente por Huuda Huuda en Finlandia de forma individual.

Vähämäki crea atmósferas cargadas sin demasiada explicación ni trasfondo. *El día de la madre* presenta la historia de dos chicos que se embarcan en un viaje en el tiempo empleando el mando a distancia de un televisor. Vähämäki no explica el aspecto técnico del viaje en el tiempo, ya que no se trata de una obra de ciencia ficción. Los muchachos viven en islas y disponen de gran cantidad de tiempo libre, pero no tienen mucho que hacer con él. Para ellos, el viaje en el tiempo es una mera distracción. Podría ser una fantasía, si los momentos a los que viajan no fueran tan mundanos.

En el pasado, los chicos se encuentran con pastores que transportan ovejas en una barca, nadan en el mar y emplean rocas para construir una ciudad laberíntica. Luego deben volver al presente y comer con su madre. Los chicos viajan en el tiempo, pero no en el espacio, por lo que no pueden huir de los paisajes familiares. Para Vähämäki, el viaje en el tiempo es un modo de resaltar la sensación de aburrimiento y frustración de los muchachos. La inocencia de la infancia va a terminar, pero aún no ha comenzado su rebelión juvenil.

Vähämäki estudió bellas artes en Bolonia (Italia), donde se unió al colectivo *Canicola* y comenzó a crear cómics. Aunque *El día de la madre* está elaborado a todo color, se encuentra muy lejos de ser naturalista. **HR**

Los dos chicos se encuentran entre la inocencia y la experiencia en *Äitienpäivä*.


D&Q
SHOWCASE

Frances 2008

Joanna Hellgren

Primera edición Édition Cambourakis (Francia)
Creador Suecia (n. 1981)
Género Melodrama
Premio Urhunden Award (2009)

Joanna Hellgren debutó en el género del cómic en 2008, sin precedentes aparentes, y desde el principio demostró ser una narradora muy hábil. Su primera novela gráfica, *Mi hermano nocturno*, fue considerada inmediatamente como una de las mejores novelas gráficas en francés, y su siguiente libro, *Frances*, recibió los elogios unánimes de la crítica. Con este último cómic incluso consiguió el prestigioso premio Urhunden a la mejor novela gráfica de Suecia en 2009. Hellgren es sueca, pero publica sus libros primero en Francia.

Frances presenta un drama tranquilo y sombrío sobre las relaciones y el crecimiento. Los lectores siguen a una niña pequeña, Frances, que es sacada del orfanato donde la ha dejado su padre y es enviada a vivir con su tía en la ciudad. La tía vive con su anciano padre, ya senil, y el trío se convierte en una familia disfuncional cuando la tía comienza un romance con una mujer que vive al lado. Como sugiere esta línea argumental, *Frances* no es un cómic normal, sino una lectura densa y gratificante. Hellgren no recurre a personajes comunes y argumentos predecibles, sino que cuenta una historia que es tanto novedosa como convincente.

La autora emplea un estilo gráfico suntuoso y dinámico, en el que el dibujo se realiza a lápiz y no se entinta. El efecto sirve para expandir el dibujo y dotar a los personajes de un aspecto más natural. Hellgren predice que *Frances* ocupará tres volúmenes una vez completada, en lo que promete ser un maravilloso viaje de descubrimiento cuando pueda leerse en su totalidad. **FS**

Kick-Ass 2008

Mark Millar John Romita, Jr.

Primera edición Marvel Comics (EE.UU.)
Creadores Millar (RU, n. 1969);
Romita, Jr. (EE.UU. n. 1956)
Género Superhéroes

Los cómics de superhéroes a menudo se citan como solución definitiva para contrarrestar las fantasías de los adolescentes, y Millar extrapola en *Kick-Ass* esta lógica a su conclusión autorreferencial. Dave Lizewski es un adolescente normal de Estados Unidos que homenajea a sus héroes del cómic creando una identidad de superhéroe en el mundo real. Tras ser golpeado hasta casi morir durante una ronda, de la noche a la mañana su incompetente pero temerario álter ego, Kick-Ass, se hace famoso al publicarse en YouTube imágenes de su enfrentamiento con un grupo de maleantes. Pero la fama lleva a la notoriedad, y Kick-Ass pronto se encuentra con que las cosas se le escapan de las manos y se ve atrapado en medio de un brutal conflicto entre el crimen organizado y los homicidas vigilantes Big Daddy y Hit-Girl.

Millar subraya la ambientación basada en la realidad del cómic con un retrato inflexible de la violencia al estilo de las películas de Tarantino que rodea al desventurado Kick-Ass y al resto del elenco de personajes.

Romita Jr., veterano dibujante de superhéroes que durante su carrera ha dado vida a casi todos los personajes de Marvel, brinda dibujos extrañamente sangrientos y demuestra que estos son más que un simple acompañamiento de las carnicerías excesivas que proponen los guiones de Millar.

Kick-Ass podría situarse entre la parodia y la sátira, pero en el fondo es una celebración del género de superhéroes. En Dave Lizewski, el que quizá sea su mejor personaje, se concentra el espíritu de la época de las redes sociales. **AO**

Logicomix: una búsqueda épica de la verdad 2008

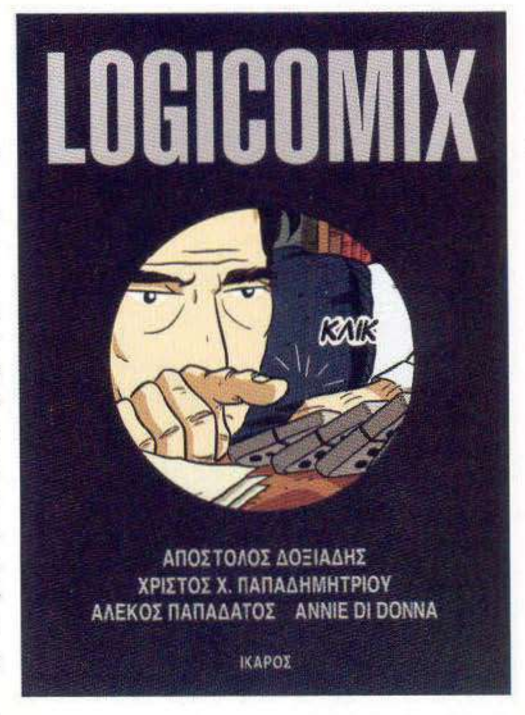
Apostolos Doxiadis y Christos Papadimitriou Alecos Papadatos

Título original *Logicomix: An Epic Search for Truth*
Primera edición Ikaros (Grecia)
Creadores Doxiadis (Grecia, 1953); Papadimitriou (Grecia, 1959); Papadatos (Grecia, 1959) **Género** Historia

Esta es una novela gráfica que muy pocos podrían haber previsto: un trabajo serio sobre filosofía, filósofos y lógicos con la forma de un análisis ampliado sobre la búsqueda de una certeza por parte de Bertrand Russell. Es un trabajo que combina la biografía y la reflexión, y que, junto a *Gödel, Escher, Bach* de Douglas Hofstadter, funciona como introducción a los problemas de la lógica, y, junto a *Entender el cómic* de Scott McCloud, sirve como ilustración autorreferencial de su propia temática.

Escrito y dibujado por un equipo principalmente griego (la colorista Annie di Donna es el único miembro que no lo es), *Logicomix* ha obtenido un inmenso éxito editorial, no solo en su país de origen, donde las tres primeras ediciones se agotaron en pocos meses, sino en todo el mundo, y ha logrado calar tanto entre expertos en lógica y filósofos como entre el público en general.

Este cómic es una gran obra, preocupada por la verdad y la racionalidad, pero que también consigue ser clara, emocionante, atractiva y directa en cuanto a las libertades que se ha tomado respecto a los hechos para hacer que la historia funcione. Las ideas ocupan el centro del escenario, pero también las personalidades: Bertrand Russell, el donjuán, obsesionado con la racionalidad y aterrado por la irracionalidad definitiva de la locura, y Ludwig Wittgenstein, preparado para negar la realidad del hecho empírico, incluso hasta el aparente absurdo. El dibujo y el guión discurren en armonía, tanto si muestran al equipo creativo analizando autorreferencialmente el mejor modo de explicar los problemas como si nos presentan a los filósofos en acción. **JS**



«Solo siendo "estúpido" se puede romper la barrera de lo aparentemente obvio ... Con el tiempo ... la "estupidez" dará sus frutos.»

Otras lecturas
Historia del universo en cómic de Larry Gonick
Psychiatric Tales de Darryl Cunningham
The Thrilling Adventures of Lovelace & Babbage de Sydney Padua
Entender el cómic de Scott McCloud

Hombres monstruosos, la nana de Bureiko 2008

Takashi Nemoto

Título original *Kaijin bureiko lullaby*
Primera edición Seirinkogeisha (Japón)
Creador Japón (n. 1958)
Género Humor adulto

Kaijin bureiko lullaby [Hombres monstruosos, la nana de Bureiko] es una recopilación de los primeros y fundamentales trabajos de Takashi Nemoto en el campo del manga. Nada remilgado, y desde luego nada apto para el lugar de trabajo, el libro comienza con una breve introducción al manga de Tomofusa Kure, que muestra a Nemoto como un personaje que enseña su trabajo a una vendedora. Tomofusa, y quizá el propio Nemoto, parece estar resignado al hecho de que las payasadas *grand guignol* del cómic cuentan con un público selecto del que muy pocas mujeres forman parte. Amarás el trabajo de Nemoto o lo encontrarás repulsivo.

Nemoto no busca ser controvertido ni subversivo por el mero hecho de serlo. Probablemente, la mejor palabra para describir su visión del mundo sea «cinismo».

La última obra del libro, «The World according to Takeo» [El mundo según Takeo], merece leerse sin pausa. Takeo es un gigantesco espermatozoide expuesto a radiación con una cabeza humana. Es probable que los lectores se sientan tremendamente exhaustos cuando, al igual que Takeo, soporten una serie de terribles desventuras. La historia juega con temas similares a *El fantasma de la ópera* y *Frankenstein*, pero con grandes diferencias.

Su obra satírica le ha supuesto a Nemoto el sobrenombre de «el Robert Crumb japonés», pero también recuerda a William Burroughs y a Charles Bukowski. Aunque la obra de Nemoto no resultará agradable a todo el mundo, resulta una auténtica pena no experimentar su lectura completa una vez la hayas empezado. **AT-L**

El caso Sorge: Un espía de Stalin en Tokio 2008

Isabel Kreitz

Título original *Die Sache mit Sorge*
Primera edición Carlsen Comics (Alemania)
Creador Alemania (n. 1967)
Género Drama, fábula política

La novela gráfica política de 258 páginas creada por Isabel Kreitz, *El caso Sorge*, se concibió tras investigar larga y profundamente sobre el doctor ruso Richard Sorge, un periodista con una legendaria reputación que, durante el período nazi, trabajó en la embajada alemana en Tokio a la vez que actuaba como agente de Stalin. Kreitz llevó a cabo una meticulosa investigación de los escenarios históricos del cómic y gracias a su estilo de dibujo realista creó escenas asombrosas repletas de detalles y con una atmósfera muy bien lograda.

Alrededor del hombre de mundo que era Sorge circulan muchas historias y leyendas. Como agente del servicio secreto soviético, Sorge comenzó a espiar al embajador alemán Eugen Ott en 1933, así como a destacados nazis que entonces residían en Tokio. Tras su arresto por el servicio secreto japonés, Sorge fue ejecutado en 1944. Como disidente comunista, fue considerado un héroe en la antigua República Democrática Alemana, mientras que apenas era mencionado en Alemania Occidental. Desde la reunificación alemana, prácticamente ha desaparecido de los libros de historia. Mucho después de su muerte, el controvertido doctor Sorge continúa siendo un enigma político.

Este es el proyecto de una de las creadoras de cómics más implicadas políticamente de Alemania. En él, la autora emplea perspectivas extremas que cambian de forma dramática, con gran habilidad para reflejar los distintos puntos de vista políticos de sus protagonistas, y aporta una dimensión frenéticamente dinámica a una figura histórica intrigante y poco conocida. **MS**

Freak Angels 2008

Warren Ellis · Paul Duffield

Primera edición Avatar Press (EE.UU.)
Creadores Ellis (RU, n. 1968); Duffield (RU, n. 1984)
Género Ciencia ficción
Premio Eagle Award al mejor cómic en red (2010)

FreakAngels es un cómic creado para la web que posteriormente se recopila y publica como libro. Los FreakAngels [Ángeles extraños] del título son un grupo con habilidades físicas muy desarrolladas, como la telepatía y la telequinesis, que vive en Londres en un futuro cercano y postapocalíptico. Once de los protagonistas viven en Whitechapel, que se ha convertido en una isla debido a las inundaciones, mientras que hay otro que es un aparente marginado por alguna transgresión que no aparece bien definida. Además, se sugiere intensamente que los propios FreakAngels fueron en parte responsables del Apocalipsis no especificado. Ahora Whitechapel, convertida en su miniutopía, los FreakAngels cuidan de un pequeño grupo de supervivientes y organizan de forma comunal los recursos y una clínica, una vez resueltos los ataques externos y la disidencia interna.

Warren Ellis es un guionista que a veces se ha inclinado hacia la ciencia ficción, mientras que a Paul Duffield le gustan los paisajes techno del manga y de los cómics europeos de ciencia ficción. En esta obra, Ellis lidia con temas como los refugiados, la pequeña criminalidad y la superpoblación frente a hermosas imágenes de un Londres inundado y decaído.

FreakAngels bebe de la tradición literaria que ha utilizado Londres como un escenario postapocalíptico, y tiene una deuda evidente con el escritor de ciencia ficción John Wyndham. *FreakAngels* a veces parece lo que Brian Aldiss denominó «la catástrofe confortable», en la que toda la civilización se ha venido abajo a excepción de un grupo de valientes elegidos. **TV**



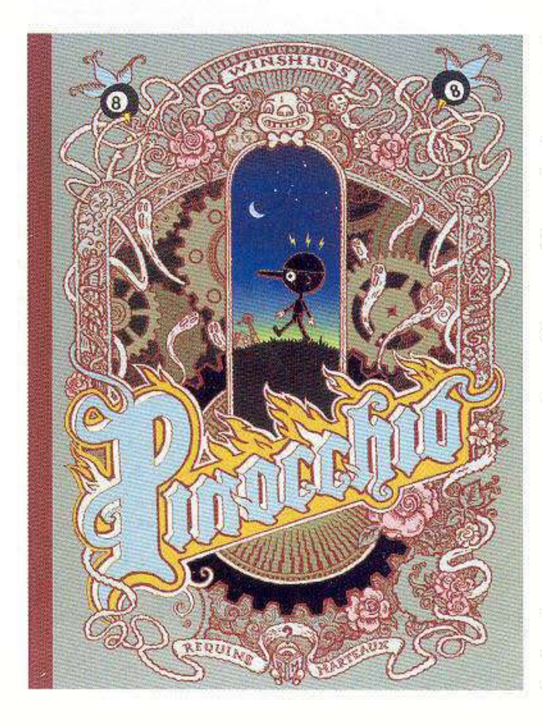
«Hace 23 años, en Inglaterra nacieron doce extraños niños exactamente al mismo tiempo. Hace seis años, el mundo terminó.»

Otros libros de Warren Ellis
Fell con Ben Templesmith
Red con Cully Hammer

Pinocchio 2008

«Winshluss»

Primera edición Les Requins Marteaux (Francia)
Creador Vincent Paronnaud (Francia, n. 1970)
Género Humor, adultos
Premio Angulema, al mejor álbum (2009)



Otras lecturas
El gato Fritz de R. Crumb
Fun con Milk and Cheese de Evan Dorkin
Is Nothing Sacred? de Gahan Wilson
El general extranjero de hojalata y la vieja dama de hierro de Raymond Briggs

Winshluss siempre se ha sentido atraído por la imaginería y los estereotipos de la literatura popular, en la que a menudo ha basado su obra (por ejemplo, ha parodiado con cariño los dibujos animados de las *Silly Symphonies* [Las sinfonías tontas] de Walt Disney). También ha aplicado su humor cáustico y sus impresionantes habilidades gráficas a una adaptación libre del famoso cuento *Pinocchio* de Carlo Collodi.

Todo el mundo conoce la historia de la marioneta de madera labrada por el carpintero Geppetto y sus aventuras, que finalizan con su transformación en un niño de verdad. Pero las cosas no funcionan con tanta sencillez en la revisión del cuento que efectúa Winshluss. Pinocchio es construido a partir de pedazos de hierro por un avaricioso ingeniero que pretende vender su pequeño robot al ejército como una potencial máquina de matar, y llega a la vida con una escena de sexo tórrida y mortal antes de embarcarse en un viaje hacia el ancho mundo, listo para lo peor que le ofrezca la vida.

Lo que encuentra es lo peor. Pepito Grillo es un personaje brutal y amoral, que está interesado únicamente en satisfacer sus instintos más básicos, que a menudo se plasman de forma muy gráfica. Bajo su influencia, Pinocchio experimenta una serie de horrores de todo tipo: niños usados como mano de obra esclava, asesinatos, violaciones, matanzas y otros traumas, ilustrados con todos sus detalles escabrosos. Por suerte hay un final feliz (o casi feliz): en una de las últimas secuencias, el avaricioso Geppetto, encerrado en prisión, es obligado a punta de cuchillo a someterse a las necesidades lascivas de los siete enanitos en una sección titulada simplemente «Lo único que necesitas es amor».

El *Pinocchio* de Winshluss no retrata una humanidad muy hermosa. Sin embargo, sí que sirve para recordar a los lectores sus brutales carencias y errores. **NF**

No Comment 2008

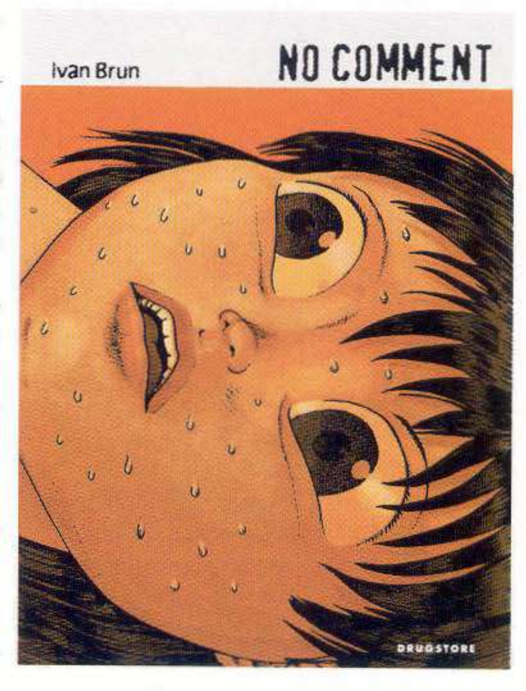
Ivan Brun

No Comment de Ivan Brun ofrece a los lectores unos breves vistazos de algunos mundos agobiantes en los que la locura, la opresión y la muerte pueden surgir repentinamente en un abrir y cerrar de ojos. Estos mundos —aparentemente muy similares al nuestro— se hallan habitados por criaturas crueles que parecen accionadas por control remoto, impulsadas únicamente por sus necesidades más primitivas.

Con títulos de una o dos palabras, las historias cortas que aparecen en *No Comment* son escalofriantes. Por ejemplo, «Ojos» cuenta en tan solo cuatro páginas la decadencia imparable de un trabajador despedido, conducido a la desesperación hasta llegar a un punto de no retorno bajo la mirada omnipresente de cámaras de videovigilancia. «Bolas» se concentra en la histeria chovinista en el lugar de trabajo, mientras que «Corazones quemados» satiriza la pornografía cotidiana de nuestras vidas. Con un humor siniestro, «Páramo» evoca las matanzas sin castigar de trabajadoras mexicanas cerca de las fábricas junto a la frontera con Estados Unidos. En estas historias de horrores de la vida cotidiana no hay ni un suspiro de complacencia. No hay salida, ni la más remota luz al final del túnel, que brinde a los lectores al menos un breve atisbo de esperanza.

Ivan Brun era un autor de culto desde la década de 1990 que amplió su público después de publicar en la revista francesa *L'Écho des Savanes* en 2005, y opta por expresarse quizá en la forma más temprana del cómic: la historia muda. En *No Comment*, Brun retrata la comunicación entre sus personajes mediante globos de pensamiento que contienen pequeñas imágenes, a veces muy parecidas a pictogramas, lo que enfatiza la sensación de profunda deshumanización que transmiten sus historias. Las ilustraciones no pertenecen a ningún género en concreto, pero sí son deudoras de las de Philippe Vuillemin, y ese no es un elogio menor. **NF**

Primera edición L'Écho des Savanes (Francia)
Creador Francia (n. 1958)
Género Terror
Influido por Katsuhiro Otomo



Otros libros de Ivan Brun

Lieux Communs
Low Life
Otaku con Lionel Tran
Panoramique
War Songs

Pushwagners Soft City 2008

«Hariton Pushwagner» Alex Jensen

Primera edición No Comprendo Press (EE.UU.)
Creadores Terje Brofoss (Noruega, n. 1940);
Jensen (Noruega, 1932-2003);
Género Fábula política

Con casi cuarenta años de elaboración, *Pushwagners Soft City* probablemente sea la novela gráfica más icónica de Noruega. Los creadores la comenzaron en 1969 y la concluyeron en 1976, pero el dibujo y el manuscrito originales se perdieron a principios de la década de 1980, y no se encontraron en más de veinte años.

La ciudad de Soft City que da título a la obra está situada en un paisaje futurista y en ella la clave son el consumo y el entretenimiento, las personas son unidades de producción y las diferencias de clases son enormes. La crítica social no es sutil y se expresa mediante la alienación del individuo respecto de la sociedad. *Pushwagners Soft City* presenta una crítica liberal de la sociedad, una preocupación que muestra el espíritu típico de la década de 1970. Otra de sus capas está ocupada por un niño llamado Bingo y su percepción de Soft City.

Ambos creadores estaban influidos por las teorías de Wilhelm Reich, por lo que la psicología de masas es un elemento importante del libro. Como lo es la brutal autoridad de mister Soft, el gobernante indiscutible de la ciudad. Mister Soft representa todo lo que los creadores odiaban y temían de su sociedad. «Recógeme antes de la fiesta, Helmut», le dice mister Soft a su chofer, en un momento absolutamente antiutópico: Soft City está condenada y mister Soft planea huir en un cohete.

Pushwagners Soft City es la historia de cómo los ingenieros, la industria farmacéutica y el ejercicio del poder han corrompido el mundo, y resulta tan actual en nuestros días como lo fue en la década en la que se escribió. **TAH**

La franja del estruendo 2008

Woodrow Phoenix

Título original *Rumble Strip*
Primera edición Myriad Editions (RU)
Creador RU (n. 1961) **Género** Drama **Influido por** Kate Charlesworth y Lynda Barry

¿Cómo podría el londinense Woodrow Phoenix olvidar alguna vez la muerte de su hermana pequeña en un accidente de coche cuando tenía once años? En lugar de convertir esta tragedia en un lacrimógeno cómic autobiográfico, Phoenix opta por investigar la omnipresente influencia que los automóviles tienen en nuestras vidas. Al llamar a su novela gráfica *Rumble Strip* [La franja del estruendo], su intención era crear un efecto similar al de los anuncios de seguridad viaria que pretenden concienciar a la gente de los peligros de la conducción. Phoenix no es un defensor de los peatones: es un conductor y, precisamente porque ama su Audi A3 y disfruta tras el volante, puede brindar una polémica a la vez tan fría y tan sentida sobre el absurdo de las muertes en carretera, que se contabilizan en 1,2 millones cada año en todo el mundo. Quiere que los lectores se pregunten cómo han llegado a aceptar los riesgos de vivir con coche y por qué a los homicidas al volante se les permite seguir con su vida con poco más que una multa, una reprimenda o, quizá, una retirada temporal del carnet de conducir.

Phoenix, en su mordaz crónica, no retrata a ningún personaje, solo a gente hecha con palitos, como las señales de tráfico, y tampoco muestra ningún otro coche que ese a través del cual los lectores ven la acción por sus ventanas subjetivas. Distanciados, vemos transcurrir velozmente hipnóticas autopistas, desprovistas de tráfico, abstraídos por las marcas de la calzada.

Este es un libro repleto de humanidad que examina nuestra relación con los automóviles. **PG**

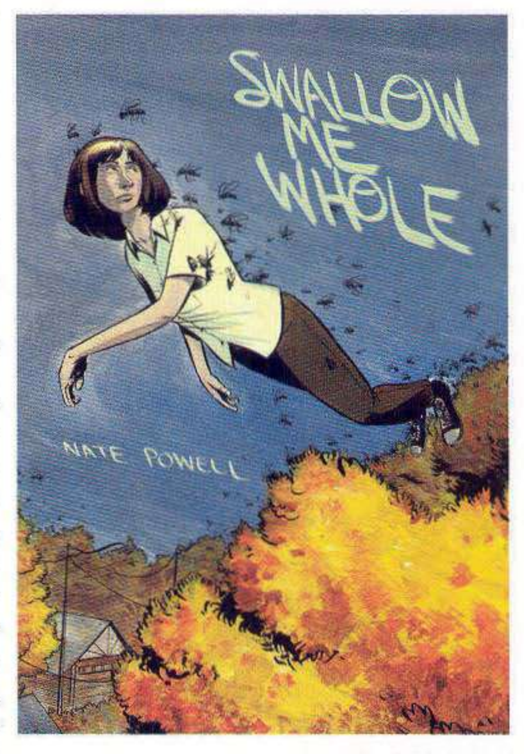
Trágame entera 2008

Nate Powell

Título original *Swallow Me Whole*
Primera edición Top Shelf Productions (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1978) **Género** Drama **Premio** Eisner Award a la mejor novela gráfica original (2009)

Los gemelos Ruth y Perry sufren esquizofrenia. Los dos llevan vidas que se solapan, demasiado entrelazadas para ser hermanos adolescentes: van al mismo colegio, tienen amigos en los mismos círculos sociales, se visitan durante las clases y entre ellas y vuelven a casa juntos. Pero su cercanía es resultado de su enfermedad, ya que a Ruth la consumen alucinaciones de enjambres de insectos que amenazan con devorarla, mientras que, por su parte, Perry debe soportar a un diminuto lagarto que le ordena dibujar. Resulta obvio que Ruth y Perry tratan la esquizofrenia como un secreto sucio y vergonzoso, que no solo ocultan a sus compañeros de clase, sino también a sus padres. El descarnado y sincero retrato que Powell nos ofrece de cómo es la vida con un desorden mortal es enfermizamente honesto. El destino de estos dos hermanos está plagado de tristeza e ironía. Mientras que la esquizofrenia de Ruth le impide casi funcionar sin sus medicamentos, la de Perry se manifiesta como un talento artístico, y su cuaderno está lleno de dibujos que le ha ordenado realizar su pequeño lagarto. Justo cuando Ruth parece encontrar su camino en la vida, al conseguir unas prácticas en el museo de historia natural de su ciudad, su enfermedad la consume. Por su parte, a Perry, diagnosticado como «el saludable», le dejan que se enfrente solo a su enfermedad.

El dibujo sin bordes de Powell transmite una verdadera sensación orgánica. No se trata de ilustraciones directas, sino que empujan, sugieren y perduran. Una historia aterradora y triste que deja una sensación tan inestable como los personajes que la «vivieron». **K-MC**



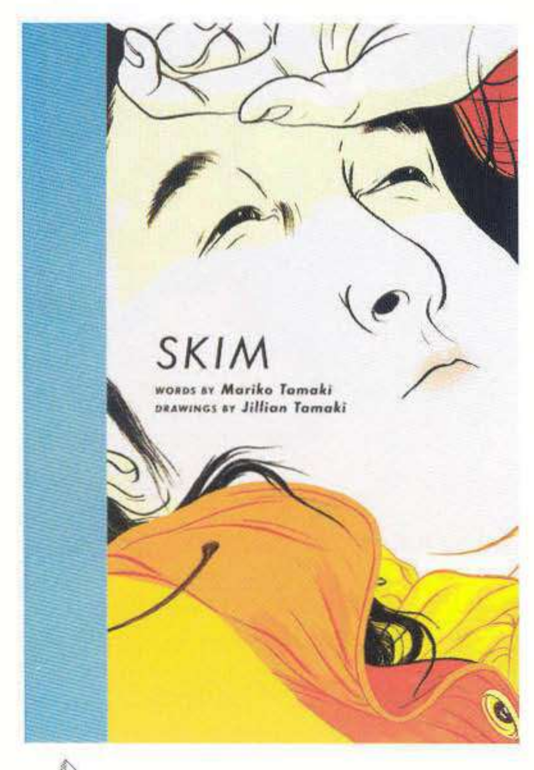
«En algunos momentos, ordenar y reordenar era todo lo que podía hacer para soportar el día.»

Otros libros de Nate Powell
Any Empire
It Disappears
Please Release
Tiny Giants
Wonderful Broken Thing

Skim 2008

Mariko Tamaki Jillian Tamaki

Primera edición Groundwood Books (Canadá)
Creadores Mariko (Canadá, fecha desconocida); Jillian (Canadá, fecha desconocida) **Género** Adolescentes
Premio Ignatz Award a la mejor novela gráfica (2008)



Otras lecturas
Ghost World (Mundo fantasma) de Daniel Clowes
Girls and Boys de Lynda Barry
Lost Girl de Kiriko Nananan
X-Day de Setona Mizushiro

En la portada de *Skim*, una joven protege sus ojos del sol. Su cara oval y blanca como la luna, su boca diminuta y sus cejas elevadas son casi típicas japonesas. Pero *Skim* no trata sobre una geisha extraída de las láminas del siglo XVIII. Skim es el sobrenombre de Kimberley Keiko Cameron, una adolescente moderna y «no delgada», y una solitaria gótica, medio japonesa y aprendiz de bruja en una escuela católica para chicas de Canadá en 1993. Las ansiedades adolescentes de Skim las entienden y las plasman con compasión las primas japonesas-canadienses Mariko y Jillian Tamaki, que elaboran esta novela gráfica como el diario de Skim, absorta en sí misma, en cuyo lomo se advierte: «Diario de Skim, ¡propiedad privada!». Las verdades íntimas que

«Tener dieciséis años es oficialmente lo peor que me ha pasado.»

los lectores perciben no son siempre lo que su diario pretende. Las entradas de Skim a veces están tachadas y los rótulos que muestran su pensamiento contradicen o se oponen a su conducta. Vulnerable tras su veta de cinismo, soporta un brazo roto, a sus padres separados, la desilusión y el despertar de su sentido del yo. Cuando el novio de una chica, un deportista del que se rumorea que es gay, se suicida, los profesores de Skim lo sobrecompensan con un excesivo asesoramiento para estudiantes sobre la tristeza. Todos excepto la favorita de Skim, su tutora de teatro y lengua, la señora Archer, que se convierte en la primera persona con la que Skim se sincera mientras comparten unos cigarrillos. Esto enciende el primer amor de Skim, y su beso en el bosque, discreto e ilícito, ocupa toda una doble página muda. Jillian dibuja con pincel, lápiz y tonos grises a la manera de la tradición del *ukiyo-e* [mundo flotante] de las planchas xilográficas japonesas. **PG**

El gusto del cloro 2008

Bastien Vivès

Un joven que es obligado a ir a nadar con regularidad para tratar sus dolores de espalda, ve a una chica desconocida de aproximadamente su misma edad en la piscina local. Este es el punto de partida para un insólito juego de seducción que se desarrolla casi en silencio, tan solo con gestos rudimentarios y términos mudos. Los lectores no consiguen saber casi nada sobre la identidad de los personajes o de sus antecedentes, pero, evidentemente, esto no es lo importante. Como sucede en las películas de Eric Rohmer, lo que importa no es el «por qué» sino el «cómo».

En el entorno anónimo, silencioso y algo extraño de la piscina, que despersonaliza a todos los usuarios al convertirlos en meros cuerpos, las imágenes dominantes son los ojos. Estos ojos buscan un objeto de deseo e intentan evitar la mirada de los demás: contemplan la piel mientras nadan monótonamente en la piscina.

«¿Alguna vez te has preguntado por qué estás dispuesto a morir?»

Vivès debutó en 2007 en el mundo del cómic, e hizo gala de una gran habilidad gráfica. Había trabajado en la animación, pero se ha hecho un hueco rápidamente como un autor con el que se debe contar. La nueva generación del cómic francés le debe mucho a este joven autor. La mayoría de sus historias versan sobre la exploración de las emociones, y *El gusto del cloro*, su tercer libro publicado, no es una excepción a esta tendencia.

Con matices y modestia combinados con un control y una fluidez notables, Vivès presenta un enfoque sofisticado e íntimo hacia el cómic, que sobre todo pretende que las imágenes se expresen por sí mismas. Con su simplicidad, luminosidad y silencio, las páginas mudas de *El gusto del cloro* y su movimiento danzarín de cuerpos bajo el agua no se olvida fácilmente. **NF**

Título original *Le goût du chlore*
Primera edición Casterman (Bélgica)
Creador Francia (n. 1984)
Género Romántico



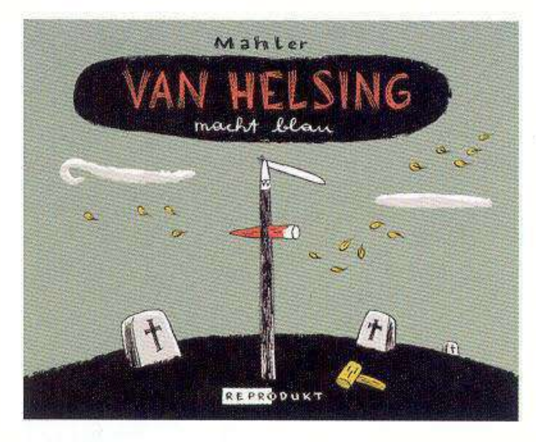
Otras lecturas

Torpe de Jeffrey Brown
Likewise de Ariel Schrag
Rumble Strip de Woodrow Phoenix
Scott Pilgrim de Brian Lee O'Malley

La noche libre de Van Helsing 2008

Nicolas Mahler

Título original *Van Helsing macht blau*
Primera edición Reprodukt (Alemania)
Creador Austria (n. 1969)
Género Humor



«Siempre quise conseguir ideas rápidamente, y tengo un estilo de dibujo que las plasma en papel de un modo directo y rápido.»

Nicolas Mahler

Otras lecturas

Amy and Jordan de Mark Beyer
Flaschko de Nicolas Mahler
Kratochvil de Nicolas Mahler
Krazy Kat de George Herriman
Zippy The Pinhead de Bill Griffith

Nicolas Mahler es un maestro de los mundos estrafalarios, que son escenario para sus historias humorísticas y surrealistas, en las que distorsiona el aspecto de sus personajes como si los viéramos a través de un espejo de feria. Las figuras grandes y escuálidas son tan altas como postes de teléfono, mientras que los personajes bajos y rechonchos son casi cuadrados, con narices desproporcionadamente largas y pies anormalmente cortos. Con su humor seco y mudo, expresado a través de personajes de películas de terror, Mahler podría compararse al director finlandés Aki Kaurismäki por su creación de atractivas narrativas mudas en blanco y negro.

En *Van Helsing macht blau* [La noche libre de Van Helsing], Mahler retrata figuras de ficción como Drácula, Frankenstein, hombres lobos y el Hombre Invisible, como si fueran adorables cabezas de chorlito. No hay monstruos, sino personas normales que casualmente poseen peculiaridades físicas de lo más extraño, que las hacen vulnerables a distintas dificultades cotidianas. Por ejemplo, el Hombre Invisible es ignorado, naturalmente, por el camarero mientras trata de pedir una cerveza. Por su parte, la Momia se encuentra en una cita romántica con su amada, pero cuando las cosas se ponen calientes, se ve obligada a rechazarla, ya que ella intenta quitarle las vendas. Y Drácula tiene serios problemas para volver a encontrar su tumba tras haber tomado una cerveza de más en un bar.

Se desconoce si la inspiración de Mahler viene de las películas mudas de Buster Keaton y su actitud estoica y fatalista ante las vicisitudes de la vida. Pero, en cualquier caso, dibuja a sus personajes con la misma expresión impertérrita, y estos se comportan también del mismo modo. Este cómic es obra de un humorista con un talento excepcional cuyo enigmático juego con los arquetipos del terror empuja a sus «monstruos» a los extremos del absurdo en sus banales escenarios. **MS**

Nunca lo dirías: un hombre bueno y decente 2009

Carol Tyler

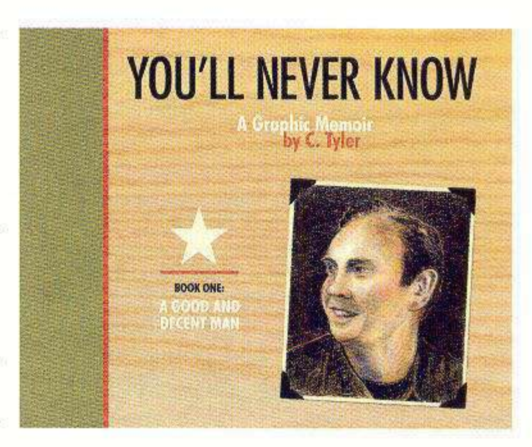
El padre de Carol Tyler, Charles, mantuvo la mayor parte de lo que vio en la Segunda Guerra Mundial enterrado bajo toneladas de «hormigón mental». Sin ser un hombre reservado por naturaleza, al igual que el resto de los millones de militares estadounidenses de esa generación, mantuvo silencio sobre la guerra durante más de seis décadas, tiempo que dio origen a un distanciamiento entre padre e hija que aquí se trata de salvar mediante memorias fragmentadas, objetos de recuerdo e impulsos de un corazón apesadumbrado.

Este relato cautivador trata sobre el esfuerzo de una hija por comprender a su padre y sobre cómo su silencio influyó en la capacidad de ella misma para relacionarse con los que la rodean.

Los cimientos del libro se pusieron en 2002 tras una llamada telefónica inesperada. «Hola, papá, ¿qué sucede?». «Ríos de sangre», fue su respuesta. *You'll Never Know* [Nunca lo dirías], presentado como álbum de recortes, emplea una gran variedad de técnicas de ilustración con un gran efecto emocional. Los recuerdos de Tyler mezclan una combinación de páginas completas en colores vívidos de paisajes del Medio Oeste norteamericano, reproducciones manuales de fotografías sepia y sutiles acuarelas que inundan las páginas del libro. El estilo del dibujo fluctúa entre el simbolismo, el realismo y la fantasía. El padre de Tyler es el buen hombre del título, representado alternativamente como un zorro, un árbol, un niño y un soldado.

La autora deja al descubierto el caos y la disfunción de su familia y los retrata con inteligencia en sucesiones de conversaciones que se solapan. Pero aquí no hay reproches, ni dedos acusadores, solo viñetas y recuerdos relatados utilizando cincuenta y tres tintas. *Nunca lo dirías* solamente es la primera entrega de una saga familiar inflexible y reveladora que una vez terminada ocupará tres volúmenes de obligada lectura. **BS**

Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1951)
Género Drama, autobiografía **Premio** Nominado al Eisner Award al mejor artista (2010)



«Tengo que conseguirlo. Tengo que descubrir algún modo de hablar de esto, de TODO esto, de la historia, del drama...»

Otras lecturas
La guerra de Alan de Alan Cope
Ethel and Ernest de Raymond Briggs
Late Bloomer de Carol Tyler
Maus: relato de un superviviente de Art Spiegelman
Persépolis de Marjane Satrapi

Alec: los años llevan pantalones 2009

Eddie Campbell

Título original *Alec: The Years Have Pants*
Primera edición Top Shelf Productions (EE.UU.)
Creador RU-Australia (n. 1955) **Género** Autobiografía
Premio Ignatz Award al mejor dibujante (2010)

Alec es el álter ego en papel del artista Eddie Campbell en esta serie de cómics autobiográficos que dio comienzo a principios de la década de 1980 y que aún siguen publicándose, aunque desde entonces Campbell se ha desembarazado del disfraz de Alec. Las tiras de *Alec* se publicaron originalmente como historias cortas en diversas publicaciones de pequeñas editoriales y luego como recopilaciones en libro. *The Years Have Pants* [Los años llevan pantalones] es la combinación de varios libros publicados anteriormente como volúmenes individuales que registran la crónica de distintos períodos y a los que se ha añadido nuevo material.

Al principio —lo que luego se convertiría en las recopilaciones *The King Canute Crowd* [La gente del Rey Canute] y *Graffiti Kitchen* [Cocina grafiti]—, Alec es un joven con aspiraciones artísticas que tiene un empleo manual y disfruta de una vida disoluta y de largas conversaciones de bar con su compañero de trabajo Danny Grey, que se convierte en su mentor y en una figura heroica. Estas historias continúan en *Cómo ser un artista*, *Little Italy* y *La musa muerta*, que se centran en la carrera artística del héroe, primero en pequeñas editoriales y luego como aspirante a profesional, incluido su traslado al país natal de su esposa, Australia. *The Dance of Lifey Death* [El baile de la muerte vivaracha], *After the Snooter* [Tras el acoso] y *The Years Have Pants* [Los años llevan pantalones] recopilan viñetas e historias cortas que se centran en la vida cotidiana de Campbell y su familia, así como los tres capítulos de un proyecto abandonado, *The History of Humor* [La historia del humor]. **J-PJ**

Sábado de mis amores 2009

Marcello Quintanilha

Título original *Sábado dos meus amores*
Primera edición Conrad (Brasil)
Creador Brasil (n. 1971)
Género Fábula política

Sábado dos meus amores [Sábado de mis amores], una tremenda y notable recopilación de historias cortas, es el producto de muchos años de trabajo, y para reunir en él las tiras que contiene Quintanilha dedicó una gran cantidad de tiempo y esfuerzo a la observación de las personas y los lugares que retrataba. Las historias de esta colección escrita, dibujada, entintada, coloreada y rotulada por el propio artista en solitario, tienen lugar en su totalidad en verdaderos entornos brasileños, y se han registrado con meticulosa atención y son la prueba del detalle con el que el autor mira a la gente. La obra más corta ocupa una sola página pero captura el momento que trata a la perfección.

Estas historietas no versan sobre imágenes hermosas, sino que están hechas para transmitir una emoción, por lo que enlazan claramente con la tradición literaria brasileña de la «crónica», un texto breve en el que el ambiente generalmente es más importante que la trama. Incluso en el caso de la historia más larga, que parece haberse elaborado específicamente para el libro y que abarca veinte páginas, el ambiente es lo que más importa.

Estas historias, que tratan sobre el sentido de la vergüenza de un hombre, el amor por el fútbol de otro o el primer amor de una chica, no se centran solo en sus protagonistas, sino que también funcionan como ventanas a través de las cuales los poderes de observación y la memoria de Quintanilha se mezclan con su pericia técnica para brindarles a los lectores retazos inolvidables de un Brasil tradicional. Estas viñetas se elaboraron con lentitud y envejecen bien. **CB**

El dibujo de Quintanilha pretende capturar la esencia de la vida rural en Brasil. ➡


... DEPOSITADAS SOBRE UMA FOLHA DO JORNAL DOS SPORTS, NUMA DAS PRATELEIRAS DA GELADEIRA, ANTES DO INÍCIO DE CADA PARTIDA... ISSO ERA PIOR DO QUE TUDO!
Foi uma rodada


NÃO ERA APENAS PERDER, COMO QUANDO ESTAVA SEM CIGARRO... ERA A HUMILHAÇÃO! A VERGONHA!
Foi uma rodada


ERA A GOLEADA!


PARA GARANTIR A EFICÁCIA DESSE AMULETO, EDGARD NÃO O REVELAVA A NINGUÉM — NEM À MULHER, D. SALETE...
EDGARD, ESSA CERVEJA É PRA TOMAR COM O ALMOÇO?
EH... NÃO, NÃO... EU... COMPREI SÓ PRA DEIXAR AÍ GELANDO... NÃO É PRA TOMAR AGORA, NÃO... EI!... PODE DEIXAR QUE DAQUI A POUCO EU TOMO...


...NEM AOS AMIGOS, COMO DJALMA BRANCO.
Ô EDGARD, AQUELAS CERVEJA JÁ DEVEM TÁ GELADA PRA CHUCHU!...
NÃO, DEIXA MAIS UM POUCO, DJALMA... OLHA, O FLAMENGO PEGOU A BOLA...


NAQUELE DIA, PORÉM, TUDO DARIA CERTO!


DEIXARA AS CRIANÇAS COM UMA TIA, EM BENFICA.
QUANDO É QUE VOCÊ VEM BUSCAR?
DOMINGO, DEPOIS DO JOGO.

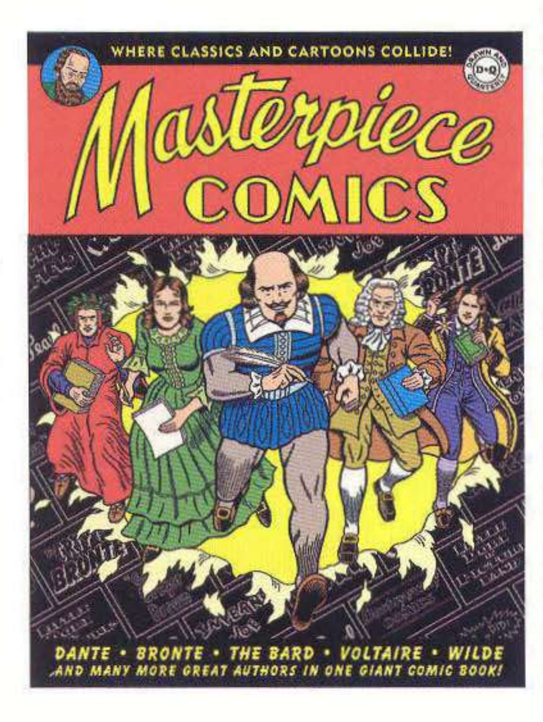

MAÇO DE CIGARRO CHEINHO, COMPROU SUAS DUAS SAGRADAS CERVEJAS NO MARIANO.
EU VOU PARAR DE VENDER FIADO, VIU, SEU EDGARD?


ACOMODOU-AS CUIDADOSAMENTE NO COMPARTIMENTO DE COSTUME...

Cómics de obras maestras 2009

Robert Sikoryak

Título original *Masterpiece Comics*
Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador EE.UU. (n. 1964) **Género** Parodia
Premio Ignatz Award a la mejor antología (2010)



Otras lecturas
Casanova's Last Stand de Hunt Emerson
Clásicos ilustrados de Albert Kanter y otros
La liga de los hombres extraordinarios de Alan Moore y Kevin O'Neill
La guerra de los mundos de Ian Edginton y D'Israeli

Antes de *Masterpiece Comics* [Cómics de obras maestras], los intentos por adaptar obras clásicas de la literatura al cómic siempre han tenido el problema de no contar con espacio suficiente para hacer justicia a las historias, como puede verse en los cómics de la colección *Classics Illustrated* [Clásicos ilustrados]. Algunas escenas cruciales se omitían, por necesidad, y ciertos personajes secundarios, aunque fundamentales, a veces se ignoraban por completo. A menudo el dibujo era meramente eficiente, con poco de arte con trasfondo, y, en algunos casos, incluso se alteraban los argumentos. Parecía que los clásicos y el cómic estuvieran destinados a no encontrar nunca un punto común. Y, de repente, apareció Robert Sikoryak.

«Cuando me fui a la cama estaba bien, pero ahora... ¡Qué vida más horrible!»

Sikoryak se especializa en tomar obras literarias clásicas y, en lugar de intentar narrar la historia de forma condensada, opta por la parodia y se concentra únicamente en aquellos elementos esenciales que considera que se trasladarán mejor al medio del cómic. En su adaptación de *Cumbres borrascosas* de Emily Brontë titulada «The Crypt of Brontë» [La cripta de Brontë], Sikoryak eleva con inteligencia al ama de llaves Elly Dean al estado de narradora y la emplea para contar extractos escabrosos y cuidadosamente seleccionados de la novela de Brontë. En «Good ol' Gregor Brown» [El querido Gregor Brown] aprovecha los personajes de *Snoopy* para dar vida a *La metamorfosis* de Franz Kafka, la historia del vendedor Gregor Samsa que al despertar descubre que se ha transformado inexplicablemente en un gran insecto.

Sikoryak tiene una capacidad camaleónica para imitar cualquier estilo que la historia y el escenario requieran. **BS**

Asterios Polyp 2009

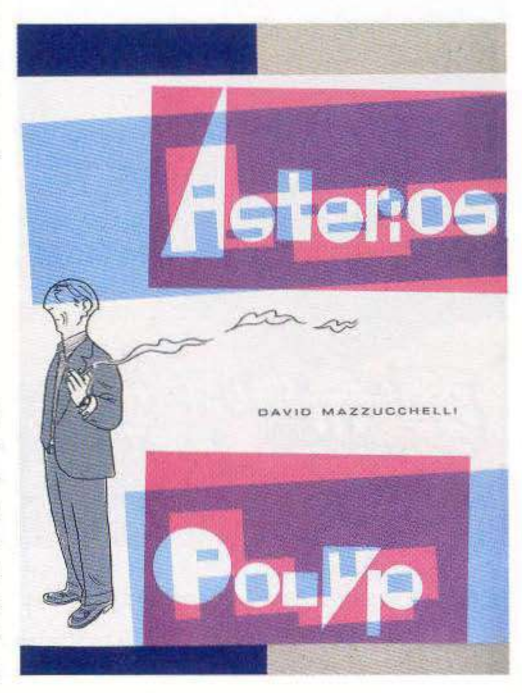
David Mazzucchelli

Conoce a Asterios Polyp, un irritable, estirado y ególatra «arquitecto de papel», premiado por sus diseños, aunque ninguno se haya construido. Su cómodo mundo se pone patas arriba cuando un rayo alcanza su bloque de apartamentos y destruye casi todo. ¿Qué debería rescatar? Los lectores descubren poco a poco por qué ha salvado un mechero, un reloj y un cuchillo del ejército suizo, a medida que revisa su frustrada carrera y su relación rota con Hana Sonnenschein, la mujer a la que amó, y se muda a la América profunda para ganarse la vida como mecánico. Aquí nuestro fantástico narrador es Ignazio, el gemelo idéntico de Asterios, cuya muerte al nacer le ha atormentado desde entonces por miedo a haber sido el asesino de su hermano en el útero.

«Hay una tensión palpable entre el orden y el caos.»

Con una innovación deslumbrante, Mazzucchelli aprovecha las posibilidades formales del medio al conceder a cada personaje principal su propio estilo de dibujo, su forma de globo de diálogo y su tipo de letra para estos, todos acordes con el personaje. Así, mientras Asterios no para de hablar en mayúsculas enfáticas dentro de bloques rectangulares, la voz de Hana, más suave, se evoca mediante cursivas en mayúsculas y minúsculas dentro de globos curvos. Cuando la pareja se conoce en una fiesta, se les dibuja con distintos estilos: Asterios, compuesto por formas aristotélicas con contornos azules, y Hana, parecida a una estatuilla labrada en rosa con volumen texturizado. A medida que se enamoran, van adoptando el registro visual del otro y, literalmente, armonizan entre sí. Las paletas de colores también se modifican para adecuarse a los escenarios. El propósito de Mazzucchelli es reflejar cómo un hombre lidia con lo que merece su atención. **PG**

Primera edición Pantheon Books (EE.UU.)
Creadores EE.UU. (n. 1960)
Género Romántico
Premio Los Angeles Times Book Prize (2009)

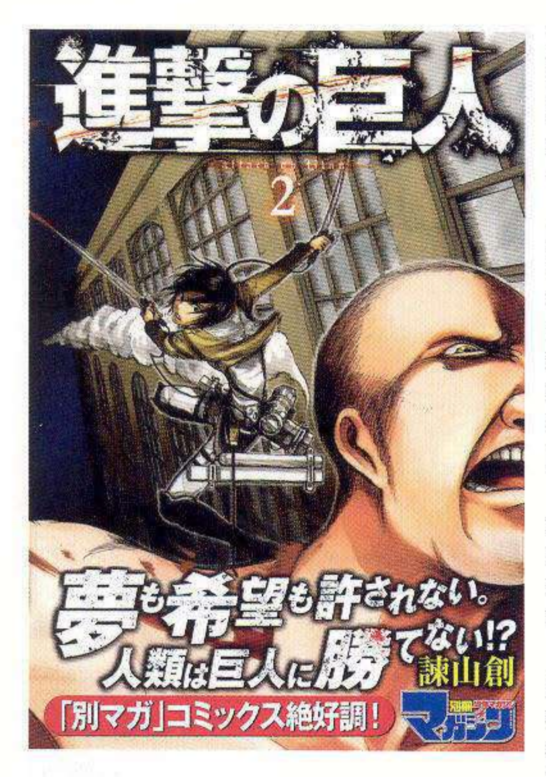


Otras lecturas

Big Man de David Mazzucchelli
Ciudad de cristal de Paul Auster, Paul Karasik, y David Mazzucchelli
George Sprott de Seth
Rubber Blanket de David Mazzucchelli

El ataque de los titanes 2009

Hajime Isayama



«Ese día la humanidad recordó el terror de ser gobernada, la frustración de vivir en una jaula.»



Otras lecturas

Berserk de Kentaro Miura
Linebarrels of Iron de Eiichi Shimizu y Tomohiro Shimoguchi
Neon Genesis Evangelion de Yoshiyuki Sadamoto

Título original *Shingeki no Kyojin*
Primera edición Kodansha (Japón)
Creador Japón (n. 1988)
Género Ciencia ficción, fantasía, terror

Un joven aspirante a *mangaka* (dibujante de mangas), Hajime Isayama, envió su trabajo a los editores de la revista de cómics más vendida de Japón. Lo rechazaron. Por suerte, una revista menos famosa, *Bessatsu Shonen*, estaba dispuesta a publicar su obra. Tanto los lectores como la crítica alabaron su originalidad, y *Shingeki no Kyojin* [El ataque de los titanes] pronto se encaramó a lo más alto de las listas de ventas.

Este cómic, considerado demasiado oscuro e intenso, con un dibujo sin pulir que parecía que iba a carecer de atractivo para el gran público, posee una historia que se adapta a lo que el manga japonés andaba buscando. Se trata de un relato de supervivencia desesperada.

En un futuro lejano, los humanos han sido perseguidos y devorados —casi hasta el límite de la extinción— por una raza de gigantes enormes y carentes de inteligencia salidos de no se sabe dónde. Un grupo de humanos ha conseguido sobrevivir a la matanza construyendo altas murallas alrededor de su territorio, una táctica que los ha mantenido a salvo durante cien años. Cuando la historia comienza, el santuario humano es puesto en peligro por la súbita aparición de un gigante aún más grande, lo que permite a otros gigantes entrar en la ciudad. En medio de esta guerra por la supervivencia, tres amigos adolescentes, Elen, Mikasa y Armin, se unen al ejército para vengar la muerte de sus familias y luchar por la supervivencia de la humanidad. El atractivo manga de Isayama está repleto de un sentido de amenaza insuperable, desesperación y miedo hacia un enemigo implacable e imposible de conocer. **NK**

Un lugar equivocado 2009

Brecht Evens

Título original *Ergens waar je niet wil zijn*
Primera edición Oogachtend (Bélgica)
Creador Bélgica (n. 1986)
Género Drama

¿Quién es popular y quién no? En eso se centra *Un lugar equivocado*, el cuarto libro de Brecht Evens y primero en ser traducido al español. Que se centre en la popularidad y las fiestas de madrugada no es una sorpresa: cuando Evens comenzó a crear el libro, todavía era un estudiante y las fiestas formaban parte de su vida.

Evens tiene un buen ojo para la conversación y el comportamiento humano, algo que queda patente desde la primera escena, en la que muestra una aburrida fiesta en casa de Francis a la que todos parecen haber acudido por la popular Robbie. Sin embargo, Robbie se encuentra en otro lugar, en su discoteca habitual, donde su capacidad de seducción y sus habilidades para cautivar al público atraen a hombres y mujeres por igual. El contraste entre el tímido Francis y la extrovertida Robbie es extremo, pero aun así acaban siendo muy buenos amigos, mientras la obra presta gran atención a plasmar conversaciones banales, en su mayoría sobre miembros del sexo opuesto, ropa y aspecto.

Evens casi nunca usa bordes para sus viñetas. El diálogo se escribe directamente sobre la página, con un color distinto para cada hablante, lo que hace que los globos de diálogo sean superfluos y permite una relación colorista entre el texto y el dibujo. El dibujo se extiende también sobre la página y varía de tamaño. Los trajes son carnavalescos y los detallados fondos convierten una discoteca en una especie de país de las maravillas de Alicia, y el exuberante empleo de acuarelas en rojos cálidos, azules y verdes crea un ambiente alegre y despreocupado. Un festín para la vista. **GM**

Bayou 2009

Jeremy Love

Primera edición Zuda/DC Comics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1980)
Género Fantasía
Premio Glyph Award a la mejor historia de cómic (2009)

Bayou está ambientado en 1933 en el mundo de ensueño paralelo de «Dixie», al estilo de Lewis Carroll, situado en algún lugar del delta del Mississippi, un lugar que creció con la sangre derramada en la guerra de Secesión. La niña de nueve años, Lee Wagstaff, es nuestra «Alicia», una muchacha negra, hija de un pobre aparcero que crece con miedo al *bayou* («el pantano», en la lengua de la zona) tras verse obligada a recuperar de sus profundidades el cuerpo muerto de un niño negro linchado.

Lee se hace amiga de una chica blanca, Lily, y luego contempla cómo es engullida por una criatura gigante del pantano llamada Bog. El padre de Lee es acusado de la desaparición de Lily, y Lee se ve obligada a entrar de nuevo en este misterioso mundo para rescatar a su amiga y salvar a su padre. En su viaje se topa con Bayou, un benevolente monstruo del pantano que canta blues y está atormentado por recuerdos cuyo significado Lee no puede comprender, y juntos emprenden la búsqueda de Lily.

Bayou tuvo sus orígenes en la editorial Zuda de DC, basada en la web. Sus suntuosos colores, obra de Patrick Morgan, la imbuyen de un gran atractivo estético. Simplemente, no puedes apartar la mirada. Pero este caramelo visual es una espada de doble filo: el arte, tanto suntuoso como amenazador, atrae a la vista solo para que los lectores se enfrenten con las perturbadoras realidades del mundo segregado de la década de 1930 en el que vive Lee. En lo visual, el ritmo puede parecer lento, y el diálogo, escaso, pero el arte habla por los codos. **BS**

La hija del impostor 2009

Laurie Sandell

Título original *The Impostor's Daughter*
Primera edición Little, Brown and Company (EE.UU.)
Creadores Sandell (EE.UU., fecha desconocida)
Género Drama **Premio** Eisner Award, nominación (2010)

Laurie Sandell, hija de un profesor universitario, creció en la seguridad de que su padre era el papá más listo, guapo y valiente del mundo. Había sido encarcelado por sus creencias políticas en su Argentina natal, había sobrevivido a un ataque con granadas, y había tenido una brillante carrera como profesor en Stanford. ¿O no? Sandell, a medida que crece, comienza a preguntarse por qué su padre recibe cartas dirigidas a una serie de personas que no conoce y por qué cuando le despiden de su trabajo de profesor comienza a vagar por la casa en ropa interior y a fotocopiar el diario que ella escribe.

Quizá la prueba de la fuerza del amor entre Sandell y su padre sea que ni siquiera esta traición le haga dudar de él mucho tiempo. Pero cuando se da cuenta de que puede haber arruinado su credibilidad para siempre, comienza a hacer preguntas que dejan al descubierto mucho más de lo que pretendía. Y también empieza a preguntarse a sí misma el efecto que las invenciones y medias verdades de su padre han tenido sobre sus propias relaciones, especialmente con el sexo opuesto.

Con *The Impostor's Daughter* [La hija del impostor], Sandell emplea la habilidad con la que impresionaba a su padre —dibujos divertidos de él que dejó en el armario familiar— y la convierte en una herramienta para indagar en las profundidades de la identidad de la familia. Las páginas rebosan de un color y una textura de gran belleza, que aporta Paige Pooler. En 245 páginas, Laurie Sandell defiende que no importa lo que nos digan nuestros padres sobre sí mismos; es lo que no nos dicen lo que marca nuestras vidas. **EL**

Alpha... direcciones 2009

Jens Harder

Título original *Alpha... directions*
Primera edición Actes Sud/L'An 2 (Francia)
Creador Alemania (n. 1970) **Género** Historia
Premio Premio a la «Audacia» en Angulema (2010)

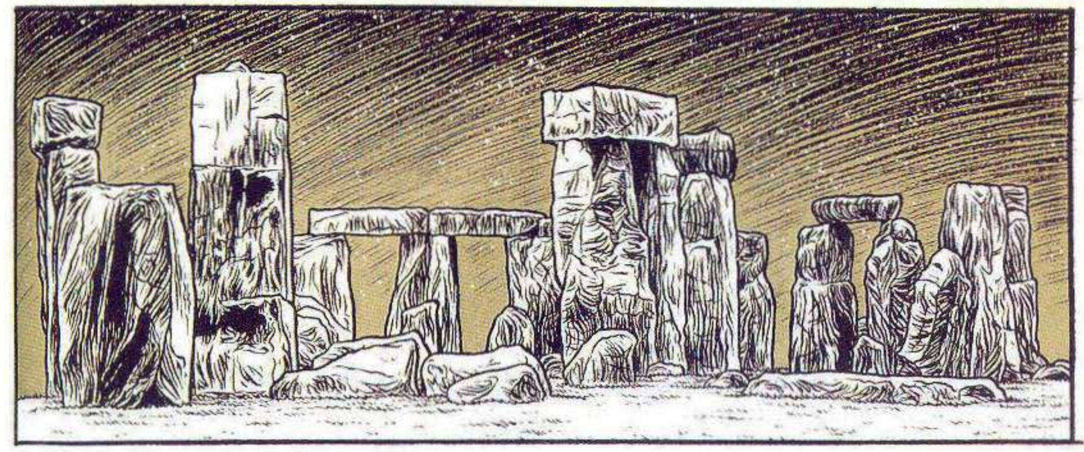
Pocas tiras se fijan objetivos tan ambiciosos como *Alpha... directions* [Alpha... direcciones], el literalmente demiúrgico intento de Jens Harder por volver a contar en un solo libro catorce mil millones de años de historia, desde el Big Bang hasta la aparición de la especie humana en el Cuaternario. Su ingente investigación es evidente, y el autor ha tratado de permanecer lo más fiel posible a los más recientes avances científicos en el área, aunque informa explícitamente de la subjetividad de las elecciones que ha realizado.

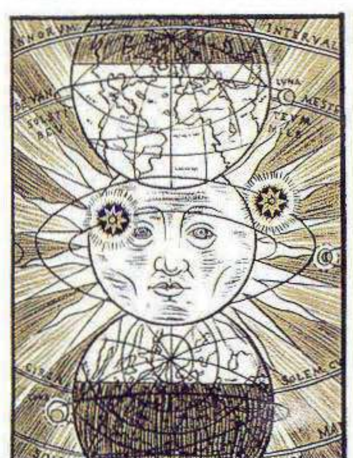
Los lectores siguen una guía cronológica sobre las aventuras del universo, pasando por cada una de las edades de la materia, primero a escala cósmica y luego, una vez formada la Tierra, a la de las épocas geológicas del planeta. La cantidad de datos es inmensa, y se aportan a una velocidad vertiginosa, pero lo que realmente captura la atención del lector es el dibujo.

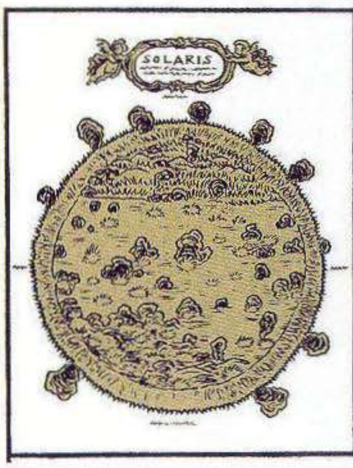
Con gran habilidad y en un esquema bitonal que permite identificar fácilmente cada período que se aborda, Harder combina dibujos científicos que detallan aspectos de paleontología, biología, química, física y astronomía. Las imágenes que ofrece de los grandes mitos de la humanidad están basadas en todas las tradiciones iconográficas. Harder mantiene un gran sincretismo hasta el final, aunque de vez en cuando se permite echar un vistazo a cuadros, esculturas, edificios e incluso a cómics.

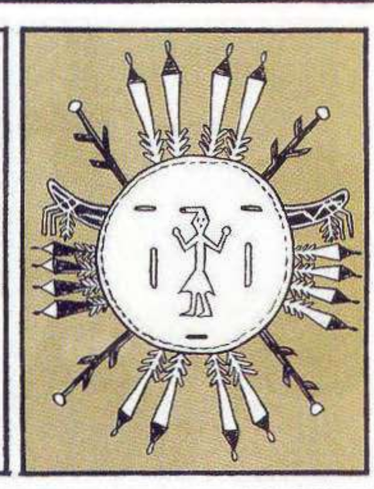
Esta capacidad para estimular la imaginación respecto a un tema tan inmenso es lo que hace de esta impresionante obra algo tan atractivo. En las 350 páginas, los humanos ocupan una sola página. **NF**

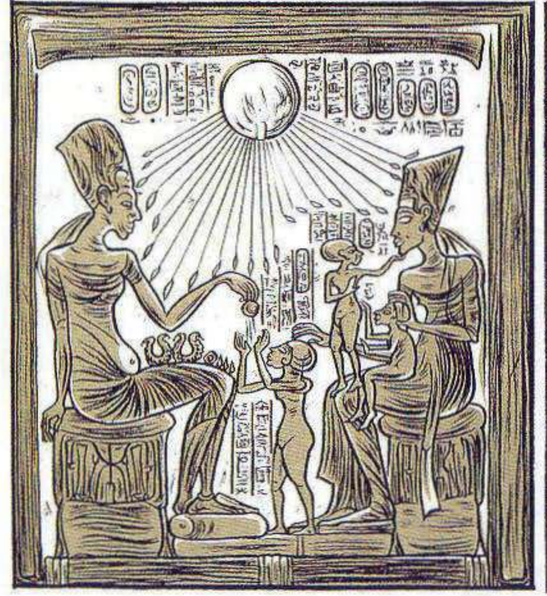
Alpha... direcciones muestra la historia del universo mediante múltiples imágenes.






SOLARIS



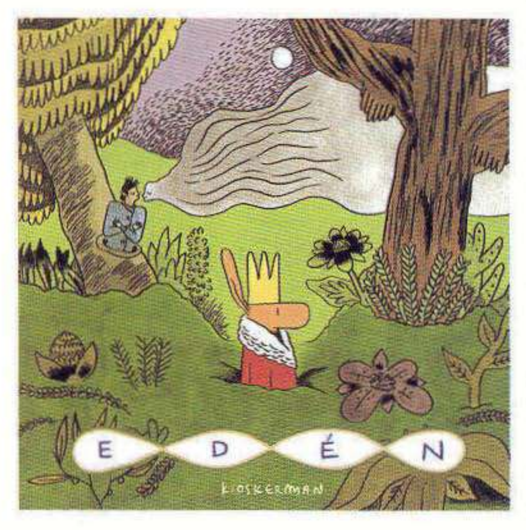




Edén 2009

«Kioskerman»

Primera edición Editorial Sudamericana (Argentina)
Creador Pablo Holmberg (Argentina, n. 1979)
Género Fantástico
Influido por Tove Jansson



«Creo que si trabajas día a día, la barrera que nos impide conocer nuestro verdadero yo comienza a ceder.»

Pablo Holmberg



Otras lecturas
Maldiciones de Kevin Huizenga
Macanudo de Liniers
Map of My Heart de John Porcellino

Lo que consideramos el Edén es una ilusión. También es, por supuesto, un cómic argentino para la web que se convirtió en el primer libro impreso por Drawn & Quarterly de un autor latinoamericano. Pero, en el fondo, es una ilusión. Lo que el cómic *Edén* oculta entre su clasicismo formal de historietas de una página, cada una de sus cuatro viñetas, es un enfoque experimental sobre lo que significa ser humano: las dudas, el miedo, el amor y todas las cosas inexplicables.

Es como si J. R. R. Tolkien, con su romanticismo creador de mundos y su capacidad para dar vida y sentimientos a la naturaleza, se hubiera fusionado de algún modo con el Frank King de *Gasoline Alley*, con su sutil pero discernible surrealismo autobiográfico. El resultado es el cómic más básico y poderosamente humano.

Los lectores siguen al diminuto personaje de Kioskerman, el Rey del Bosque, mientras este habla con la luna y recorre su reino. A primera vista, los dibujos parecen contar con un estilo simple e imperfecto, pero el uso que Kioskerman hace del espacio y del silencio es una señal de su precisa técnica como historietista. De hecho, encontramos cientos de pequeñas referencias a distintos aspectos de la historia del cómic, desperdigadas por cada una de sus viñetas. Lejos de ser simple, se trata evidentemente de una obra repleta de conocimiento y pasión.

Las historias de *Edén* tal vez parezcan familiares, pero dicha percepción es también una ilusión, aunque las raíces de las narrativas puedan situarse en las imágenes salvajes del folclore primitivo. No se puede culpar al Rey del Bosque porque su tierra esté repleta de entidades antropomórficas, puesto que esa naturaleza emocional es simplemente Kioskerman saltando al vacío mientras expresa sus sentimientos.

Es posible que *Edén* esté ambientado en un diminuto paraíso de ensueño, pero las dolorosas realidades de nuestra existencia cotidiana nunca se pueden olvidar. **JMD**

Paseando al perro 2009

David Hughes

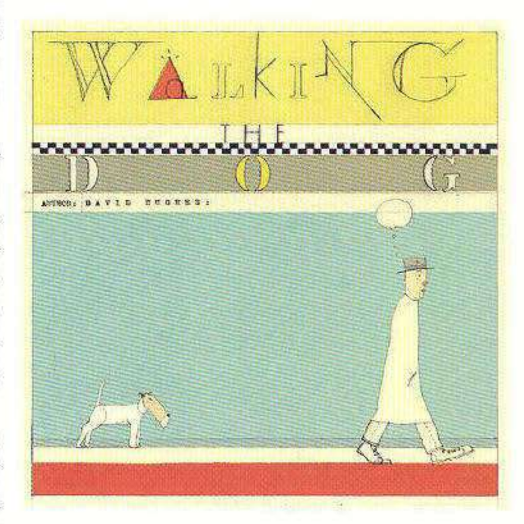
David Hughes es un aclamado ilustrador de libros, pero su salud sufre por su labor sedentaria, la bebida y la alta tensión arterial. La mejor medicina, prescrita por su médico y comprada por su esposa, es un fox terrier con pelos de alambre llamado Dexter. En esta meditación independiente y semiautobiográfica de 304 páginas, Hughes se dibuja como un cascarrabias parecido a Jacques Tati, con la bolsa para las necesidades del perro agarrada con delicadeza entre los dedos y al que pasear al animal le obliga a socializar con completos desconocidos.

Las representaciones de sí mismo que ofrece Hughes tampoco dejan de cambiar, ya que al pasear su mente vaga de regreso a sus recuerdos, algunos de los cuales son perturbadores y divertidos. En la primera excursión de Dexter a Brighton, Hughes se ve a sí mismo como un niño llamado William (su segundo nombre) perdido en el muelle. Luego divisa a su ansioso padre preguntando: «¿Ha visto a mi pequeño Willie?», como en una postal costera de Donald McGill.

Pero pronto empiezan a acumularse flashbacks más oscuros: un compañero de clase estrangulado por su madre con una corbata escolar, el acoso infantil de un gay en un campamento de verano, el suicidio del magnate local, un brutal ataque a un inmigrante polaco o una escalofriante sesión de güija. La muerte nunca parece estar mucho más allá de un paseo con el perro.

El idealizado álter ego de Hughes, John Crawford, tampoco ofrece mucho confort, ya que es un sicario desquiciado cuyo siguiente encargo puede ser la mujer de Hughes. Este modula sus precisos trazos —de lo duro a lo frágil, de lo conciso a lo emborronado—, tanto en letras manuscritas con pulcritud como en letras de imprenta, en collages fotográficos, cómics densos o imágenes que ocupan toda una página, prueba de la mano y la mente que hay tras ellos, que, al igual que Paul Klee, hacen que «una línea vaya a pasear». **PG**

Título original *Walking the Dog*
Primera edición Jonathan Cape (RU)
Creador RU (n. 1947) **Género** Fantasía, autobiografía
Influido por Arthur Sarnoff



«Se gira con una mirada interrogativa y algo asombrada y yo empuño el Colt 45 Magnum Python.»

Otras lecturas
Drawings? de David Hughes
Duncan the Wonder Dog de Adam Hines
Othello by William Shakespeare de David Hughes

Notas al pie de Gaza 2009

Joe Sacco

Título original *Footnotes in Gaza*
Primera edición Metropolitan Books (EE.UU.)
Creador Malta-EE.UU. (n. 1960) **Género** Drama
Premio Ridenhour Book Award (2010)

Joe Sacco es un pionero en el periodismo de novela gráfica, un género en crecimiento que emplea los cómics como reportaje, y *Notas al pie de Gaza* quizá sea su obra más ambiciosa. El libro se inspiró en una referencia realizada por Noam Chomsky a la muerte de civiles palestinos a manos de las Fuerzas de Defensa de Israel en la ciudad de Khan Younis en 1956. La investigación de Sacco revela detalles de otro incidente en la ciudad vecina de Rafah en la que estas mismas fuerzas acabaron con las vidas de 111 palestinos. Dichos incidentes, enterrados en un informe de la ONU, forman las notas al pie de «una guerra olvidada», una referencia al fiasco postimperial que supuso el conflicto de Suez. *Notas al pie de Gaza* se divide entre relatos de Khan Younis y de Rafah, aunque estos últimos ocupan la parte más extensa del libro.

Sacco se introduce en la historia y le vemos llevar a cabo su investigación, recopilar testimonios orales y visitar lugares, y este proceso es el que articula la narración. Nunca deja de estar presente, incluso cuando resalta las narraciones de los testigos, con sus ojos ocultos tras sus gafas, que a menudo miran directamente al lector y rompen la barrera entre obra y lector.

El estilo de Sacco está bien establecido, con influencia de los «comix» underground y del «nuevo periodismo» norteamericano de la década de 1970, aprovechando la capacidad de impacto del primero y la narración reflexiva del segundo para crear un híbrido de Robert Crumb y Michael Herr. Pero Sacco aporta más: muchas notas al pie que refuerzan el título de la novela gráfica y subrayan la investigación. **TV**

Mapa del corazón 2009

John Porcellino

Título original *Map of My Heart*
Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador EE.UU. (n. 1968)
Género Drama **Influido por** *Mark Trail*

John Porcellino lleva autoeditando sus fotocopias de *King-Cat Comics and Stories* desde 1989. A diferencia de muchos artistas para quienes los fanzines suponían un mero trampolín hacia empresas mayores, Porcellino ha persistido con tenacidad en la producción de *King-Cat*, y aunque se han publicado recopilaciones, aún considera que su fanzine supone la obra «auténtica», de la que las recopilaciones solo pueden ser reflejos incompletos.

Map of My Heart [El mapa del corazón] permite a los lectores aproximarse al máximo a *King-Cat* y disfrutar de una recopilación de este cómic, ya que recoge los números 51 a 61. Como una parte del material de dichos fanzines ya se había recopilado en un libro, algunos números no están completos, pero todos tienen sus portadas, sus páginas editoriales y las páginas de los lectores, y hay gran número de historietas.

La mayoría de las historietas son recuerdos de infancia del autor y memorias de adolescencia o viñetas de su vida adulta. También están las «historias zen», anécdotas de la vida de un monje zen, que reflejan su interés personal por el budismo. *El mapa del corazón* trata algunos períodos importantes de su vida, comenzando por la vida de Porcellino en Denver con su mujer y su retorno a su Illinois natal tras su divorcio. Durante estos años luchaba contra la depresión y contra otros problemas de salud.

Porcellino explica sucesos cotidianos de un modo claro y directo. Su estilo cuenta con la simplicidad y la claridad infantiles de un diagrama, y su parquedad dota a las historietas de una cualidad zen muy adecuada para los temas que trata. **J-PJ**

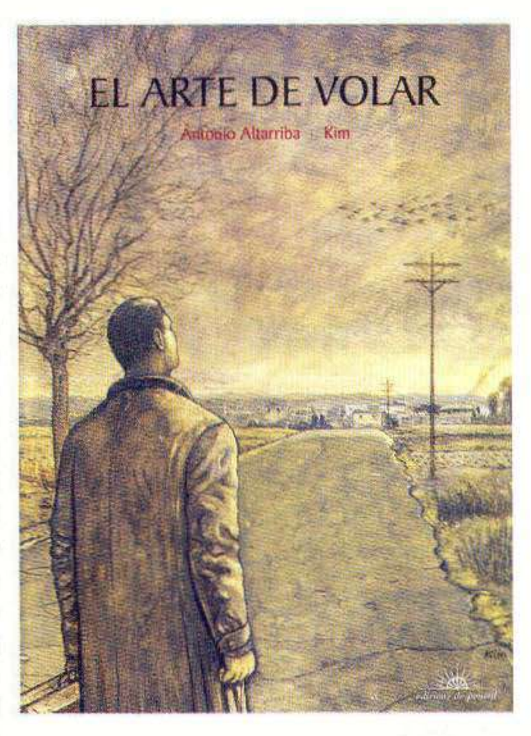
El arte de volar 2009

Antonio Altarriba «Kim»

Primera edición Edicions de Ponent (España)
Creadores Altarriba (España, n. 1952); Joaquim Aubert (España, n. 1942) **Género** Biografía
Premio Nacional de Cómic (2009)

Este cómic, publicado como una novela gráfica, narra la vida real del padre del guionista, también llamado Antonio Altarriba, y se divide en cuatro partes que abarcan sucesivamente la juventud del protagonista durante la década de 1920 en una España rural azotada por la pobreza; su participación en la Guerra Civil española, en la que combatió en el bando republicano, y su exilio posterior a Francia tras la victoria de Franco; su retorno a la España franquista a finales de la década de 1940, su matrimonio y el nacimiento de su hijo; y sus últimos años tras la muerte de Franco y la vuelta a España de la democracia en un hogar para la tercera edad. A pesar de todas las dificultades sufridas durante su vida, Altarriba (padre) nunca perdió la esperanza y siempre intentó aprender a «volar» con las alas de la ilusión, hasta el último momento de su vida. Su historia podría ser la crónica de muchos españoles que vivieron esos años, con todos sus sueños y frustraciones. El afilado guión de Altarriba (hijo) se ve potenciado por el dibujo de Kim, mitad realista, mitad caricaturesco, elaborado en difuminado blanco y negro durante cuatro largos años, y cuya riqueza de detalles permite al lector sumergirse en la acción. Los autores consiguen crear una narrativa que, pese a su densidad, sigue siendo accesible para los lectores, amén de ser una valiosa obra de documentación sobre el siglo xx en España.

El arte de volar ha sido considerada como un clásico, y es una de las principales contribuciones españolas al campo de la novela gráfica. Ha obtenido varios premios, incluido el Premio Nacional de Cómic de 2009, que concede el Ministerio de Cultura. **AMo**



«Estamos ante una obra maestra que recupera la historia del pueblo español y que hará historia.»

Antonio Martín Martínez, historiador del cómic



Otras lecturas
Arrugas de Paco Roca
El invierno del dibujante de Paco Roca
Miguel: 15 años en la calle de Miguel Fuster

Paseando con Samuel 2009

Tommi Musturi

Título original *Samuelin matkassa*
Primera edición Huuda Huuda (Finlandia)
Creador Finlandia (n. 1975)
Género Fantasía

Se dice que vivimos en un mundo visual, aunque la lectura de cómics mudos a menudo revela lo analfabetos que somos en ese aspecto. Descifrar narrativas que están elaboradas solo con imágenes puede suponer un esfuerzo notablemente mayor que si estas van acompañadas por texto. El hecho de que el cómic mudo *Samuelin matkassa* [Paseando con Samuel] sea fácil de seguir dice mucho sobre el talento de su creador, Tommi Musturi.

Las historias se centran en un humanoide blanco y sin expresión llamado Samuel, y tienen lugar en un mundo de ensueño con colores psicodélicos, un paraíso terrenal. Samuel se marcha a la gris ciudad, aburrida y llena de pecados, a la que lleva consigo sus coloridos arco iris. La narrativa de Musturi se asemeja a un flujo de conciencia y sus historias surrealistas están dibujadas en brillantes colores. En ocasiones, los eventos contradicen ligeramente a los relatados en una historia anterior, pero la falta de coherencia narrativa interna realza la cualidad de ensoñación de la obra.

En varias ocasiones, el propio Samuel parece ser un dispensador de color, elabora su propia imagen y luego la reduce a cenizas. En un momento dado, el dedo de Dios —o del artista— incluso transforma la redonda figura de Samuel en una forma cubista. Con estos eventos Musturi adopta una opinión irónica, incluso burlona, respecto a la creación de arte, y aunque reconoce las dificultades del mundo, emplea el estilo eminentemente visual del libro para oponerse a ellas. Sin embargo, el auténtico punto fuerte del artista es que deja mucho espacio para la interpretación del lector. **HR**

Stitches: una infancia muda 2009

David Small

Título original *Stitches*
Primera edición W. W. Norton & Co. (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1945)
Género Drama

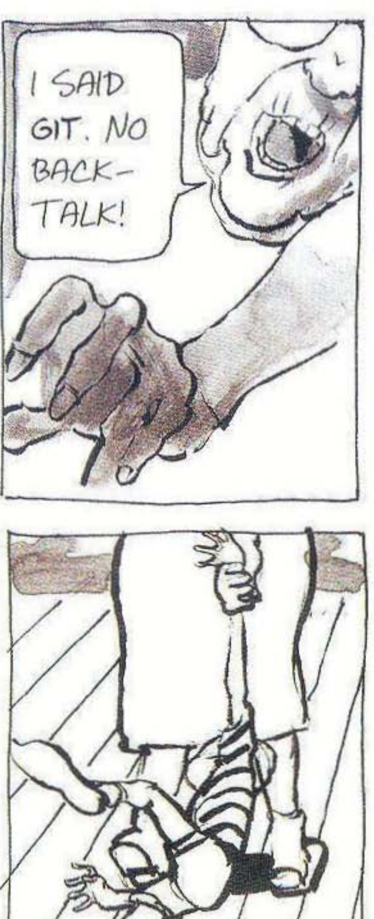
Las maldiciones y los rezos son abundantes en estas memorias iracundas e inolvidables, la primera novela gráfica de David Small. Las páginas, dibujadas en aguada y en blanco y negro, evocan las convenciones cinematográficas —ángulos de cámara, barridos y transiciones— de Ingmar Bergman o Roman Polański.

Las primeras palabras, «Mamá tenía su pequeña tos», resultan escalofriantes. Su lenguaje no verbal tipifica el silencio y la negación en un hogar con demasiados esqueletos enterrados. A los catorce años, Small se somete a una operación rutinaria que reduce su voz a un suspiro, y el resto de la narrativa está compuesta por esta y otras impactantes revelaciones posteriores.

El dominio de la forma por parte de Small está garantizado. Pasamos de los sueños a la realidad sin brusquedad, y su retiro infantil en su arte se muestra de forma tanto literal como hermosa. En una serie sorprendente de páginas de transición, las suturas de su cuello se transforman en una escalera por la que su madre asciende para escribir una carta, que luego él encuentra por casualidad, para descubrir que ha padecido cáncer y creían que iba a morir. Por si fuera poco, su enfermedad ha sido provocada por los tratamientos que recibió de su padre radiólogo.

Posteriormente, su psiquiatra es retratado como el Conejo Blanco, referencia al temprano amor de Small por *Alicia en el país de las maravillas*, el mundo de la imaginación, que era el único paraíso para huir de la disfunción de su familia. *Stitches* presenta la historia de un chico que pierde su voz y la vuelve a encontrar en su capacidad para dibujar. **TRL**

David Small emplea nueve viñetas para dar un ritmo pausado a la acción que nos muestra. ➡


I SAID GIT. NO BACK-TALK!





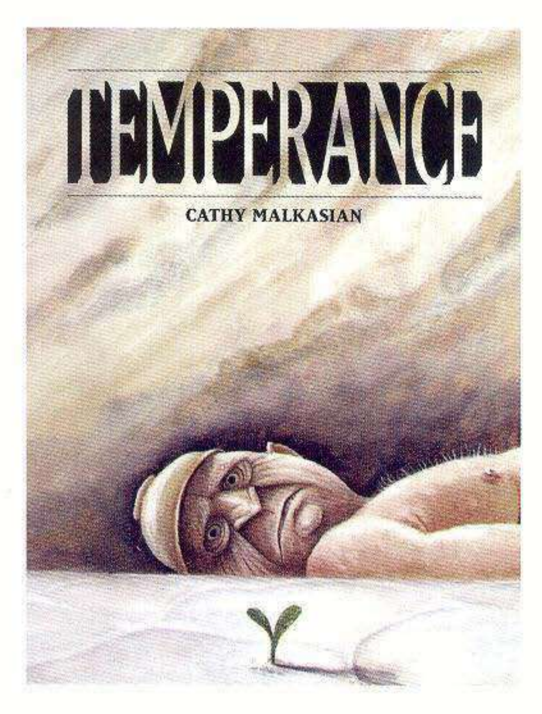




Templanza: el poder del miedo 2009

Cathy Malkasian

Título original *Temperance*
Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1959) **Género** Fantasía
Influido por Mort Drucker y Don Martin



Otras lecturas
Castle Waiting de Linda Medley
Alta sociedad de Dave Sim
La mazmorra de Joann Sfar y Lewis Trondheim
Percy Gloom de Cathy Malkasian
La colonia perdida de Grady Klein

Templanza: el poder del miedo teje una fantasía extravagante y turbulenta sobre dos hijas que son víctimas de las crueldades de su padre y del miedo que les transmite. La radiante Peggy insiste en que su «Papá» no es el padre de nadie y «nos ha separado a todos», mientras que la somnolienta Minerva está demasiado asustada para no creer sus historias sobre un terrible enemigo que les acecha. El hacha paterna primero corta un árbol tembloroso y luego secciona parte de la pierna de Lester, un joven que rescata a Peggy de ciertas atenciones paternales no solicitadas. Durante la pelea, Lester también pierde la memoria, por lo que papá permite a Minerva conservarlo y «prepararlo» para que sea su marido. La unión del árbol y el hombre, caídos a la vez, se hace aún

«Debe de haber sido un error mío ... un remolino en el grano que parecía compasión.»

más intensa cuando Lester se construye una pierna de madera con el tronco y se convierte en el narrador.

Cathy Malkasian revitaliza los temas familiares de los cuentos y los mezcla con una paranoia y una mentalidad de estado de sitio al estilo de la Guerra Fría. Minerva se convierte en líder del pueblo, aislándolo de un enemigo inexistente en la ciudad de Bienaventurado, un inmenso barco de piedra. A diario inventa informes procedentes de su padre desaparecido para lavar el cerebro de los ciudadanos y formar una lealtad sin preguntas, a la vez que llena la cabeza de su marido, Lester, con historias sobre su glorioso pasado como héroe de guerra.

Malkasian dibuja con lápiz trémulo y tinta en tonos de gris, mientras que los tonos sepia indican la verdad que comienza a invadir los sueños de Lester. *Templanza* es una perturbadora parábola sobre el poder de la propaganda, los recuerdos y las mentiras. **PG**

Asimismo 2009

Ariel Schrag

«Mis recuerdos de adolescencia están definitivamente entremezclados con imágenes de cómic...», reconoce Ariel Schrag, creadora de aclamadas crónicas en el instituto, el Berkeley High School de California. *Likewise* [Asimismo], como corresponde al último y más maduro libro de la serie, es estilísticamente el más sofisticado, una obra de arte que versa sobre la vida y una vida que se convierte en arte, y reflexiona sobre la construcción de la memoria y, por tanto, sobre el proceso de crear una autobiografía. Schrag estaba leyendo *Ulises* de James Joyce cuando escribió *Likewise*, y combina esta referencia de la alta cultura con un homenaje al cómic que, tanto conceptualmente como al experimentarlo, supone un desafío para la artista y el lector en el que presenta el uso

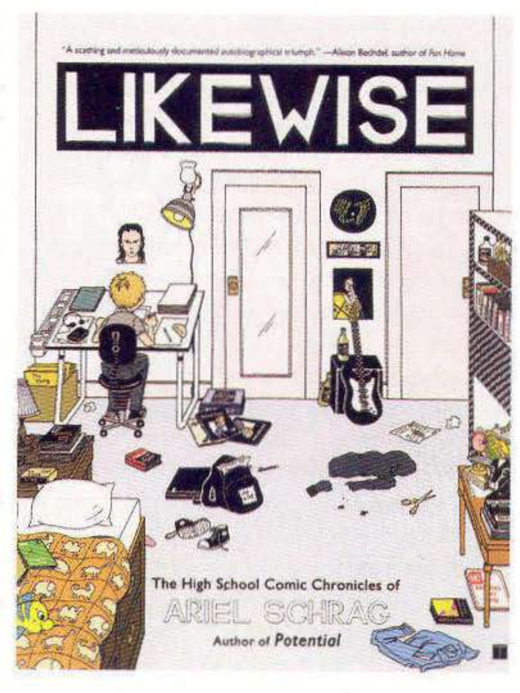
«Bueno, entonces, si tú TUVIERAS que decir por qué eres gay, ¿cuál sería tu respuesta?»

del flujo de conciencia y de estilos visuales variables para distinguir distintas escalas temporales.

Más adelante, Schrag hace referencia a su maquinaria de la memoria: la grabadora, la cámara, el cuaderno y el ordenador que usaba en ese momento. Este deseo por recordar casi la paraliza, como ella misma confiesa. «Los métodos mediante los que registré el presente se volvieron más importantes que la realidad.»

Cuando has leído la obra de Schrag, sientes que la conoces íntimamente: la has visto en el servicio, añorando dolorosamente a una ex e investigando los motivos científicos de su lesbianismo. Pero incluso a ella le cansó vivir en su propio cómic real. En las últimas viñetas, Schrag dice: «El último año de instituto ha terminado, y por fin Ariel ya no tiene que seguir registrando su vida para que todos la lean. Por primera vez en mucho tiempo, disfruta de un momento de privacidad». **SL**

Título original *Likewise*
Primera edición Slave Labor Graphics (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1979) **Género** Autobiografía
Premio LAMBDA Literary Award, nominación (2010)



Otras lecturas

Awkward de Ariel Schrag
Unos bollos de cuidado de Alison Bechdel
Potential de Ariel Schrag
Stuck in the Middle: 17 Comics from an Unpleasant Age, editado por Ariel Schrag

Salidas especiales 2010

Joyce Farmer

Título original *Special Exits*
Primera edición Fantagraphics Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1938) **Género** Drama **Premio** National Cartoonists' Award, nominación (2010)

Special Exits [Salidas especiales] de Joyce Farmer, es una obra de desgarradora sinceridad. En ella se narra la historia de Lars y Rachel, dos ancianos que luchan por mantener su independencia frente al agravamiento de la enfermedad. Este cómic está basado en las experiencias de Farmer cuando cuidaba de sus padres.

Lars es un antiguo ingeniero que cuida de Rachel, su esposa desde hace muchos años. Rachel se ha quedado ciega por causa del glaucoma. Laura, la hija de Lars, actúa como su representante ante el mundo y, en general, trata de ayudarles en lo que puede. Juntos navegan por una rutina de comida a domicilio para ancianos, listas de espera, citas médicas e incluso de conflicto ocasional. Escuchamos las historias de infancia de Lars y Rachel, de cómo se conocieron y de los desacuerdos que aún mantienen. Contemplamos cómo la vida se hace cada vez más difícil para ellos, y aunque les animamos, sabemos que les está llegando la hora. Después de trece años de trabajo, los dibujos en tinta de Farmer vibran con detalles y plasman convincentemente el mundo claustrofóbico pero cariñoso de una pareja de ancianos en circunstancias críticas. En ocasiones, *Special Exits* puede resultar emocionalmente doloroso, pero es evidente que Farmer ha decidido que sus lectores conozcan la verdad.

Farmer pertenece a una generación de historietistas femeninas que exploraron temas como el sexo y el aborto sin cortapisas, y siempre ha causado impacto. *Special Exits* es un retrato franco del proceso de envejecimiento, así como un amable recordatorio de que la gente a la que amamos no vivirá eternamente. **EL**

Historias del psiquiátrico 2010

Darryl Cunningham

Título original *Psychiatric Tales*
Primera edición Blank Slate Books (RU)
Creador RU (n. 1960) **Género** Autobiografía
Influido por Paul Grist

Darryl Cunningham, antiguo asistente sanitario en un pabellón psiquiátrico para enfermos graves, comenzó a mostrar en internet sus experiencias laborales con los que padecen depresión, demencia, heridas autoinfligidas, esquizofrenia y otras enfermedades mentales. Su exigente trabajo le cobró un peaje, no solo en lo físico, sino también a la hora de soportar su influencia en su espíritu sensible.

Los cuidadores se preocupan y muy raramente pueden evitar sentirse afectados, lo que resulta cierto en el caso de Cunningham y sus sentimientos de culpa por no haber sido capaz de evitar los dos suicidios que presenció en el trabajo. Con dibujos crudos, desea borrar el estigma de la naturaleza perturbadora y, en ocasiones, angustiosa de los desórdenes mentales, haciendo que los lectores los vean a través de sus propios ojos. Las lentes circulares de sus gafas aparecen como *leit motif* enhebradas entre estas historias cortas, y su forma se recuerda en ruedas de bicicleta y en esposas.

Psychiatric Tales [Historias del psiquiátrico] presenta una conmovedora epifanía en el último capítulo, donde Cunningham revela que el descanso de cuatro años que se tomó para la creación de estas historias fue debido a su propia depresión grave, tras haber tenido que abandonar un exigente curso de formación como ATS cuando solo le faltaba un año para finalizarlo. En su caso, «con lentitud glacial», encontró que realizar estos cómics para internet le aportó una buena dosis de autoestima, y sugiere que el método para recuperarse puede ser la propia creatividad. **PG**

Hoy es el último día del resto de tu vida 2010

Ulli Lust

Título original *Heute ist der letzte tag vom rest deines lebens*
Primera edición Avant (Alemania)
Creador Austria (n. 1967) **Género** Autobiografía

Hoy es el último día del resto de tu vida comienza con un sueño, un sueño que, a sus diecisiete años, inspiró a Ulli Lust y a su amiga para que viajaran de Austria a Italia a pasar el invierno en un clima mediterráneo más templado. Pero su sueño se convirtió en una pesadilla.

Hoy es el último día... fue concebido como cómic web autobiográfico. La narrativa de Lust le sirve para describir, con gran sinceridad e inexorable candor, su azaroso viaje en 1984. Las dos jóvenes punks viajaron en autoestop hasta Sicilia sin pasaportes, con el único equipaje de un poco de dinero y un saco de dormir. Aunque tocaron fondo más de una vez, se aferraron a la libertad de su sueño italiano, alejado de las restricciones paternales o sociales que habrían sufrido en su hogar. Sin embargo, la realidad que Lust y su amiga experimentaron estuvo muy lejos de ser de color de rosa. Aunque las dos chicas fueron acogidas por otros punks y gente sin hogar cuando se detuvieron en Roma, su inocencia les hizo ser víctimas de mentiras, engaños y robos. Además, también tuvieron que enfrentarse a cada paso con la sociedad italiana, machista y llena de prejuicios.

Mientras que su amiga pudo disfrutar de su sexualidad libremente, Lust fue violada, experiencia que ella compara a verse acosada por la multitud como si fuera famosa, especialmente cuando trataba de evitar las miradas de los hombres. Sin embargo, con el tiempo su miedo se convirtió en fuerza: Lust adquirió más confianza en sí misma y aprendió a imponerse, tanto al enfrentarse a traficantes de drogas y mafiosos como al elaborar un cómic autobiográfico de 450 páginas. **MS**



«Este cómic es una sensación porque Ulli Lust cuenta una historia que no tiene nada que envidiar a ninguna otra.»

Andreas Platthaus, *Frankfurter Allgemeine Zeitung*



Otras lecturas
Alltagsspionage de Monogatari
Cargo de Jens Harder
Fashionvictims de Ulli Lust
La autopista del sol de Baru

Hair Shirt 2010

Patrick McEown

Primera edición Éditions Gallimard (Francia)
Creador Canadá (n. 1968)
Género Romántico
Influido por Matt Wagner

John es un alma introspectiva quebrada, unos años antes, por la muerte de Chris, un amigo del que se había alejado. Entierra sus problemas, en lugar de enfrentarse a ellos, y es asediado por sueños perturbadores de un perro siniestro. Un encuentro casual reúne a John y Naomi, la hermana de Chris, que se había marchado junto con su familia tras la muerte de su hermano, pero que ahora estudia en una universidad cercana. Antes de la muerte de Chris, la pareja se había acercado, pero nunca se había embarcado realmente en una relación. Ambos aprovechan esta segunda oportunidad, pero pese a sus felices recuerdos de infancia, ambos están igual de atormentados por el pasado que comparten. Al principio todo va bien, pero ambos tienen secretos, y los incidentes del pasado adquieren más significados cuando se contemplan desde el punto de vista de un adulto.

La carrera de *Hair Shirt* es excéntrica para Patrick McEown, empezando por su secreto culpable: horrorosos cómics de fantasía producidos cuando tenía dieciocho años. Luego trabajó en una serie de cómics que fue premiada, y después en la ilustración de revistas infantiles y para adultos, en storyboard de dibujos animados de superhéroes y otras tiras más personales.

Los dibujos de esta perturbadora historia tienen como referencia el estilo recargado de Dave Cooper, y, durante las secuencias más surrealistas, los personajes parecen estar a una sola viñeta de convertirse en *El grito* de Edvard Munch. Hay ocasiones en las que *Hair Shirt* no es una lectura placentera, y es difícil resistirse a preguntar qué parte es autobiográfica. **FP**

Día de mercado 2010

James Sturm

Título original *Market Day*
Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador EE.UU. (n. 1965) **Género** Fábula política
Premio Ignatz Award a la mejor novela gráfica (2010)

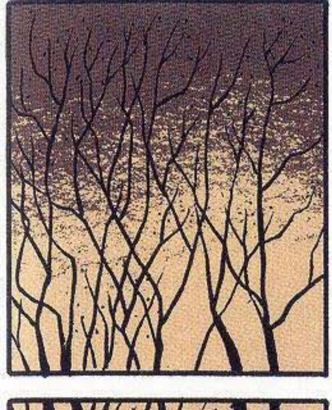
Día de mercado narra un solo día en la vida de un fabricante de alfombras llamado Mendleman. Una mañana va al mercado, donde intenta vender sus productos, y al día siguiente regresa como un hombre distinto.

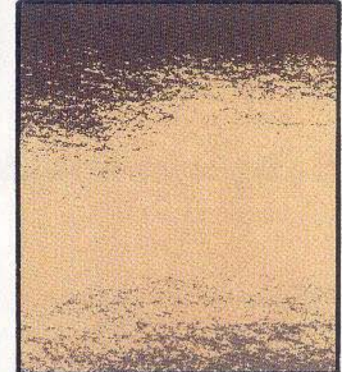
Día de mercado recuerda a la literatura de la Europa central de principios del siglo XX; propone una nueva exploración del judaísmo askenazí. Pero a Sturm no le preocupan los contrastes étnicos o políticos ni el examen de la historia, sino que se centra más en la naturaleza humana. Si hay algún contraste, este se produce en el nivel económico, al yuxtaponer la artesanía en declive con el emergente capitalismo de productos de consumo y la agitación que esto supone para el tejido social.

Mendleman es un hombre que observa atentamente el mundo que le rodea, desde el sol que sale en el horizonte aún oscuro, hasta las calles estrechas llenas de bullicio del centro de la ciudad. Y en sus manos todo se puede trasladar a patrones de alfombras. En la superficie puede ser un artesano, pero en el fondo es un artista. Un día antes de que nazca su primer hijo, Mendleman descubre que ya no puede vender sus alfombras. «¿Qué se puede hacer», parece ser la pregunta constante que le lanza a un torbellino de dolorosas reflexiones y recuerdos, de conflictos interiores e incluso de fantasías de huida, lo que convierte a Mendleman en un Sísifo emocional. Pero ¿logrará salir de esta como un hombre mejor?

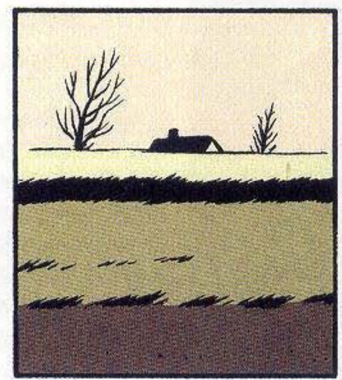
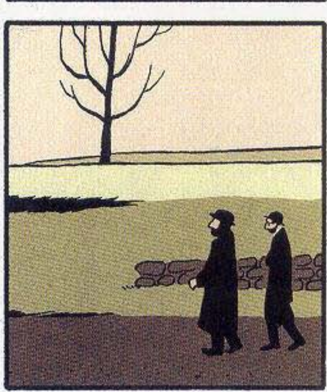
Sturm hace un uso perfecto de las herramientas del cómic y las emplea de forma efectiva. Muchas de estas serenas páginas transmiten algunos de los momentos más relajantes y meditativos de la historia del cómic. **PM**

El modo en el que Sturm plasma el paisaje brinda una sensación de paso del tiempo. ➡







IS HE DEAD?
HE'S BREATHING.

MENDLEMAN! MENDLEMAN! WAKE UP, MENDLEMAN!

YANKEL?
OY! SMELL THAT LIQUOR ON HIS BREATH!

Baby's in Black 2010

Arne Bellstorf

Primera edición Reprodukt (Alemania)
Creador Alemania (n. 1979)
Género Drama
Premio ICOM Independent Comic Prize (2006)

El cómic *Baby's in Black* de Arne Bellstorf está ambientado en la década de 1960 y se centra en la relación entre la fotógrafa alemana Astrid Kirchherr y Stuart Sutcliffe, pintor británico y primer bajista de los Beatles. Su amor floreció durante las primeras actuaciones que el grupo de Liverpool realizó en Hamburgo, antes de que se convirtieran en la banda de fama mundial que todo el mundo conoce en la actualidad.

Sutcliffe fue el quinto Beatle. En esa época los Beatles eran una típica banda de rock and roll que actuaba cada noche en el distrito de St. Pauli de Hamburgo. Bellstorff busca claves para descubrir cómo emergió el grupo a partir de diversas subculturas juveniles de la época. El punto de partida de este sensible y percepti-

«Tiene algo ... algo diferente a los otros ... Solo me gustaría que se quitara las gafas de sol.»

vo cómic fueron amplias entrevistas con Astrid Kirchherr. Este había fotografiado a los Beatles cuando todavía se encontraban en su primer período, lo que se refleja en sus peinados y sus ropas. Poco después adoptaron su famoso corte de pelo y comenzaron su ascenso a la leyenda y el éxito comercial.

Junto con su antiguo novio Klaus Voormann, que años después diseñaría la celebrada portada del álbum *Revolver*, Kirchherr se había tropezado con la banda en los clubs de Hamburgo en 1960 y se vieron en el punto de partida de un mundo musical nuevo. Los Beatles tendrían una considerable influencia en toda una generación. Bellstorf conoce los detalles de la historia de los Fab Four, pero también es un profesional, por lo que llevó a cabo una meticulosa investigación antes de iniciar su trabajo en *Baby's in Black*, obra en la que narra la breve y trágica historia de amor de Kirchherr y Sutcliffe. **MS**

Otras lecturas
Acht, neun, zehn de Arne Bellstorf
Insekt de Sascha Hommer
Liebe schaut weg de Line Hoven
Orang Comic-Anthologie
Wandering Ghost de Moki

Duncan, el Perro Maravilla 2010

Adam Hines

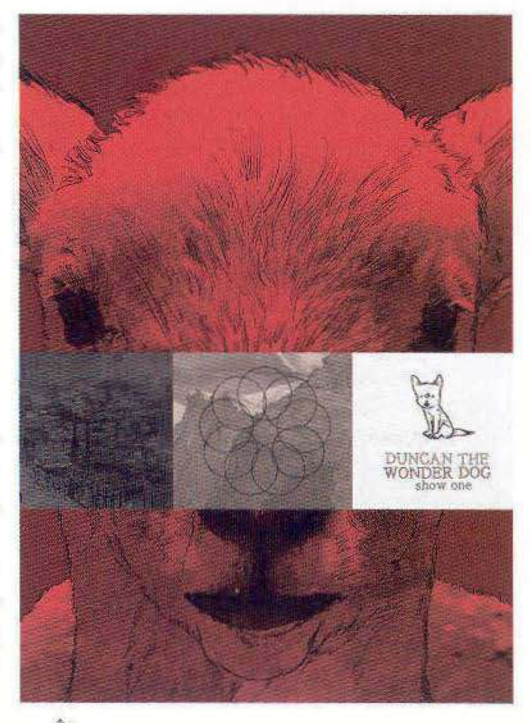
En *Doctor Dolittle*, Hugh Lofting nos pedía que imagináramos qué sucedería «si pudiéramos hablar con los animales». Pero, sinceramente, ¿qué nos diríamos unos a otros y cómo reaccionaríamos si empezaran a responder? En *Duncan the Wonder Dog* [Duncan, el Perro Maravilla], el ambicioso debut de Adam Hines en 400 páginas, se exploran las complejas conexiones y preguntas planteadas por las relaciones entre especies, sean mascotas, alimento, artistas, compañeros o ciudadanos como nosotros.

Un ganadero que se dirige hacia el matadero recrimina furiosamente a una vaca herida que «no respeta las normas» y empieza a preguntarle sobre el edificio donde ha visto «nuestra huellas... entrando... Pero no

«¡Los humanos más pobres y patéticos viven como dioses en comparación con cualquier animal!»

he visto ninguna... saliendo». A su vez, el viaje del ganadero al matadero perturba a su perra, Clementine, que pregunta de dónde viene la carne de ternera. Después, dejada al cuidado de la hija pequeña, Clementine al parecer se sienta en la cara de la niña para que deje de llorar. Los lectores son informados también de las discusiones filosóficas entre el tigre y el mono de un circo, una pelea entre monos y un cineasta «pervertido» que desea grabarlos copulando o un gato que regaña a su dueño por no cuidar de un perro enfermo. Hines evita plasmar explícitamente la opresión humana hacia los animales. Sabe que los lectores entenderán su falta de derechos en la sociedad y cómo esto polariza las reacciones: desde las maniobras del político humano Aaron Vollmann para imponer controles a los animales, hasta Pompeii, un macaco psicótico cuyo grupo de activistas planea atentados con bomba y secuestros. **PG**

Título original *Duncan the Wonder Dog*
Primera edición AdHouse Books (EE.UU.)
Creador EE.UU. (n. 1984) **Género** Fábula política
Premio Los Angeles Times Book Prize (2010)



Otras lecturas
Children of the Sea de Daisuke Igarashi
Los leones de Bagdad de Brian K. Vaughan y Niko Henrichon
Puma Blues de Michael Zulli
True Swamp de Jon Lewis
We3 de Grant Morrison y Frank Quitely

El espejo mágico 2010

Ed Pinsent

Título original *Magic Mirror*
Primera edición Eibonvale Press (RU)
Creador RU (n. 1960) **Género** Fantasía
Influido por Thomas Hardy y M. R. James

Ed Pinsent empezó a publicar en pequeñas editoriales británicas a principios de la década de 1980, y este libro recopila obras suyas hasta mediados de la década siguiente, cuando dejó el cómic para concentrarse en la música electrónica y producir la revista *The Sound Projector*. Los cómics de Pinsent poseen una cualidad mítica que implica a las fuerzas elementales, a las que otorga una imaginativa apariencia humanoide.

Aproximadamente la mitad del libro está compuesta por historias cortas, «cuentos, poemas y fábulas», algunas escritas por Denny Derbyshire. Estas son a veces melancólicas, otras desbordan la realidad, como sucede en una que tiene lugar en un hotel que parece contener la totalidad del mundo, y en otras Pinsent se acerca a lo siniestro, como una historia sobre una maldición que sacude a una pareja a través de su hijo.

El resto del libro contiene historias que presentan a Windy Wilberforce, el personaje recurrente de Pinsent. Windy es un aventurero, un lingüista que recorre el mundo ayudando a la gente. Sus historias evolucionan desde aventuras enigmáticas hasta sagas más míticas, en las que la religión y la filosofía parecen ser los temas principales, aunque envueltas en la narrativa extraña y poética del artista. Pinsent seduce al lector con vistazos de tierras lejanas que parecen existir más allá del tiempo y del espacio. «La saga del pergamino» es un cuento simbólico que lleva al héroe Windy y a su amigo Harry Excess a distintas épocas y diferentes lugares, donde se enfrentan a cuatro enemigos que representan los males del mundo. **J-PJ**

La grieta 2010

Carlos Sampayo Óscar Zárate

Título original *La Faille*
Primera edición Futuropolis (Francia)
Creadores Sampayo (Argentina, n. 1943); Zárate (Argentina, n. 1942) **Género** Drama, sátira

En el espejo de feria ligeramente distorsionado de *La Faille*, el Londres actual se está resquebrajando física y mentalmente. Por todas partes aparecen grietas en los edificios. ¿Podrían estas hendiduras deberse a nuevos ataques terroristas? ¿O acaso son los síntomas del miedo a que la ciudad se colapse finalmente? Los ciudadanos reciben mensajes tranquilizadores: «Les vigilamos (por su felicidad)»; y, pese a que Londres tiene la mayor cantidad de cámaras de vigilancia del mundo, su eficacia demuestra ser discutible contra múltiples amenazas, desde los afganos a «los sioux, los galeses, los pescadores o quizá la mafia noruega». También aparecen grietas en las vidas cada vez más entrelazadas de los protagonistas. El especialista en bombas Peter Greene debe localizar al proveedor de explosivos Titadine utilizados en un ataque reciente. La estrella de los reality show Helen Rosen debe salvar su programa frente a la caída de audiencia. Jeremy McPhee le pide a Rosen que recaude 15.000 libras esterlinas para una operación de cirugía plástica que le proporcione la cara que Dios le negó, y aquel se convierte en una celebridad. El dinero llega a raudales, pero los cínicos ejecutivos de la televisión retrasan el pago para sacar el máximo partido a las cifras de audiencia. Cada vez más desesperado, Jeremy solicita un paquete sospechoso.

Zárate aporta un punto cáustico a sus caricaturas en acuarela y la visión de un marginado sobre los mecanismos que mantienen a Londres en movimiento. Ha hallado al colaborador ideal en otro argentino, Carlos Sampayo, dos amigos en su apogeo. **PG**

Olvida la tristeza: un cuento ancestral 2010

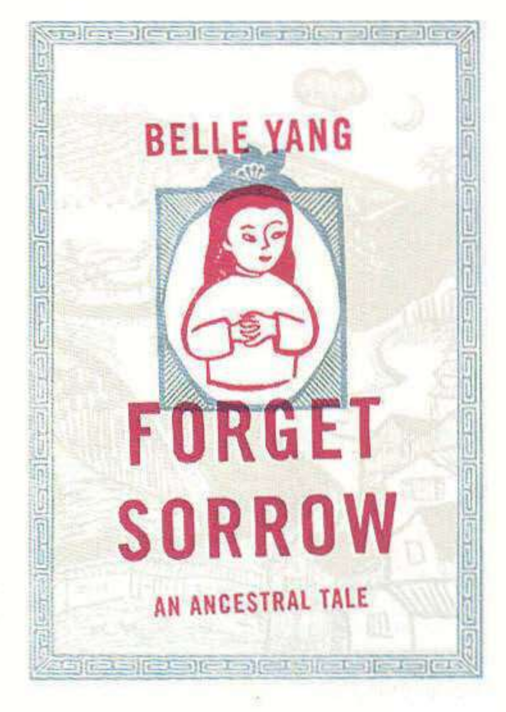
Belle Yang

Título original *Forget Sorrow: An Ancestral Tale*
Primera edición W. W. Norton & Co. (EE.UU.)
Creador Taiwán-EE.UU. (n. 1960)
Género Drama **Influido por** Marjane Satrapi

El choque generacional es algo más que un salto generacional entre Belle Yang, que nació en Taiwán pero se crió en Estados Unidos, y sus parientes de la China continental. Cuando su novio se convierte en un peligroso acosador, Yang se ve obligada a buscar refugio en el hogar de su familia. Acostumbrada a ser una mujer occidentalizada, independiente y de espíritu libre, pero sin ningún otro sitio a donde ir, poco a poco vuelve a conectar con su padre, Baba, un chino tradicionalista, que desea que ella sepa más cosas sobre los antepasados de su abuelo, procedentes de Manchuria.

Forget Sorrow [Olvida la tristeza] arroja luz sobre los sucesos que marcaron la historia de China de principios del siglo XX y que acabaron con la casa Yang, desde los enfrentamientos entre señores de la guerra y la ocupación japonesa hasta la invasión soviética y la guerra civil. Luego emergen tensiones paralelas entre padres e hijos debido a los deberes y los deseos, y los lazos se tensan, a veces hasta romperse.

Yang, que llegó a las novelas gráficas desde la ilustración de libros para adultos y niños, evoca el alma china y captura su fraseología y filosofía. Sus pinceladas son entre audaces y parcas, y bebe de una larga tradición de «simplicidad» del arte chino, especialmente en las observaciones de la vida cotidiana del maestro historietista Feng Zikai. Yang admira la «obra de pincel ágil pero robusto» de Zikai. En la redentora conclusión de las memorias gráficas de Yang, sus reflexiones sobre la herencia familiar le permiten cumplir la promesa que lleva implícita su nombre chino, Xuan: «Olvida la tristeza». **PG**



«Pasé el Año Nuevo chino con mis abuelos. Sus cabezas estaban congeladas por capas de recuerdos. La abuela estaba senil.»

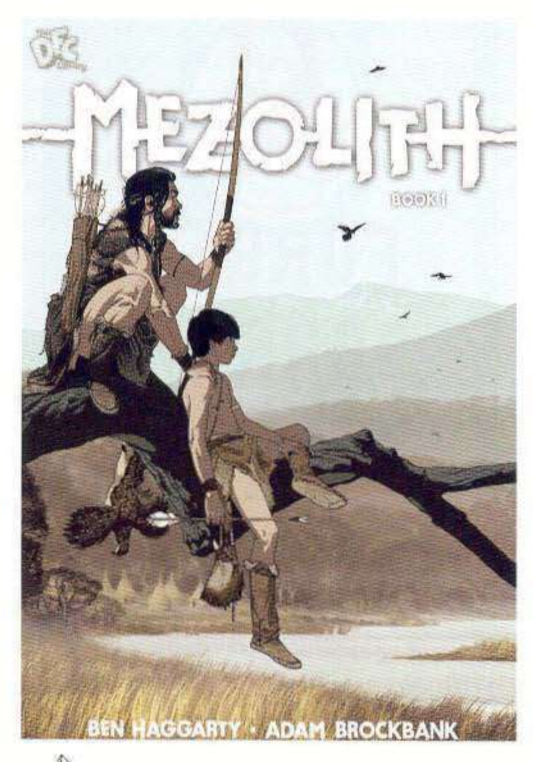


Otras lecturas
Una vida en China de P. Ôtié y Li Kunwu
Una judía americana perdida en Israel de Sarah Glidden
Persépolis de Marjane Satrapi
Vietnamerica de G. N. Tran
Wild Animals de Song Yang

MeZolith 2010

Ben Haggarty Adam Brockbank

Primera edición David Fickling Books (RU)
Creadores Haggarty (RU, n. 1958); Brockbank (RU, n. 1963)
Género Fantástico, terror



Otras lecturas
Heros the Spartan de Tom Tully y Frank Bellamy
Príncipe Valiente de Hal Foster
Thorgal de Jean Van Hamme y Grzegorz Rosiński
Wulf the Briton de Ron Embleton

El carismático editor de libros infantiles en Random House, David Fickling, reactivó la tradición británica del cómic semanal en 2008 con *The DFC*. Aunque la crisis económica obligó a cerrar el cómic en 2009, de la cantera de Fickling han surgido algunas creaciones llamadas a convertirse en clásicos, y *MeZolith* es una de las mejores.

The DFC llegó a acoger a muchos talentos que no figuraban en ningún otro lugar del mapa del cómic, y uno de sus hitos fue *MeZolith*, narrado por Ben Haggarty, escritor profesional, y dibujado por Adam Brockbank, artista conceptual de Hollywood. Tal vez fuera la frescura de talento lo que hizo que la historia y el dibujo sorprendieran así a los lectores.

«La abeja es rápida pero Poika, el mejor cazador de todos, la vence...»

Este libro resulta terrorífico por sus escenas asombrosas, como una en la que aparece una giganta cuyo asqueroso pelo debe ser peinado antes de que ayude a un niño, que es un cruce entre cuervo y cadáver, u otra en la que se tortura a un miembro de una tribu vecina.

La historia describe el viaje del personaje principal de niño a adulto: Poika se convierte en un hombre al final de las muchas historias que componen la narrativa general. Dentro de esta clásica estructura de «desarrollo personal», los lectores encuentran lo familiar (arqueros tipo Guillermo Tell) y lo impactante (un bebé gigante que devora todo lo que encuentra). Es difícil distinguir qué es real y qué no lo es, algo apropiado para una narrativa que trata con el mito y la leyenda. Sin embargo, en su interior hay un trabajo elaborado que no cae en los excesos mágicos. Incluso la piedra espejo fantástica recuperada de otro mundo, se revela, en último término, como un hallazgo arqueológico real. **JS**

Una sola combinación 2010

Oji Suzuki

Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador Japón (n. 1949)
Género Fantasía
Influido por Zhuangzi

Generalmente, el término japonés *gekiga* se traduce como «imágenes dramáticas», y se aplica con frecuencia a la obra del artista de manga japonés Oji Suzuki. La asociación es adecuada pero engañosa, aunque sea involuntariamente. La confusión se debe a que gran parte de los *gekiga* reimpresos fuera de Japón, especialmente los traducidos en inglés, han sido normalmente autobiográficos o realistas, o de ambos tipos a la vez, mientras que el trabajo de Suzuki es mucho más surrealista.

Mientras que las historias de *art brut* que dibuja Suzuki pueden ser tan ciertas o tan irreales como las del padrino del *gekiga* Yoshihiro Tatsumi, a menudo son ciertas de la forma en la que lo son los sueños cuando se relatan. Cada historia de esta recopilación discurre por una ruta surrealista en la que las sensaciones se difuminan, los recuerdos salen a la superficie con fiereza y las metáforas se hacen tangibles. Una cabeza cortada flota en el aire o aparece un director de orquesta que es un pájaro de excesivo tamaño que grazna sus instrucciones.

«Una y otra, y otra, y otra vez, las estrellas caen.»

Las historias comparten un inconsolable sentido de tristeza. Una anciana relata su discriminación ritual, un niño es testigo de la humillación de su padre y un chico sufre tal resfriado que los lectores temen por su salud mental. Esta última historia es la primera de la colección, y el orden parece intencionado: cada historia posterior, plasmada en una mezcla de líneas burdas y hermosa imaginería (montañas distantes, lámparas de luciérnagas, edificios en ruinas) llega como otro sueño aún más profundo, mientras el chico se aproxima al coma. A la interconexión ayudan las temáticas de las mujeres ofendidas, el transporte y una paz inestable en entornos artificiales y naturales. **MW**



Otras lecturas
MW de Osamu Tezuka
Red Snow de Susumu Katsumata
The Push Man and Other Stories de Yoshihiro Tatsumi
El caminante de Jiro Taniguchi

Daytripper 2010

✎ Fábio Moon ✎ Gabriel Bá

Primera edición Vertigo/DC Comics (EE.UU.)
Creadores Moon (Brasil, n. 1976); Bá (Brasil, n. 1976)
Género Fantasía, romántico
Influido por Laerte Coutinho y Will Eisner

Los gemelos brasileños Moon y Bá, muy conocidos por sus dibujos premiados con un Eisner en *Umbrella Academy* de Gerard Way y *Sugarshock* de Joss Whedon, alcanzaron fama como guionistas con *Daytripper*. Saliéndose del tono sobrenatural de las obras anteriores de Moon y Bá, *Daytripper* cuenta la historia vital de Brás de Oliva Domingo, un escritor de obituarios de un periódico de São Paulo que aspira a ser novelista, pero que vive a la sombra de su padre, un gran escritor brasileño. Cada número trata sobre un solo día de la vida de Brás, y el guion va y viene de la juventud a la senectud, con sus crisis de madurez incluidas.

Mediante la unión de realismo mágico y mecánica cuántica, *Daytripper* se basa en la idea de que cualquier día, a pesar de nuestros mejores planes e intenciones, lo inesperado puede cambiar nuestras vidas e incluso acabar con ellas. Cuando los lectores conocen por primera vez a Brás en su treinta y dos cumpleaños, este recuerda junto a su mejor amigo Jorge el viaje que hicieron cuando eran jóvenes. Los lectores se preguntan cómo ese joven descuidado y lleno de vida ha podido convertirse en un hombre que escribe todo el día sobre la muerte. *Daytripper* transmite justo esa sensación.

Moon y Bá, al explorar los distintos días y las diferentes muertes de Brás, plasman un cuadro mayor en el que cada jornada de la vida de Brás comparte alguna conexión con el resto. Si acepta que lo inesperado puede afectar a su vida con felicidad o tragedia cualquier día, lo que le queda es el poder de elegir disfrutar de todo lo que ese día tenga que ofrecerle. **DN**

100 meses 2010

✎✎ John Hicklenton

Título original *100 Months*
Primera edición Cutting Edge Press (RU)
Creador RU (1967-2010) **Género** Terror
Influido por Pat Mills y Bryan Talbot

«Tenemos menos de 100 meses para cambiar nuestro comportamiento antes de arriesgarnos a la catástrofe», dijo el príncipe Carlos de Inglaterra en Río de Janeiro en 2009, en su terrible discurso de advertencia sobre el cambio climático. «Tengo 100 meses... Puedes llamarme el final de todo», dice Mara, diosa de la Tierra e hija de Satán, y el Anticristo protagonista de la última obra de John Hicklenton. Este, que se estrenó como artista en *2000 A.D.*, donde ilustró la primera historia publicada de Neil Gaiman, cultivó una reputación por su dibujo impactante y visceral, especialmente en sus trabajos junto a Pat Mills (el enloquecido e infernal *The Tenth Circle* [El décimo círculo] resultaba perturbador incluso para los estándares de *Juez Dredd*). En este aspecto, *100 Months* [100 meses] es la obra magna de Hicklenton.

Mara, liberada en un mundo destrozado por su propia decadencia, decide matar al dios cerdo Longpig y provocar el Armagedón para sus adoradores, los «monos afeitados que destruyen la imagen de Dios». El violento caos que sigue es sobrecogedor, tanto por su salvajismo como por su belleza: la oscura y ambigua narrativa implacablemente brutal, es un augurio del final del mundo. No hay viñetas, y cada página está ocupada por una única y monstruosa imagen, acompañada de rótulos escritos a mano.

Hicklenton sufrió de esclerosis múltiple durante más de una década, y *100 meses* se finalizó muy poco antes de su suicidio asistido en Suiza. Este cómic, que está liberado de las exigencias editoriales para que «rebajara el tono», parece un discurso de despedida. **DN**

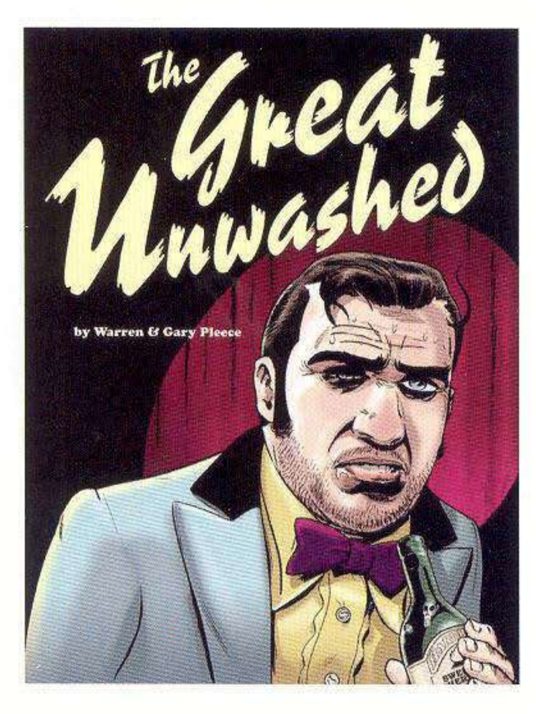
Las imágenes viscerales son uno de los sellos distintivos de la obra de Hicklenton. ➡


ARMAN
GEDDO

El populacho 2011

Gary Pleece Warren Pleece

Título original *The Great Unwashed* **Primera edición** Velocity Comics (RU) **Creadores** Gary Pleece (RU, n. 1966); Warren Pleece (RU, n. 1965) **Género** Drama, humor



Otros libros de Warren Pleece

Incognegro con Mat Johnson
Life Sucks con Jessica Abel y Gabriel Soria
Mobfire con Gary Ushaw
Sandman Mystery Theater con Matt Wagner
True Faith con Garth Ennis

Si hay algún hilo conductor en *The Great Unwashed* [El populacho], recopilación de la obra de los hermanos Pleece, es la pregunta: «¿Hay alguien que realmente sea feliz?». Sus historias están repartidas entre distintas eras, aunque casi todas muestran a alguien insatisfecho, sea este un pirata atrapado en los clichés de su oficio, un traficante de drogas en una sociedad apenas distinta a la nuestra o un viejo sentado en un tren que se queja del momento en que cambió su vida.

Las historietas resultan divertidas, a veces con un humor muy oscuro, lo que se acentúa gracias al dibujo de Warren, que en general es directo. Esto además dota de patetismo a personajes como Reg Chivers, antiguo cómico de cabaret cuya carrera terminó en escándalo. Los personajes destilan sudor y mugre en un blanco y negro cinematográfico muy contrastado.

«Si veo otra mancha de salsa en tus informes, te destrozo el culo.»

La tira del título, iniciada en 1991, es la más larga, y aquí se concluye por primera vez. Una pausa tan prolongada podría haber hecho que la obra fuera redundante, pero la ha dotado de más relevancia. George y Buster son vagos redomados e idiotas, pero además dedican su tiempo a ver culebrones diurnos, tratan de triunfar en carreras absurdas y duermen con la misma mujer, Michelle, la única persona que cree en su talento.

The Great Unwashed muestra personajes tan memorables como el antiguo y materialista jugador de fútbol americano convertido en experto, Len Shackleswick, y Dave Crotcherelli, un policía con la absurda esencia de los programas de policías norteamericanos de la década de 1970. Solo la mera variedad de temas y personajes supone una receta para experimentar la vida más allá del ordenador y la mesa de dibujo. **FP**

Los expedientes de Harappa 2011

Sarnath Banerjee

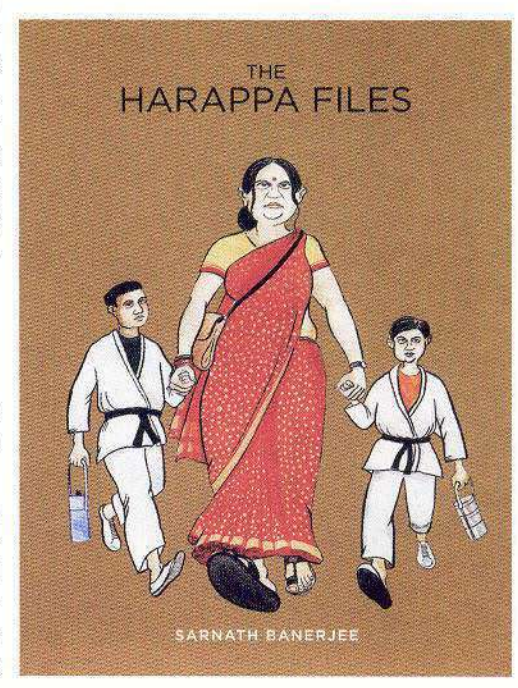
Con *Corridor* [Pasillo] (2004), la primera novela gráfica comercial de la India, Sarnath Banerjee comenzó una modesta revolución. Con la segunda, *The Barn Owl's Wondrous Capers* [Las maravillosas travesuras de la lechuza] (2007), había conseguido domar una forma asociada con lo exótico y extraño de la mentalidad india y ponerla al servicio de la realidad cotidiana, ayudado por su dibujo distintivo, riguroso e inspirado en el estilo de Kalighat.

En *The Harappa Files* [Los expedientes de Harappa], Banerjee demuestra su talento y su habilidad como astuto observador y comentarista social. En sus viñetas aparecen estudios de personajes o breves digresiones, sardónicas y perceptivas, sobre temas misteriosos, como comprar pescado hilsa en Calcuta, donde Banerjee exhibe una forma y un lenguaje gráficos que no dependen tanto de unas nociones recibidas como de la voluntad de comunicarse de forma efectiva.

«Jagat Bahadur olía a jabón Lifebuoy ... el olor de la clase trabajadora.»

Un grupo compuesto por personas influyentes e intelectuales de la India, que se denominan a sí mismos Comité Harappa, contratan a un artista gráfico, el propio Banerjee, para presentar los sorprendentes resultados de una «gran encuesta» sobre «etnografía actual y mitologías urbanas» que han llevado a cabo. A esto le sigue una serie de viñetas irónicas que muestran historias anónimas y personales y sketches unidos tan solo por las mínimas líneas lógicas, y la fusión de sátira y pop art crea una iconografía de la clase media de la India durante la década de 1980. *Los expedientes de Harappa* es un comentario sobre la vida y las etnias que se lee como una historia, oblicua y alternativa, del hombre medio de la India urbana durante su período más transformador de la época moderna. **HS**

Título original *The Harappa Files*
Primera edición HarperCollins (India)
Creador India (n. 1972) **Género** Parodia, humor
Influido por Hergé

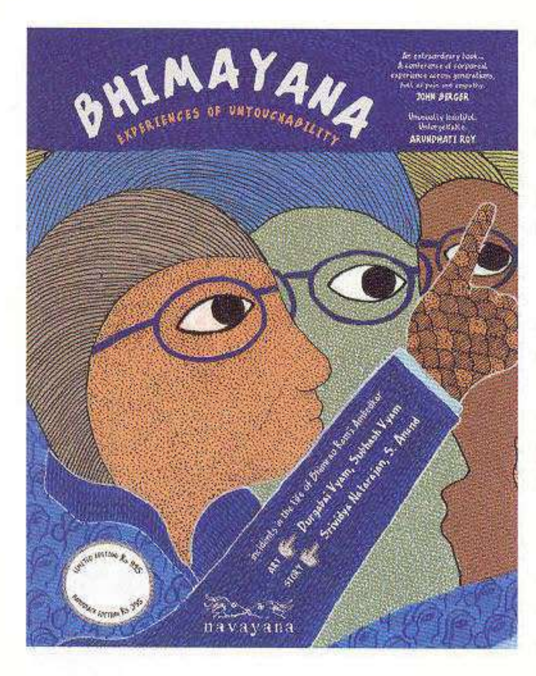


Otras lecturas
El bulevar de los sueños rotos de Kim Deitch
Corridor de Sarnath Banerjee
Lie de Gautam Bhatia
The Barn Owl's Wondrous Capers de Sarnath Banerjee
Three Fingers de Rich Koslowski

Bhimayana 2011

Srividya Natarajan y S. Anand Durgabai Vyam y Subhash Vyam

Primera edición Navayana Publishing (India)
Creadores Natarajan (India, n. 1967); Anand (India, n. 1973), Durgabai Vyam, (India, n. 1974); Subhash Vyam (India, n. 1970) **Género** Biografía



Una sexta parte de la población mundial vive en la India, y una sexta parte de los indios está clasificada como *dalits* [intocables]. El sistema de castas sigue negando a la mayoría de los 170 millones de *dalits* de la India las dignidades básicas de la vida; en 2008 se cometía un crimen contra un *dalit* cada 18 minutos. En la actualidad, el doctor Bhimrao Ambedkar es recordado principalmente por su borrador de la Constitución nacional de la India, que entró en vigor tras su independencia de Gran Bretaña en 1947, pero el hecho de haber sido un intocable que llegó a tener una relevancia destacada, y su larga lucha como activista contra la discriminación, se han ignorado en gran medida. Su petición de justicia se reafirma en esta biografía gráfica.

Bhimayana se encuadra en un apasionado debate, en una parada de autobús, entre un joven que cree que «las castas ya no existen; no son un problema» y una mujer que advierte al joven de los horrendos ataques sobre los que han informado los medios de comunicación. Se trata de un relato de las propias experiencias del doctor Ambedkar sobre los prejuicios sociales.

El doctor Ambedkar narra a lo largo de tres capítulos sus recuerdos sobre las injusticias en algunos derechos básicos, como el agua, la vivienda y el transporte, mientras que el cuarto explica cómo los esposos Vyam adaptaron sus dibujos tribales al cómic. Dicho arte no representa, sino que da a entender, por lo que un tren se convierte en una serpiente, una fortaleza es un león y la felicidad se presenta como un pavo real. Con un rechazo a «obligar a nuestros personajes a introducirse en cuadros [porque] esto los asfixia», los Vyam crean viñetas sinuosas y orgánicas, delineadas por *dignas* (bordes decorativos que se aplican a los edificios mediante tierra de colores). Los intensos patrones del dibujo muestran cómo los artistas tradicionales pueden reinventar el género del cómic e insuflarle nueva vitalidad. **PG**

Otras lecturas

Jotirao Phule: Slavery Gulamgiri de Srividya Natarajan y Aparajita Ninan
Lie de Gautam Bhatia, Shankar y Birju Lal Bhopa, y Ghanshyam
Sita's Ramayana de Samhita Arni y Moyna Chitrakar

Pagar por eso 2011

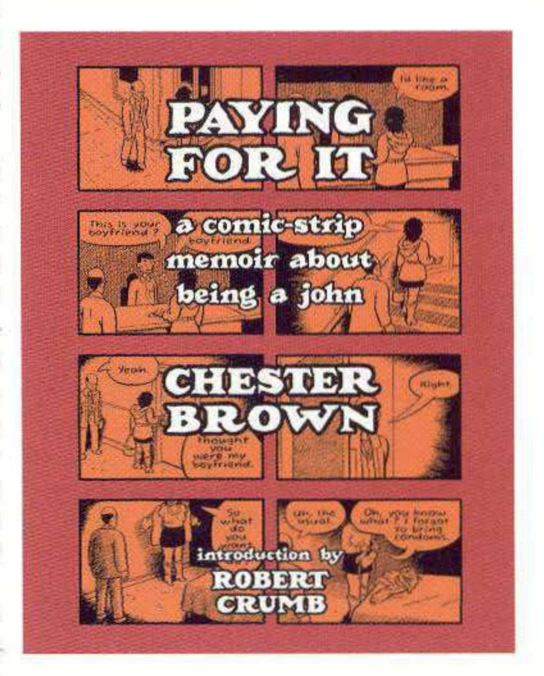
Chester Brown

Paying For It [Pagar por eso], cuyo subtítulo decía que se trataba de unas «memorias en forma de historieta de un cliente de prostitutas», es la última obra de Chester Brown y documenta sus experiencias con prostitutas durante varios años. Tras romper con su novia (y seguir viviendo con ella y su nuevo novio porque él es ASÍ de liberal), Brown se da cuenta de repente de que, al menos para él, las relaciones románticas no funcionan y prefiere la intimidad de la amistad con sus antiguas parejas que meterse entre sus sábanas con ellas.

A medida que avanza en sus reflexiones sobre qué le motiva a enamorarse, se da cuenta de que pagar por sexo es realmente una opción sensata y viable, ya que consigue sexo de más calidad y una mayor variedad que en una relación sentimental. Brown es el tipo de historietista que puede burlarse de sus propias inseguridades con gran sutileza, y que no teme examinar los matices de su comportamiento, a la vez que mantiene un relato documental de sus numerosos encuentros sexuales, desde los aburridos y breves hasta su relación monógama final con una de las chicas que conoce. Sus dibujos, simples pero no simplistas, cuentan la historia en pequeños movimientos y cambios de expresión, en ocho viñetas por página.

«Sensata» quizá sea el mejor adjetivo para describir *Paying For It*. En incontables discusiones con sus amigos, Brown analiza sus motivaciones y sus reacciones a su franca actitud de ser un «putero». El dibujo tampoco esconde nada. Lo único que no muestra son las claves que podrían permitir a alguien identificar a las distintas prostitutas que le entretuvieron, algo que, según Brown, sería más inmoral que pagar por sexo. *Paying For It* solamente se echa a perder un poco por las largas secciones de texto explicativo en la parte posterior sobre por qué la prostitución no es ilegal y los distintos problemas respecto a su posición legal. **FJ**

Primera edición Drawn & Quarterly (Canadá)
Creador Canadá (n. 1960)
Género Drama
Influencia sobre Joe Matt



Otros libros de Chester Brown

Ed el payaso feliz
Nunca me has gustado
Louis Riel: un cómic biográfico
El Playboy
Underwater

Habibi 2011

Craig Thompson

Primera edición Pantheon Books (EE.UU.) y Faber (RU)
Creador EE.UU. (n. 1966)
Género Fábula política
Influido por *Las mil y una noches*

¿Pueden ser los cómics un medio de diálogo cultural y de transformación? Craig Thompson, tras sumergirse en el mundo árabe, emergió con una épica intimista para concebir su sobresaliente cómic autobiográfico *Blankets*. En él realiza un retrato sorprendentemente vívido de dos personajes inolvidables, Dodola y Habibi, que viven en el reino imaginario de Wanatolia. Este reino tiene rascacielos y un sultán, y oscila entre el pasado y el presente, la contaminación y la desesperación, la redención y el renacimiento.

Dodola se nos presenta como una antigua novia-niña, que posee un joven esclavo negro al que llama Habibi y que ha escapado de los esclavistas que también querían venderla. Su relación cambia a medida que crecen para transformarse en una historia de amor que resplandece con ansiedad erótica e inteligencia.

Dodola se convierte en una mujer apasionada, elocuente e ingeniosa que lucha contra el mundo patriarcal en el que se encuentra. A medida que alcanza la adolescencia, Habibi descubre un terrible secreto que amenaza con destruir tanto su percepción de Dodola como su propia identidad, y su elección define las vidas de ambos durante los años siguientes. Dodola y Habibi emprenden por separado difíciles viajes para buscarse el uno al otro. A medida que los seguimos del desierto a la ciudad, del suburbio al harén del sultán, la narrativa se mueve sin fisuras entre el realismo descarnado, el cuento de hadas y la imaginería religiosa.

Al igual que Scheherazade, Dodola y Habibi emplean los relatos para pensar, para dar forma a sus identidades y para salvarse a sí mismos y a otros. Emplean pasajes fundamentales de la Biblia y el Corán y los dotan de una vida urgente y contemporánea. El suyo es un mundo de contaminación, corrupción y peligros, y las historias no son una forma de huir, sino un desafío para rehacernos a nosotros mismos y al mundo. A menudo hay versiones contradictorias de las mismas historias, por distintas tradiciones religiosas y culturales, pero sus diferencias se unifican visualmente en el cómic para crear un todo más rico y matizado. Thompson presenta su cómic como un mito, un modo de revisar y reconciliar las tradiciones narrativas opuestas de Oriente y Occidente y de dar voz a los marginados.

Nos hallamos ante un trabajo de casi 700 páginas realizado con amor. Thompson se ha sumergido en la cultura arábiga, y uno de los *leit motif* unificadores de su historia es la línea fluida de la escritura árabe. Cada personaje pasa a estar asociado con una rama distinta del arabesco, un símbolo de unidad en el pensamiento islámico, y que aquí adopta distintas dimensiones. Una es el paralelo entre la creatividad humana y la divina: las formas geométricas que unen sus capítulos apuntan más allá de sí mismas, a la mano organizadora del artista y a la posibilidad de encontrar significado en la vida y la narrativa.

La caligrafía es otra capa más del arabesco que Thompson emplea con un efecto extraordinario, ya que las palabras se convierten en personajes y las formas de letras concretas reflejan la forma de sus vidas y de nuestra experiencia lectora. Thompson combina con brillantez cada una de estas líneas para crear unidad mediante la diversidad, un concepto clave en el islam y uno de los temas centrales de la novela. *Habibi* es un viaje transformador tanto para sus personajes como para el lector. Se trata de una experiencia convincente que tiende puentes vitales entre el pasado y el presente, el arte y la naturaleza, el amor y la fe. **AK**

habibi



CRAIG THOMPSON

author of BLANKETS

Índice de autores/ilustradores

Aaron, Jason, *Scalped*, 876
Abadzis, Nick, *Laika*, 869
Abe, Shin'ichi, *Miyoko Asogaya Kibun*, 319
Abel, Jessica, *La Perdida*, 738
Abouet, Marguerite, *Aya de Yopougon*, 826
Abranches, Filipe, *El diario de K*, 746
Adachi, Mitsuru, *Bateadores*, 478
Adamov, Philippe, *El viento de los dioses / La sangre de la luna*, 480
Adams, Neal
Deadman, 278
Green Lantern/Green Arrow, 320
X-Men, 306
Adlard, Charlie
muertos vivientes, Los, 792
White Death, 694
Aihara, Koji, *Incluso un mono puede dibujar manga*, 559
Akatsuka, Fujio, *El genio Bakabon*, 277
Akiyama, George, *Ashura*, 311
Alagbé, Yvan, *Negros amarillos*, 615
Alessandrini, Giancarlo, *Martin Mystère*, 452
Alfred, *Por qué he matado a Pierre*, 850
Allred, Laura, *Madman*, 544
Allred, Mike, *Madman*, 544
Altan, Francesco Tullio, *Ada en la selva*, 405
Altarriba, Antonio, *El arte de volar*, 917
Anand, S., *Bhimayana*, 936
Ancco, *Yorahop*, 859
Anderson, Brent, *Astro City / Vida en la gran ciudad*, 635
Anderson, Ho Che, *King*, 580
Andersson, Max, *Perro bosnio de pelo liso*, 802
Andreas, *Cromwell Stone*, 497
Andreyko, Marc, *Torso*, 686
Anglo, Mick, *Marvelman/Miracleman*, 182
Anno, Moyoco, *Happy Mania*, 656
Aoik, Yasuko, *Desde Eroica con amor*, 369
Aragonés, Sergio
Bat Lash, 287
Groo el Errante, 442
Arai, Hideki
¡¡Kiichi!!, 881
World is Mine, The, 677
Arakawa, Hiromu, *Fullmetal Alchemist*, 752
Araki, Hirohiko, *Las extrañas aventuras de JoJo*, 505
Ardisoma, Saleh, *Wayang Purwa*, 193
Aristophane, *Las hermanas Zabîme*, 658
Ariyoshi, Kyoko, *Swan*, 374
Arleston, Christophe, *Lanfeust de Troy / El marfil de Magohamoth*, 613
Armada, Santiago, *Sa-la-món*, 228
Armstrong, John, *Bella en la barra*, 354
Arrhenius, Lars, *A-Z*, 777
Arriola, Gustavo, *Gordo*, 119
Asano, Inio, *Solanin*, 831
Auster, Paul, *Ciudad de cristal*, 610
Ayroles, François, *Playback*, 804
Azuma, Hideo, *Diario de una desaparición*, 824
Azuma, Kiyohiko, *¡Yotsuba&!*, 790
Azzarello, Brian, *100 balas*, 715

Bá, Gabriel
Daytripper, 932
Umbrella Academy, The, 861
Bachalo, Chris, *Shade: el hombre cambiante*, 563
Bagge, Peter, *¡Bienvenido a Seattle, Buddy!*, 618
Bagley, Mark, *Ultimate Spider-Man / La saga de los clones*, 841
Bailey, Ray, *Young Hawk*, 146
Baker, Kyle
Por qué odio Saturno, 551
show del Cowboy Wally, El, 523
Balac, *Sambre integral*, 483
Ball, Murray, *Los llanos de Footrot*, 361
Bancks, Jimmy, *Ginger Meggs*, 59
Banerjee, Sarnath, *Los expedientes de Harappa*, 935
Baranowski, Tadeusz, *Profesor entresuelo*, 478
Barbie, Alex, *Lycaons*, 367
Barbucci, Alessandro, *Sky Doll*, 732
Barks, Carl
pato Donald, El / Navidad en Villa Miseria, 168
pato Donald y el hombre dorado, El, 165
Tío Gilito / El segundo pato más rico, 165
Tío Gilito / Solo un pobre viejo, 169
Barnes, Albert, *Desperate Dan*, 104
Barr, Glenn, *Brooklyn Dreams*, 617
Barry, Lynda
¡Cien! ¡Demonios!, 774
Lo que es, 891
Barthélémy, Stanislas, *Las aventuras de Hergé*, 713
Baru
autopista del sol, La, 612
camino de América, El, 547
Bateman, H. M., *Tiras cómicas de 'Punch'*, 45
Baudoin, Edmond, *El camino de San Juan*, 757
Baxendale, Leo, *Los chicos de Bash Street*, 180
Beard, Cecil, *El zorro y el cuervo*, 130
Beardmore, George, *Fraser de África*, 220
Bechdel, Alison
bollos de cuidado, Unos, 461
Fun Home: Una familia tragicómica, 874
Beck, C. C., *Capitán Marvel / La monstruosa sociedad del mal*, 126
Bell, Gabrielle, *Afortunada*, 848
Bell, Steve, *If…*, 433
Bellamy, Frank
Fraser de África, 220
Heros el Espartano, 233

Bellstorf, Arne, *Baby's in Black*, 926
Bendis, Brian Michael
Daredevil, 750
Powers / ¿Quién mató a Retro Girl?, 743
Torso, 686
Ultimate Spider-Man / La saga de los clones, 841
Benejam, Marino, *La familia Ulises*, 128
Benjamin, *Orange*, 856
Benoit, Ted, *Playback*, 804
Berardi, Giancarlo, *Ken Parker / La balada de Pat O'Shane*, 391
Berbérian, Charles
Diario de un álbum, 626
señor Jean, El, 538
Bergin, John, *Desde el interior*, 627
Bernet, Jordi, *Torpedo 1936*, 443
Berry, Hannah, *Britten y Brülightly*, 889
Bertozzi, Nick, *El salón*, 775
Beyer, Mark, *Amy y Jordan*, 800
Bilal, Enki
Falanges del Orden Negro, Las, 409
Partida de caza, 429
trilogía de Nikopol, La, 418
Binder, Otto, *Capitán Marvel / La monstruosa sociedad del mal*, 126
Bioletto, Angelo, *El infierno de Mickey*, 145
Bisley, Simon, *Sláine / El dios Cornudo*, 534
Bissette, Stephen, *La Cosa del Pantano*, 467
Blain, Christophe
Gus, 883
Isaac el pirata, 756
Blanquet, Stéphane, *¡Canguelo en el sótano!*, 829
Blasco, Jesús
Cuto, 101
Zarpa de acero, 234
Blechman, R. O., *El juglar de Nuestra Señora*, 177
Blegvad, Peter, *Leviatán*, 586
Blutch, *Velocidad moderna*, 781
Bocquet, José-Louis
aventuras de Hergé, Las, 713
Kiki de Montparnasse, 870
Bodé, Vaughn, *Cheech Wizard*, 276
Boilet, Frédéric, *La espinaca de Yukiko*, 741
Bolland, Brian, *Batman / Batman: la broma asesina*, 528
Bolling, Bob, *El pequeño Archie*, 198
Bolton, John, *Los libros de la magia*, 554
Bonelli, Gian Luigi, *Tex*, 298
Boswell, David E., *Reid Fleming: el lechero más rudo del mundo*, 384
Botes, Conrad, *Best of Bitterkomix*, 687
Bottaro, Luciano, *Rey de picas*, 301
Boucq, François
mujer del mago, La, 468
Pasajeros del viento, 419
pioneros de la aventura humana, Los, 453
Brahmania, Govind, *Bahadur / La casa de los ladrillos rojos*, 371
Brainard, Joe, *C Comics*, 246
Brandão, Raul, *El diario de K.*, 746
Branner, Martin, *Winnie Winkle*, 56
Bravo, Émile, *Mi mamá (está en América y ha conocido a Buffalo Bill)*, 885
Breathed, Berkeley, *Condado de Bloom*, 423
Breccia, Alberto
Mort Cinder, 230
Perramus: la isla de Guano, 466
Bretécher, Claire
Agripina, 524
frustrados, Los, 362
Briefer, Dick, *Frankenstein*, 113
Briggs, Clare, *Cuando hace falta un amigo*, 43
Briggs, Raymond
Cuando el viento sopla, 451
Ethel & Ernest, 682
Brinkley, Nell, *Las chicas Brinkley*, 49
Brockbank, Adam, *MeZolith*, 930
Brown, Chester
Louis Riel, 718
Nunca me has gustado, 567
Pagar por eso, 937
Brown, Jeffrey, *Torpe*, 779
Browne, Dik, *Olaf el vikingo n.º 1*, 352
Brubaker, Ed, *Criminal*, 842
Brun, Ivan, *No Comment*, 899
Brunetti, Ivan, *A la miseria le encanta la comedia*, 638
Brunner, Frank, *MAX: Howard el pato*, 353
Bruno, Andrea, *Caldo de nada*, 878
Buchet, Philippe, *Estela / Estela*, 701
Buckingham, Mark, *Fábulas*, 771
Buigas, Joaquim, *La familia Ulises*, 128
Bulmer, Kenneth, *Zarpa de acero*, 234
Bunker, Max, *Alan Ford*, 299
Burchielli, Riccardo, *DMZ*, 833
Burns, Charles, *Agujero negro*, 644
Buronson, *El puño de la Estrella del Norte*, 461
Burr, Dan, *Reyes disfrazados*, 522
Buscema, John
Estela Plateada, 294
Hombre cosa: origen en el pantano, 330
Buscema, Sal, *Los Defensores*, 365
Busch, Wilhelm, *Max y Moritz*, 26
Bushmiller, Ernie, *Nancy*, 108
Busiek, Kurt
Astro City / Vida en la gran ciudad, 635
Marvels: la era de los prodigios, 614
Butterworth, Jenny, *Tiffany Jones*, 254
Butterworth, Michael
imperio de Trigan, El, 256
Wulf el Britano, 192
Butze, Germán, *Los Supersabios*, 102
Buzzati, Dino, *Poema en viñetas: novela gráfica*, 305
Buzzelli, Guido, *Zil Zelub*, 340
Byrne, John
Hellboy: semilla de destrucción, 628
X-Men / X-Men Saga, 382

C. F., *PowrMastrs*, 884
Cabanes, Max, *La gallina ciega*, 533
Cadelo, Silvio, *Cara de perro*, 532
Calkins, Dick, *Buck Rogers*, 68
Calvo, Edmond-François, *¡La bestia ha muerto!*, 126
Campbell, Eddie
Alec: los años llevan pantalones, 906
amniosnatal, El, 721
Desde el infierno, 530
Campos, Purita, *Esther y su mundo*, 324
Canalés, Juan Díaz, *Blacksad*, 730
Canepa, Barbara, *Sky Doll*, 732
Caniff, Milton
Steve Canyon, 137
Terry y los piratas, 88
Caplin, Elliot, *Juliet Jones*, 177
Capp, Al, *Li'l Abner*, 89
Caran d'Ache, *Un festín de Balthazar*, 27
Cardy, Nick, *Bat Lash*, 287
Carlson, George, *Jingle Jangle Comics*, 122
Cassady, John
Astonishing X-Men, 806
Planetary, 684
Castelli, Alfredo, *Martin Mystère*, 452
Catel, *Kiki de Montparnasse*, 870
Cauvin, Raoul, *Las túnicas azules / Cara negra*, 439
Chadwick, Paul, *Hormigón*, 494
Chaland, Yves, *Freddy Lombard / El cometa de Cartago*, 498
Chalmers, John, *Louis*, 732
Chandler, Raymond, *Playback*, 804
Charlier, Jean-Michel
aventuras de Buck Danny, Las, 141
Teniente Blueberry / La mina del alemán perdido, 329
Charyn, Jérôme, *La mujer del mago*, 468
Chast, Roz, *Teorías de todo*, 392
Chaykin, Howard, *American Flagg!*, 462
Chéret, André, *Rahan*, 297
Chiba, Tetsuya, *Tomorrow's Joe*, 279
Chippendale, Brian, *Gusanos*, 880
Chomet, Sylvain, *Léon la Came*, 590
Christian, Binet, *Los Bidochon*, 410
Christin, Pierre
Bienvenidos a Alflolol, 328
Falanges del Orden Negro, Las, 409
Partida de caza, 429
Christine, Andrew, *Beau Peep*, 394
Christophe, *La familia Fenouillard*, 29
CLAMP
Chobits, 746
xxxHolic, 790
Claremont, Chris, *X-Men / X-Men Saga*, 382
Clowes, Daniel
Como un guante de seda forjado en hierro, 536
Ghost World (Mundo fantasmal), 595
Ice Haven, 827
Coching, Francisco V., *El indio*, 166
Colan, Gene
MAX: Howard el pato, 353
tumba de Drácula, La, 335
Cole, Jack
¡Asesinato, morfina y yo!, 138
Hombre Plástico, El, 116
Collins, Dennis, *The Perishers*, 212
Collins, Max Allan, *Camino a la perdición*, 697
Colquhoun, John, *La guerra de Charley*, 401
Columbia, Al, *The Trumpets They Play!*, 691
Comès, Didier, *Silencio*, 407
Conway, Gerry, *Spiderman de John Romita, n.º 52 / La noche que murió Gwen Stacy*, 348
Cooke, Darwyn, *DC, New frontier*, 823
Cooper, Dave, *Ripple*, 706
Corben, Richard, *Den / Viaje fantástico al mundo de Nuncanada*, 380
Corona, Marco, *Reflexiones*, 854
Cosey, *Viaje a Italia*, 517
Cosset, Sébastien, *La virgen del burdel*, 349
Cothias, Patrick, *El viento de los dioses / La sangre de la luna*, 480
Counihan, Bud, *Betty Boop*, 89
Coutinho, Laerte, *Piratas del Tietê y otros bárbaros*, 609
Craghead III, Warren, *Cómo estar en todas partes*, 860
Crane, Roy, *Wash Tubbs*, 65
Crécy, Nicolas de
Léon la Came, 590
Prosopopus, 776
Crepax, Guido
Justine, 404
Valentina, 262
Crosby, Percy, *Skippy*, 64
Crumb, R.
American Splendor, 373
gato Fritz, El, 265
Mis problemas con las mujeres, 578
Mr. Natural, 280
Zap Comix, 289
Cruse, Howard, *Stuck Rubber Baby: Mundos diferentes*, 639
Cruz, José G., *Santo, el Enmascarado de Plata*, 170
Cunningham, Darryl, *Historias del psiquiátrico*, 922

Dakin, Glenn, *Abe: equivocado por los motivos correctos*, 758
Dalrymple, Farel, *Omega el desconocido*, 867
Dancette, Victor, *¡La bestia ha muerto!*, 126
David B., *Epiléptico. La ascensión del Gran Mal*, 651
Davis, Jack
Frontline Combat, 172
MAD, 171
Shock SuspenStories, 173
Davis, Jim
Garfield, 396
zorro y el cuervo, El, 130
Davis, Phil, *Mandrake el mago*, 92
Davison, Al, *La jaula en espiral*, 518
Davodeau, Étienne, *La mala gente*, 830
De la Fuente, Víctor, *Haxtur*, 331
De Luca, Gianni, *El comisario Spada*, 319

De Moor, Bob, *Balthazar*, 262
De Sousa, Maurício, *Mónica y sus amigos*, 310
DeBeck, Billy, *Barney Google y Snuffy Smith*, 52
Debeurme, Ludovic, *Lucille*, 854
Deitch, Kim, *El bulevar de los sueños rotos*, 780
Delaby, Philippe, *Murena*, 670
Delaf, *Ombligos*, 798
Delano, Jamie, *Hellblazer*, 525
Deleuran, Claus, *Viaje a Saturno*, 367
Delisle, Guy, *Pyongyang*, 789
Delporte, Yvan, *El rey pitufo*, 252
DeMatteis, J. M.
Brooklyn Dreams, 617
Liga de la Justicia Internacional, 513
Derib, *Yakari y los castores*, 378
Dickens, Frank, *Bristow*, 226
Dieck, Martin tom, *Cien vistas de la ciudad de las memorias*, 668
Dieter, *Julien Boisvert / Neekibo*, 534
Dillon, Steve, *Predicador*, 643
Dinther, Stefan van, *Eiland*, 674
Dionnet, Jean-Pierre, *Los ejércitos del conquistador*, 361
Dirks, Rudolph, *Los niños 'Katzenjammer'*, 31
Ditko, Steve
Creepy y Eerie, 274
Dr. Extraño, 243
increíble Hulk, El, 236
Spiderman, 240
Django, *Cinco estaciones: otoño*, 550
Dodd, Maurice, *The Perishers*, 212
Donald, Chris, *Viz*, 404
Donald, Simon, *Viz*, 404
Doré, Gustave, *Historia dramática, pintoresca y caricaturesca de la Santa Rusia*, 25
Dorgathen, Henrik, *Space Dog*, 604
Doucet, Julie, *Diario de Nueva York*, 713
Douglas, Phillip, *Esther y su mundo*, 324
Doury, Pascal, *Théo cabeza de muerto*, 463
Doxiadis, Apostolos, *Logicomix: una búsqueda épica de la verdad*, 895
Drake, Arnold, *Deadman*, 278
Drake, Stan, *Juliet Jones*, 177
Dranger, Joanna Rubin, *Señorita extraordinaria y su carrera*, 749
Drechsler, Debbie, *La muñequita de papá*, 665
Drooker, Eric, *Inundación: Una novela en imágenes*, 578
Drucker, Mort, *MAD, locos por los superhéroes*, 482
Druillet, Philippe
Delirius, 338
Lone Sloane / El misterio del abismo, 272
Dubois, Gaylord
Tarzán, 140
Young Hawk, 146
Dubuc, *Ombligos*, 798
Dufaux, Jean, *Murena*, 670
Duffield, Paul, *Freak Angels*, 897
Dumas, Jerry, *La tira de Sam*, 230
Dupuy, Philippe
Diario de un álbum, 626
señor Jean, El, 538
Dury, Graham, *Viz*, 404
Duval, Marie, *Ally Sloper*, 27

Edgar, James, *Matt Marriott*, 186
Edginton, Ian, *Trazos escarlata*, 770
Egawa, Tatsuya, *Historia de la Universidad de Tokio*, 601
Eisner, Will
Contrato con Dios, 398
Spirit, The, 114
Viaje al corazón de la tormenta, 569
El Shafee, Magdy, *Metro*, 886
Elder, Bill
Frontline Combat, 172
Little Annie Fanny, 238
MAD, 171
Ellis, Warren
Authority, The, 704
Freak Angels, 897
Planetary, 684
Transmetropolitan, 674
Embleton, Ronald
Wanda la Perversa, 305
Wulf el Britano, 192
Emerson, Hunt, *La última actuación de Casanova*, 593
Englehart, Steve, *Clásicos DC: Batman: (1977-1987)*, 383
Ennis, Garth
Boys, The, 840
Predicador, 643
Ernst, Max, *Una semana de bondad*, 86
Erskine, Gary, *El asco*, 778
Evanier, Mark, *Groo el Errante*, 442
Evens, Brecht, *Un lugar equivocado*, 911
Ezquerra, Carlos, *Juez Dredd / La guerra del Apocalipsis*, 444

F'Murr, *El genio de los pastos*, 401
Falk, Lee
Hombre Enmascarado, El, 103
Mandrake el mago, 92
Farmer, Joyce, *Salidas especiales*, 922
Fearne, Walter, *Jonah*, 210
Fegredo, Duncan, *Enigma*, 594
Feiffer, Jules
Feiffer, 193
Tantrum, 407
Feininger, Lyonel, *The Kin-der-Kids*, 37
Feldstein, Al
Historias de la cripta, 154
Master Race, 184
Shock SuspenStories, 173
Fernando, Luis, *Comixtlán*, 484
Ferrandez, Jacques, *Cuadernos de dibujo de Oriente*, 510
Feuchtenberger, Anke, *La puta H*, 653
Finger, Bill, *Batman*, 111
Fingerman, Bob, *Salario mínimo (Beg the Question)*, 646
Fisher, Bud, *Mutt y Jeff*, 38
Fisher, Ham, *Joe Palooka*, 78
Fiske, Lars, *Olaf G.*, 817
Flenniken, Shary, *Trots y Bonnie*, 333
Forest, Jean-Claude
Barbarella, 238

Ici Même, 398
náufragos del tiempo, Los, 252
Foster, Hal
Príncipe Valiente, 104
Tarzán, 80
Fox, Gardner
Adam Strange, 205
Flash: El Flash de dos mundos, 227
Franc, Régis, *El Café de la playa*, 385
Francis, Stephen, *Madam y Eve*, 573
Francq, Philippe, *Largo Winch: el heredero y el grupo W*, 553
Franquin, André
Ideas negras, 376
ladrones de Marsupilami, Los, 180
Tomás el Gafe, 202
Z como Zorglub, 225
František, Skála, *La búsqueda de Cecil*, 873
Frazetta, Frank, *El indio blanco*, 148
Fred, *Philémon y el náufrago del «A»*, 296
Freeman, Don, *Jane*, 84
Fromental, *Las aventuras de Hergé*, 713
Frost, Arthur, *Cosas y disparates*, 29
Fujiko, Fujio, *Doraemon*, 300
Fujisawa, Toru, *Great Teacher Onizuka*, 665
Fukutani, Takashi, *El vagabundo de Tokyo*, 415
Fumimura, Sho, *Santuario*, 544
Furtinger, Zvonimir, *Herlock Sholmes*, 205
Furuya, Usamaru, *Palepoli*, 632

Gaiman, Neil
libros de la magia, Los, 554
Sandman, The, 529
trágica comedia o cómica tragedia de Mr. Punch, La, 620
Gaines, William
Historias de la cripta, 154
Shock SuspenStories, 173
Gal, Jean-Claude, *Los ejércitos del conquistador*, 361
Galleppini, Aurelio, *Tex*, 298
Garland, Nicholas, *El maravilloso mundo de Barry McKenzie*, 248
Garratt, Chris, *Biff*, 438
Gawronkiewicz, Krzystof, *¡Alto Zelig!*, 804
Geary, Rick, *Asesinatos victorianos*, 515
Gebbie, Melinda, *Lost Girls*, 566
Geluck, Philippe, *El gato*, 465
Gerber, Steve
Defensores, Los, 365
Hombre cosa: origen en el pantano, 330
MAX: Howard el pato, 353
Ghermandi, Francesca, *Pastilla*, 692
Giandelli, Gabriella, *Interiorae (Interiores)*, 828
Giardino, Vittorio, *Jonas Fink 1: la infancia*, 568
Gibbons, Dave
Give Me Liberty, 542
Vigilantes, 490
Gibrat, Jean-Pierre, *La prórroga*, 673
Gibson, Ian, *La balada de Halo Jones*, 474
Giella, Joe, *Flash / El Flash de dos mundos*, 227
Giffen, Keith, *Liga de la Justicia Internacional*, 513
Gillon, Paul
náufragos del tiempo, Los, 252
superviviente, La, 485
Giménez, Carlos, *Paracuellos*, 358
Gipi, *Apuntes para una historia de guerra*, 815
Giussani, Angela, *Diabolik*, 235
Glashan, John, *Genius*, 394
Gloeckner, Phoebe, *Vida de una niña*, 690
Goblet, Dominique, *Parecer es mentir*, 866
Godwin, Frank, *Connie*, 68
Goldberg, Rube, *Los inventos de Rube Goldberg*, 44
Goldwater, John L., *Archie*, 121
Gonano, Gianluigi, *El comisario Spada*, 319
Gonick, Larry, *Historia del universo en cómic*, 393
González, Jorge, *Fueye*, 887
Goodwin, Archie
Blazing Combat, 268
Creepy y Eerie, 274
Manhunter de Archie Goodwin y Walter Simonson, 351
Goossens, Daniel, *La enciclopedia de los bebés*, 507
Gorey, Edward, *Amphigorey: 15 obras ilustradas de Gorey*, 337
Goscinny, René
Astérix en Bretaña, 256
Astérix en Córcega, 350
Astérix gladiador, 233
Astérix y los Juegos Olímpicos, 286
Lucky Luke / Los Dalton van a México, 314
Umpa-pá el Piel roja, 209
vacaciones del califa, Las, 288
Gotlib, Marcel, *Rubric-a-brac*, 290
Gottfredson, Floyd, *Mickey Mouse*, 85
Gould, Chester, *Dick Tracy*, 81
Gownley, Jimmy, *¡Amelia mola!*, 763
Grant, Alan, *The Last American*, 549
Gray, Clarence, *Brick Bradford*, 86
Gray, Harold, *Annie, la pequeña huérfana*, 66
Green, Justin, *Binky Brown conoce a la Virgen María*, 332
Greg, *Aquiles Talón*, 328
Griffin, Rick, *El hombre de Utopía*, 343
Griffith, Bill, *Zippy el Cocopera*, 317
Grist, Paul, *Kane*, 589
Groening, Matt, *La vida en el infierno*, 423
Gross, Milt, *Él la ha traicionado*, 77
Guarnido, Juanjo, *Blacksad*, 730
Guéra, R. M., *Scalped*, 876
Guerra, Pia, *Y, el último hombre*, 766
Guibert, Emmanuel
fotógrafo, El, 791
guerra de Alan, La, 731
Sardina en el espacio, 853
Gurewitch, Nicholas, *La hermandad Perry Bible*, 748

Ha, Gene, *Top 10*, 716
Hagelberg, Matti, *Kekkonen*, 801

Haggarty, Ben, *MeZolith*, 930
Hagio, Moto, *El corazón de Thomas*, 356
Haldeman, Joe, *La guerra interminable*, 539
Hallgren, Gary, *Mickey Mouse y los divertidos Piratas del Aire*, 325
Hamlin, V. T., *Alley Oop*, 82
Hammett, Dashiell, *Agente secreto X-9*, 93
Hampson, Frank, *Dan Dare, piloto del futuro*, 157
Hampton, Scott, *Los libros de la magia*, 554
Hanakuma, Yusaku, *Tokyo Zombie*, 702
Hanawa, Kazuichi, *En la prisión*, 726
Hanks, Fletcher, *¡Destruiré todos los planetas civilizados!*, 860
Hara, Tatsuo, *El puño de la Estrella del Norte*, 461
Harder, Jens, *Alpha… direcciones*, 912
Harman, Fred, *Red Ryder*, 108
Harris, Tony
Ex Machina, 809
Starman, 623
Harrison, Harry, *Rick Random*, 183
Hart, Johnny
B.C. Los primitivos, 213
mago de Id, El, 254
Hasegawa, Machiko, *El maravilloso mundo de Sazae-san*, 133
Hayashi, Seiichi, *Elegía roja*, 321
Hayes, Rory, *Bogeyman Comics*, 303
He, Youzhi, *Vengo del pueblo*, 522
Hellgren, Joanna, *Frances*, 894
Henry, Maurice, *Sueños y volteretas*, 191
Hergé
aventuras de Tintín, Las / El loto azul, 98
aventuras de Tintín, Las / El secreto del unicornio, 124
aventuras de Tintín, Las / Las joyas de la Castafiore, 245
aventuras de Tintín, Las / Las siete bolas de cristal, 124
aventuras de Tintín, Las / Tintín en el Tíbet, 217
Quick y Flupke, 74
Hermann
Jeremiah, 408
torres de Bois-Maury, Las / Babette 1, 470
Hernández, Gilbert
Palomar, 447
Señor X, 464
Hernández, Jaime
Locas, 455
Señor X, 464
Herriman, George, *El gato loco*, 43
Herron, Ed, *Capitán Marvel Jr.*, 120
Hewlett, Jamie, *Tank Girl*, 520
Hicklenton, John, *100 meses*, 932
Higgins, John, *Vigilantes*, 490
Hinako, Sugiura, *Cien cuentos del horror*, 519
Hine, David, *Abrazo extraño*, 592
Hines, Adam, *Duncan, el Perro Maravilla*, 927
Hino, Hideshi, *Panorama infernal*, 449
Hiramoto, Akira, *El demonio del blues y yo*, 819
Hirokane, Kenshi, *Jefe de sección Kosaku Shima*, 459
Hitch, Bryan
Authority, The, 704
Ultimates, The, 808
Hogarth, Burne, *Tarzán*, 80
Hoi, Chi, *El tren*, 884
Hojo, Tsukasa, *Cazador urbano*, 488
Holdaway, Jim, *Modesty Blaise*, 244
Holman, Bill, *Smokey Stover*, 101
Horrocks, Dylan, *Hicksville*, 683
Hoshino, Yukinobu, *2001 noches*, 473
Hubert, *La virgen del burdel*, 849
Hubinon, Victor, *Las aventuras de Buck Danny*, 141
Hughes, David, *Paseando al perro*, 915
Huizenga, Kevin, *Maldiciones*, 856
Humphries, Barry, *El maravilloso mundo de Barry McKenzie*, 248
Hyung, Minwoo, *Predicador*, 711
Ibáñez, Francisco, *Mortadelo y Filemón*, 208
Igarashi, Daisuke, *Los niños del mar*, 877
Igarashi, Mikio, *BonoBono*, 491
Igarashi, Yumiko, *Candy Candy*, 358
Igort, *5 el número perfecto*, 783
Ikeda, Ryoko, *La rosa de Versalles*, 342
Ikegami, Ryoichi, *Santuario*, 544
Infantino, Carmine
Adam Strange, 205
Flash: El Flash de dos mundos, 227
Inoue, Takehiko, *Vagabond*, 682
Irons, Greg, *La legión de Charlies*, 327
Isayama, Hajime, *El ataque de los titanes*, 910
Ishikawa, Masayuki, *Moyasimon: cuentos agrícolas*, 823
Israeli, D', *Trazos escarlata*, 770
Ito, Junji, *Uzumaki*, 692
Iwaaki, Hitoshi, *Parásito*, 552

Jacamon, Luc, *Asesino*, 680
Jacobs, Edgar P.
Blake y Mortimer / El misterio de la gran pirámide, 160
Blake y Mortimer / La marca amarilla, 190
Blake y Mortimer / S.O.S. Meteoros, 218
Jacobsson, Oscar, *Las aventuras de Adamson*, 54
Jacovitti, Benito, *Ugh-Ugh Cocco Bill*, 258
Jansson, Tove, *Los Mumins*, 179
Jason, *Espera*, 723
Jaxon, *Comanche Moon*, 411
Jensen, Axel, *Pushwagners Soft City*, 900
Jijé, *Jerry Spring*, 178
Job, *Yakari y los castores*, 378
Jodorowsky, Alejandro
Incal, El, 416
loca del Sacré-Coeur, La, 574
Johnson, Crockett, *Barnaby*, 121
Johnson, Paul, *Los libros de la magia*, 554

Johnston, Lynn, *Para bien o para mal*, 412
Jones, Bruce, *Jenifer*, 354
Jordan, Sydney, *Jeff Hawke*, 183
Juillard, André, *Diario azul*, 591

Ka, Olivier, *Por qué he matado a Pierre*, 850
Kajiwara, Ikki, *Estrella de los Giants*, 269
Kalesniko, Mark, *Novia por correo*, 748
Kaluta, Mike, *Starstruck*, 449
Kamagurka, *Cowboy Henk*, 434
Kamen, Jack, *Shock SuspenStories*, 173
Kamimura, Kazuo
Lady Snowblood, 340
Período de convivencia, 339
Kanan, Nabiel, *Cumpleaños turbulento*, 751
Kane, Bob, *Batman*, 111
Kane, Gil, *Spiderman de John Romita, n.º 52 / La noche que murió Gwen Stacy*, 348
Kang Full, *El apartamento*, 803
Kang, Do-ha, *El gran Gatsby*, 763
Kanigher, Robert, *Enemy Ace*, 266
Kannemeyer, Anton, *Best of Bitterkomix*, 687
Karasik, Paul
Ciudad de cristal, 610
¡Destruiré todos los planetas civilizados!, 860
Katchor, Ben
judío de Nueva York, El, 691
Julius Knipl, fotógrafo inmobiliario, 526
Katin, Miriam, *Por nuestra cuenta: memorias de Miriam Katin*, 847
Kauka, Rolf, *Fix y Foxi*, 175
Kawaguchi, Kaiji, *Eagle: la forja de un presidente*, 667
Kawasaki, Noboru, *Estrella de los Giants*, 269
Kaz, *Inframundo*, 581
Kellerman, Martin, *Rocky*, 707
Kelly, Walt, *Pogo*, 144
Kent, Jack, *King Aroo*, 157
Kerascoët, *La virgen del burdel*, 849
Ketcham, Hank, *Daniel el travieso* (EE.UU.), 163
Kettle, Roger, *Beau Peep*, 394
Kidd, Mick, *Biff*, 438
Kieth, Sam
Maxx, The, 603
Sandman, The, 529
Killoffer, Patrice, *Seiscientas setenta y seis apariciones de Killoffer*, 765
Kim, *El arte de volar*, 917
Kim, Derek, *La misma diferencia y otras historias*, 796
Kim, Dong Hwa, *El color de la Tierra*, 783
Kim, Sanho, *RyePhie*, 215
King, Frank O., *El callejón de la gasolina*, 49
Kirby, Jack
Capitán América, 118
chica que me tentó, La, 155
Clásicos DC: Cuarto Mundo de Jack Kirby, 316
Cuatro Fantásticos, Los, 222
Estela Plateada, 294
increíble Hulk, El, 236
Kamandi, 334
Madre Dalila, 152
Sky Masters, 209
Thor, 237
Vengadores, Los, 241
Kirkman, Rick, *Baby Blues*, 549
Kirkman, Robert
Invencible, 769
muertos vivientes, Los, 792
Kishimoto, Masashi, *Naruto*, 717
Kishiro, Yukito, *Gunnm / Gunnm (Alita, ángel de combate)*, 562
Kiyama, Henry, *El manga de los cuatro inmigrantes*, 82
Klein, Grady, *La colonia perdida / La conspiración de Snodgrass*, 852
Kleist, Reinhard, *Cash: I See a Darkness*, 857
Klimowski, Andrzej, *El secreto*, 768
Kloskerman, *Edén*, 914
Knight, Keith, *Las crónicas de K*, 606
Kobayashi, Motofumi, *Cat Shit One*, 699
Kochalka, James, *American Elf*, 772
Koike, Kazuo
Lady Snowblood, 340
lobo solitario y su cachorro, El, 317
Koivisot, Tarmo, *Mämmilä*, 374
Kojima, Goseki, *El lobo solitario y su cachorro*, 317
Kojima, Ko, *Sennin Buraku*, 191
Kominsky-Crumb, Aline, *Arra a Bunch*, 560
König, Ralf, *El hombre deseado*, 509
Kordej, Igor, *Cinco estaciones: otoño*, 550
Kouno, Fumiyo, *La ciudad al atardecer. El país de los cerezos*, 794
Kramsky, Jerry, *Fuegos*, 473
Kreitz, Isabel, *El caso Sorge: Un espía de Stalin en Tokio*, 896
Kresse, Hans G., *Erik, el hombre del Norte*, 137
Krigstein, Bernard, *Master Race*, 184
Kristiansen, Teddy, *Es un pájaro*, 818
Kubert Joe
Enemy Ace, 266
Yossel, 793
Kubo, Tite, *Bleach*, 754
Kuper, Peter, *The System*, 652
Kuroda, Iou, *Sexy Voice and Robo*, 735
Kurtzman, Harvey
Frontline Combat, 172
libro de la selva, El, 214
Little Annie Fanny, 238
MAD, 171
Kuwata, Jiro, *Bat-Manga!*, 271
Kverneland, Steffen, *Olaf G.*, 817

Lamb, Bertram, *Pip, Squeak y Wilfred*, 53
Lambil, *Las túnicas azules / Cara Negra*, 439
Lapham, David, *Balas perdidas*, 637
Larcenet, Manu, *Los combates cotidianos*, 820
Lat, *El chico de Kampung*, 415
Law, Davey, *Daniel el travieso* (RU), 163

Lawrence, Don, *El imperio de Trigan,* 256
Lay, Carol, *Ahora, Endsville,* 587
Le Tendre, Serge
andanzas de Julius Antoine, Las, 481
búsqueda del pájaro del tiempo, La, 457
Lécureux, Roger
pioneros de la esperanza, Los, 129
Rahan, 297
Lee, Elaine, *Starstruck,* 449
Lee, Hyun-se, *El equipo de mercenarios de béisbol,* 456
Lee, Stan
Cuatro Fantásticos, Los, 222
Dr. Extraño, 243
Estela Plateada, 294
increíble Hulk, El, 236
Nick Fury, agente de S.H.I.E.L.D., 270
Spiderman, 240
Thor, 237
Vengadores, Los, 241
Lefèvre, Didier, *El fotógrafo,* 791
Lelong, Jean-Marc, *Carmen Cru,* 456
Leloup, Roger, *Yoko Tsuno,* 312
Lemercier, Frédéric, *El fotógrafo,* 791
Lemire, Jeff, *Trilogía Essex County,* 862
Léo, *Betelgeuse,* 739
Lethem, Jonathan, *Omega el desconocido,* 867
Leunig, Michael, *Leunig Strips,* 269
Lia, Simone, *Fluffy,* 786
Liberatore, Tanino, *Ranxerox,* 387
Linthout, Willy, *Los años del elefante,* 866
Lloyd, David, *V de Vendetta,* 448
Lob, Jacques, *Delirius,* 338
Locke, Vince, *Una historia violenta,* 666
Loeb, Jeph, *Superman: las cuatro estaciones,* 685
Loisel, Régis
búsqueda del pájaro del tiempo, La, 457
Peter Pan, 546
London, Bobby, *Mickey Mouse y los divertidos Piratas del Aire,* 325
López, Francisco Solano
Eternauta, El, 199
Janus Stark, 302
Loustal, Jacques de, *Barney y la nota azul,* 495
Love, Jeremy, *Bayou,* 911
Low, R. D., *Los Broon,* 102
Luciana, *Diabolik,* 235
Lust, Ulli, *Hoy es el último día del resto de tu vida,* 923
Lutes, Jason, *Berlín: Ciudad de piedras,* 744
Lynch, David, *El perro más enojado del mundo,* 512

Macherot, Raymond, *Chaminou y el Khromperio,* 248
MacNeil, Colin, *Juez Dredd: América,* 548
Madden, Matt, *99 formas de explicar una historia: ejercicios de estilo,* 836
Magnus
110 píldoras, 489
Alan Ford, 299
Necrón, 432
Maguire, Kevin, *Liga de la Justicia Internacional,* 513
Mahler, Nicolas, *La noche libre de Van Helsing,* 904
Maleev, Alex, *Daredevil,* 750
Malès, Marc, *La otra fealdad, la otra locura,* 814
Malet, Léo, *Nestor Burma / Calle de la Estación, 120,* 493
Malkasian, Cathy, *Templanza: el poder del miedo,* 920
Manara, Milo, *HP y Giuseppe Bergman,* 388
Mandryka, Nikita, *El pepino enmascarado,* 264
Manning, Russ, *Magnus: Robot Fighter,* 243
Marazano, Richard, *El complejo del chimpancé,* 864
Marley, *La novia Dokebi,* 812
Marrs, Sandra, *Louis,* 732
Marsh, Jesse, *Tarzán,* 140
Marti, *Taxista,* 451
Martin, Alan, *Tank Girl,* 520
Martin, Don, *Todo MAD Don Martin,* 194
Martin, Jacques, *Alix / La tiara de Oribal,* 142
Martina, Guido, *El infierno de Mickey,* 145
Martini, Mirka, *Necrón,* 432
Maruo, Suehiro, *Ultra-Gash Inferno,* 754
Marvano, *La guerra interminable,* 539
Mase, Motoro, *Ikigami, comunicado de muerte,* 825
Masereel, Frans, *Viaje apasionado,* 50
Maslov, Nikolai, *Corto Maltés en Siberia,* 422
Masse, Francis, *Dos en un balcón,* 469
Mathieu, Marc-Antoine, *El sótano del museo,* 846
Matsumoto, Leiji, *Galaxy Express 999,* 385
Matsumoto, Taiyo
GoGo Monster, 740
Tekkon Kinkreet / Tekkon Kinkreet, 634
Matsunaga, Toyokazu, *Joven Bakune,* 644
Matt, Joe, *Consumido,* 882
Matticchio, Franco, *Sin sentido,* 512
Mattioli, *Squeak the Mouse,* 426
Mattotti, Lorenzo
Estigmas, 681
Fuegos, 473
Matz
Asesino, 680
Plomo en la cabeza, 816
Maurović, Andrija, *Gato Viejo,* 107
Max, *Bardín el Superrealista,* 672
Maxon, Rex, *Young Hawk,* 146
Mayer, Sheldon, *Sal y Pimienta,* 197
Mazzucchelli, David
Asterios Polyp, 909
Batman / Año uno, 500
Ciudad de cristal, 610
Daredevil / Daredevil born again, 501
McCarthy, Brendan, *Rogan Gosh,* 555

McCay, Winsor, *El pequeño Nemo en el país de los sueños*, 36
McCloud, Scott
Entender el cómic, 598
Zot!, 472
McDonnell, Patrick, *Chuchos*, 631
McEown, Patrick, *Hair Shirt*, 924
McGruder, Aaron, *El quinto infierno*, 648
McGuire, Richard, *Aquí*, 524
McKean, Dave
Batman / Batman: Arkham Asylum, 537
Cages (Jaulas), 693
trágica comedia o cómica tragedia de Mr. Punch, La, 620
McKeever, Ted, *Metropol*, 572
McMahon, Mike, *The Last American*, 549
McManus, George, *Educando a papá*, 41
McNeil, Carla, *Finder*, 654
Medley, Linda, *Castle Waiting*, 651
Mendizábal, Guillermo, *Fantomas / La amenaza elegante*, 219
Menu, Jean-Christophe, *Comics 2000*, 702
Meriton, Peter, *Carol Day*, 187
Messick, Dale, *Brenda Starr, periodista*, 114
Messmer, Otto, *El gato Félix*, 60
Messner-Loebs, William, *The Maxx*, 603
Mézières, Jean-Claude, *Bienvenidos a Alflolol*, 328
Mezzo, *El señor de las moscas*, 827
Michelinie, David, *Iron Man / Iron Man, el demonio en una botella*, 414
Micheluzzi, Attilio, *Correo aéreo*, 464
Mignola, Mike, *Hellboy: semilla de destrucción*, 628
Milazzo, Ivo, *Ken Parker: Ballad of Pat O'Shane*, 391
Millar, Mark
Kick-Ass, 894
Ultimates, The, 808
Miller, Frank
Batman / Año uno, 500
Batman / El contraataque del caballero oscuro, 759
Batman / El regreso del caballero oscuro, 499
Daredevil / Daredevil born again, 501
Elektra / Elektra asesina, 492
Give Me Liberty, 542
Sin City, 596
Miller, Frank y Varley, Lynn, 300, 678
Milligan Peter
Enigma, 594
Shade: el hombre cambiante, 563
Milligan, Peter y McCarthy, Brendan, *Rogan Gosh*, 555
Millionaire, Tony, *Maakies*, 619
Mills, Pat
guerra de Charley, La, 401
Marshal Law, 515
Nemesis el brujo, 418
Sláine / El dios Cornudo, 534
Milo
clic, El, 452
Verano indio, 460
Minegishi, Nobuaki, *Old Boy*, 662
Miuchi, Suzue, *La máscara de hielo*, 375
Miura, Kentaro, *Berserk*, 539
Miyazaki, Hayao, *Nausicaä del valle del Viento*, 447
Mizuki, Kyoko, *Candy Candy*, 358
Mizuki, Shigeru
Kitaro, 216
NonNonBa, 573
Mizuno, Junko, *Pure Trance*, 687
Mochizuki, Minetaro, *Dragon Head*, 642
Modan, Rutu, *Metralla*, 858
Moebius
Arzach, 362
garaje hermético, El, 369
Incal, El, 416
loca del Sacré-Coeur, La, 574
Teniente Blueberry / La mina del alemán perdido, 329
Monkey Punch, *Lupin III*, 282
Montana, Joe, *Archie*, 121
Montellier, Chantal, *Odile y los cocodrilos*, 475
Moon, Fábio, *Daytripper*, 932
Moon, Junghoo, *Yongbi The Invincible*, 657
Mooney, Jim, *Hombre cosa: origen en el pantano*, 330
Moore, Alan
amnios natal, El, 721
balada de Halo Jones, La, 474
Batman / Batman: la broma asesina, 528
Cosa del Pantano, La, 467
Desde el infierno, 530
Grandes números, 545
Liga de los Hombres Extraordinarios, La, 722
Lost Girls, 566
Promethea, 710
Top 10, 716
V de Vendetta, 448
Vigilantes, 490
Moore, Don, *Flash Gordon*, 96
Moore, Ray, *El Hombre Enmascarado*, 103
Moore, Terry, *Strangers in Paradise*, 605
Moore, Tony, *Los muertos vivientes*, 792
Mordillo, *Jirafas de bolsillo*, 344
Moriarty, Jerry, *Jack sobrevive*, 428
Morris, *Lucky Luke / Los Dalton van a México*, 314
Morrison, Grant
All Star Superman, 836
asco, El, 778
Batman / Batman: Arkham Asylum, 537
Invisibles, Los, 630
We3, 805
Zenith, 506
Morrison, Robbie, *White Death*, 694
Morvan, Jean-David, *Estela / Estela*, 701
Motter, Dean, *Señor X*, 464
Moulton, Charles, *Wonder Woman*, 117
Mount, Douglas, *Flook*, 146
Mozos, Luis García, *Nova-2*, 434

Mullally, Frederic, *Wanda la Perversa,* 305
Muñoz, José, *Alack Sinner,* 360
Musturi, Tommi, *Paseando con Samuel,* 918
Mutard, Bruce, *El sacrificio,* 390
Mutarelli, Lourenço, *El doble de cinco,* 720

Nagai, Go
Devilman, 344
Escuela de desvergonzados, 288
Mazinger Z, 336
Nagano, Mamoru, *Historia de cinco estrellas,* 503
Nagasaki, Takashi, *Pluto,* 786
Nagashima, Shinji, *Callejero,* 284
Nakazawa, Keiji, *Hiroshima,* 346
Nananan, Kiriko, *Blue,* 660
Natarajan, Srividya, *Bhimayana,* 936
Navarro, Rafael Cutberto, *Kalimán, el hombre increíble,* 267
Nazario, *Anarcoma,* 427
Neaud, Fabrice, *Diario,* 656
Neel, Julien, *Lou!,* 788
Neill, Bud, *Lobey Dosser,* 149
Nemoto, Takashi, *Hombres monstruosos, la nana de Bureiko,* 896
Neufeld, Josh, *A. D.-Nueva Orleans después de la inundación,* 872
Nielsen, Palle, *Orfeo y Eurídice,* 185
Nikaido, Masahiro, *Ciudad Paraíso,* 542
Niles, Steve, *30 días de noche,* 772
Nilsen, Anders, *Grandes preguntas,* 703
Ninomiya, Tomoko, *Nodame Cantabile,* 759
Nonaka, Eiji, *Instituto Cromartie,* 745
Noomin, Diane, *Didi Glitz,* 352
Northfield, Gary, *La oveja Derek,* 785
Nowlan, Philip, *Buck Rogers,* 68
Nückel, Otto, *Destino: una novela en imágenes,* 67
Nys, Jef, *Jommeke,* 210

O'Donnell, Peter, *Modesty Blaise,* 244
O'Donoghue, Michael, *Las aventuras de Phoebe Zeit-Geist,* 260
O'Malley, Bryan Lee, *Scott Pilgrim: su vida y sus cosas,* 822
O'Neil, Dennis
Batlash, 287
Green Lantern/Green Arrow, 320
O'Neill, Dan, *Mickey Mouse y los divertidos Piratas del Aire,* 325
O'Neill, Kevin
Liga de los Hombres Extraordinarios, La, 722
Marshal Law, 515
Nemesis el brujo, 418
O'Shea, Shane, *Herbie,* 249
Obata, Takeshi, *Nota mortal,* 784
Oda, Eiichiro, *One Piece,* 667
Odol, Frank, *Volveré en breve,* 737
Oeming, Michael, *Powers / ¿Quién mató a Retro Girl?,* 743
Oesterheld, H. G.
Eternauta, El, 199
Mort Cinder, 230
sargento Kirk, El, 175
Ohba, Tsugumi, *Nota mortal,* 784
Okano, Reiko, *Onmyoji,* 602
Okubo, Miné, *Ciudadano 13660,* 136
Ono, Natsume, *Ristorante Paradiso,* 853
Opper, Frederick, *Happy Hooligan,* 33
Ormes, Jackie, *Torchy in Heartbeat,* 152
Oshima, Yumiko, *La estrella del país del algodón,* 388
Otomo, Katsuhiro
Akira, 436
Domu, 427
Otsuka, Eiji, *MPD Psycho,* 676
Ott, Thomas, *Cinema Panopticum,* 834
Ottley, Ryan, *Invencible,* 769
Oubrérie, Clément, *Aya de Yopougon,* 826
Outcault, Richard
Buster Brown, 33
niño amarillo, El, 30

Paley, Bruce, *Jinetas en mi pelo: Una vida de rock 'n' roll,* 888
Panter, Gary
Cola Madness, 745
Jimbo en el paraíso, 519
Papadatos, Alecos, *Logicomix: una búsqueda épica de la verdad,* 895
Papadimitrou, Christos, *Logicomix: una búsqueda épica de la verdad,* 895
Paringaux, Philippe, *Barney y la nota azul,* 495
Park, Hee Jung, *Hotel África,* 647
Park, Kun-woong, *Flor,* 812
Parker, Brant, *El mago de Id,* 254
Parker, Gladys, *Mopsy,* 112
Patil, Amruta, *Kari,* 892
Payne, Austin, *Pip, Squeak y Wilfred,* 53
Pazienza, Andrea, *Zanardi,* 431
Peattie, Charles, *Alex,* 504
Pedrosa, Cyril, *Tres sombras,* 863
Peellaert, Guy, *Las aventuras de Jodelle,* 277
Peeters, Benoît
ciudades oscuras 4, Las / La torre, 496
fiebre de Urbicanda, La, 458
Peeters, Frederik, *Píldoras azules,* 755
Pekar, Harvey, *American Splendor,* 373
Pekar, Harvey; Brabner, Joyce y Stack, Frank, *El año de nuestro cáncer,* 606
Pellejero, Rubén, *El silencio de Malka,* 608
Peter, Harry, *Wonder Woman,* 117
Petersen, David, *Mouse Guard: Otoño 1152,* 850
Pett, Norman, *Jane,* 84
Peyo
Pitufos, Los / Johan y Pirluit: la flauta de los Pitufos, 206
rey pitufo, El, 252
Philips, Sean, *Criminal,* 842
Phoenix, Woodrow, *La franja del estruendo,* 900
Picaret, Philippe, *Polonius,* 359
Pichard, Georges, *Marie Gabrielle,* 379

Piers Rayner, Richard, *Camino a la perdición*, 697
Piersanti, Claudio, *Estigmas*, 681
Pini, Richard, *Los archivos de Elfquest*, 397
Pini, Wendy, *Los archivos de Elfquest*, 397
Pinsent, Ed, *El espejo mágico*, 928
Pirinen, Joakim, ***Pirus,***
Azúcar-Conny, 479
señor de las moscas, El, 827
plauen, e. o., *Padre e hijo*, 90
Pleece, Gary, *El populacho*, 934
Pleece, Warren, *El populacho*, 934
Plessix, Michel, *Julien Boisvert / Neekibo*, 534
Ploog, Mike, *Hombre cosa: origen en el pantano*, 330
Poïvet, Raymond, *Los pioneros de la esperanza*, 129
Pontiac, Peter, *Kraut*, 727
Ponzio, Jean-Michel, *El complejo del chimpancé*, 864
Pope, Paul, *100%*, 767
Porcellino, John, *Mapa del corazón*, 916
Powell, Eric, *El bruto*, 704
Powell, Nate, *Trágame entera*, 901
Prado, Miguelanxo
Quotidianía delirante, 511
Trazo de tiza, 577
Pratt, Hugo
Corto Maltés / La balada del mar salado, 281
Corto Maltés en Siberia, 422
sargento Kirk, El, 175
Verano indio, 460
Prewitt, Archer, *El Chico Blandito*, 574
Price, Garrett, *Chico blanco*, 85
Prohías, Antonio, *Spy vs. Spy*, 224
Pushwagner, Hariton, *Pushwagners Soft City*, 900

Quino, *Todo Mafalda*, 251
Quintanilha, Marcello, *Sábado de mis amores*, 906
Quinterno, Dante, *Patoruzú*, 98
Quitely, Frank
All Star Superman, 836
We3, 805

Rabagliati, Michel, *Paul va a trabajar este verano*, 764
Rabier, Benjamin, *Gédéon*, 62
Raboy, Emmanuel, *Capitán Marvel Jr.*, 120
Radiloviæ, Julio, *Herlock Sholmes*, 205
Randall C., *Dormilones*, 880
Ranson, Arthur, *El sicario / El juego de la muerte*, 576
Ranta, Ville, *Kajaani*, 890
Raymond, Alex
Agente secreto X-9, 93
Flash Gordon, 96
Rip Kirby, 134
Reed, Rod, *Cisco Kid*, 165
Rees, David, *Seguid con vuestra guerra*, 752
Regé Jr., Ron, *Skibber Bee-Bye*, 728
Regnaud, Jean, *Mi mamá (está en América y ha conocido a Buffalo Bill)*, 885
Reid, Ken, *Jonah*, 210
Reiser, Jean-Marc, *Mundo salvaje*, 315
Reynolds, Chris, *Mauritania*, 556
Richards, Ted, *Mickey Mouse y los divertidos Piratas del Aire*, 325
Ridgway, John, *Hellblazer*, 525
Ríos, Rene, *Condorito*, 145
Risso, Eduardo, *100 balas*, 715
Ritt, William, *Brick Bradford*, 86
Rius, *Los agachados*, 295
Roba, Jean, *Billy y Buddy*, 217
Robertson, Darick, *The Boys*, 840
Robertson, Darick, *Transmetropolitan*, 674
Robinson, Alex, *Malas ventas*, 652
Robinson, James, *Starman*, 623
Rogers, Gordon, *Babe, la monada de la colina*, 143
Rogers, Marshall, *Clásicos DC: Batman: (1977-1987)*, 383
Romberger, James, *Seven Miles a Second*, 664
Romero, José Trinidad, *Santo, el Enmascarado de Plata*, 170
Romero, Rubén Lara, *Fantomas / La amenaza elegante*, 219
Romita, John, *Spiderman de John Romita, n.º 52 / La noche que murió Gwen Stacy*, 348
Romita Jr., John
Iron Man / Iron Man, el demonio en una botella, 414
Kick-Ass, 894
Rosa, Don, *La juventud del tío Gilito*, 622
Rosenberg, Krystian, *¡Alto Zelig!*, 804
Rosinski, Grzegorz, *Thorgal*, 424
Ross, Alex
Astro City / Vida en la gran ciudad, 635
Kingdom Come, 649
Marvels: la era de los prodigios, 614
Ross, Charles Henry, *Ally Sloper*, 27
Rubino, Antonio, *Quadratino*, 39

Sacco, Joe
Goražde: zona protegida, 726
Notas al pie de Gaza, 916
Palestina, 584
Saint-Ogan, Alain, *Zig y Puce en el siglo xxi*, 99
Saito, Takao, *Golgo 13*, 301
Sakaguchi, Hisashi, *Ikkyu*, 600
Sakai, Stan, *Usagi Yojimbo*, 477
Sakamoto, Gajo, *Tanque Tankuro*, 94
Sale, Tim, *Superman: las cuatro estaciones*, 685
Salinas, José Luis, *Cisco Kid*, 165
Salomon, Charlotte, *¿Vida? ¿O Teatro?*, 245
Sammy Harkham, *Kramer's Ergot*, 728
Sampayo, Carlos
Alack Sinner, 360
grieta, La, 928
Samura, Hiroaki, *La espada del inmortal*, 634
Sánchez Abulí, Enrique, *Torpedo 1936*, 443

Sandell, Laurie, *La hija del impostor*, 912
Santoro, Frank, *Storeyville*, 642
Sasturain, Juan, *Perramus: la isla de Guano*, 466
Satrapi, Marjane
Persépolis, 729
Pollo con ciruelas, 811
Savage Pencil, *El necronomicón del zoo del rock and roll*, 582
Schacherl, Rico, *Madam y Eve*, 573
Schalken, Tobias, *Eiland*, 674
Schippers, Wim T., *Sjef van Oekel*, 373
Schmidt, Manfred, *Nick Knatterton*, 158
Schrag, Ariel, *Asimismo*, 921
Schrauwen, Olivier, *Mi pequeño*, 848
Schuiten, François
ciudades oscuras 4, Las / La torre, 496
fiebre de Urbicanda, La, 458
Schultheiss, Matthias, *El teorema de Bell*, 481
Schulz, Charles M., *Snoopy y Carlitos*, 159
Sclavi, Tiziano, *Dylan Dog*, 504
Scott, Jerry, *Baby Blues*, 549
Seagle, Steven T. y Kristiansen, Teddy, *Es un pájaro*, 818
Seda, Dori, *Historias de Dori*, 494
Seele, Herr, *Cowboy Henk*, 434
Segar, Elzie, *Popeye el Marino*, 71
Sempé, Jean-Jacques, *Monsieur Lambert*, 258
Sen, Orijit, *El río de las historias*, 624
Serpieri, Paolo Eleuteri, *Druuna / Morbus Gravis*, 486
Seth, *La vida es bella, si no desfalleces*, 650
Severin, John, *Frontline Combat*, 172
Seyeong O., *El diario de Buja*, 760
Sfar, Joann
gato del rabino, El, 796
mazmorra, La, 688
Sardina en el espacio, 853
Shanower, Eric, *La edad de bronce*, 696
Shaw, Dash, *Body World*, 870
Shelton, Gilbert, *Los fabulosos Freak Brothers*, 285
Shiga, Jason, *Mientras tanto*, 762
Shigeru, Sugiura, *Jiraiya el Ninja*, 196
Shimoku, Kio, *Genshiken*, 776
Shirato, Sanpei, *La leyenda de Kamui*, 251
Shiriagari, Kotobuki, *Jacaranda*, 830
Shirow, Masamune, *Ghost in the Shell: patrulla especial Ghost*, 531
Shit Generation, The, *El perro que mea*, 454
Shotaro, Ishinomori, *Ciborg 009*, 255
Shunji, Sonoyama, *Gyatoruzu*, 261
Shuster, Joe, *Superman*, 110
Siegel, Jerry
muerte de Superman, La, 224
Superman, 110
Sienkiewicz, Bill
Elektra / Elektra asesina, 492
Grandes números, 545
Sikoryak, Robert, *Cómics de obras maestras*, 908
Silas, *Pesadillas de cenas indigestas*, 34
Silver, *Lupo Alberto*, 357
Sim, Dave, *Cerebus / Alta Sociedad*, 503
Simmonds, Posy
diario de la señora Weber, El, 413
Gemma Bovery, 712
Tamara Drewe, 839
Simon, Joe
Capitán América, 118
chica que me tentó, La, 155
Madre Dalila, 152
Simonson, Walt
Clásicos DC: Batman (1977-1987), 383
Manhunter de Archie Goodwin y Walter Simonson, 351
Sio, *Mis miedos*, 326
Siri Liniers, Ricardo, *Macanudo*, 810
Sjunnesson, Lars, *Perro bosnio de pelo liso*, 802
Sleen, Marc, *Las aventuras de Nerón y Co.*, 139
Slim, *Adelante, Bouzid*, 430
Small, David, *Stitches: una infancia muda*, 918
Smith, Jeff, *Bone*, 564
Smith, Sidney, *Los Gump*, 46
Smythe, Reg, *Andy Capp*, 200
Soglow, Otto
reyecito, El, 79
Trashman, 295
Spiegelman, Art
Breakdowns: retrato del artista como joven %@&!*, 386
Maus, 376
Springer, Frank, *Las aventuras de Phoebe Zeit-Geist*, 260
Stanley, John, *La pequeña Lulú*, 133
Starlin, Jim, *Warlock*, 365
Starr, Leonard, *Mary Perkins*, 201
Stassen, Jean-Philippe, *Deogratias*, 742
Steranko, Jim, *Nick Fury, agente de S.H.I.E.L.D.*, 270
Sterrett, Cliff, *Polly y sus amigos*, 40
Stevens, Dave, *Rocketeer*, 395
Sto, *El señor Bonaventura*, 46
Storey, Barron, *Los diarios de Marat/Sade*, 588
Storm P., *Peter y Ping*, 60
Sturm, James, *Día de mercado*, 924
Surti, Aabid, *Bahadur / La casa de los ladrillos rojos*, 371
Suzuki, Ojim, *Una sola combinación*, 931
Swain, Carol, *Jirafas en mi pelo: Una vida de rock 'n' roll*, 888
Swan, Curt, *La muerte de Superman*, 224
Swarte, Joost, *Arte Moderno*, 416
Swinnerton, James, *El pequeño Jimmy*, 36

Tabary, Jean, *Las vacaciones del califa*, 288
Tagawa, Suiho, *Norakuro*, 77
Tajima, Sho-u, *MPD Psycho*, 676
Takahashi, Kazuki, *Yu Gi Oh!*, 660
Takahashi, Rumiko
casa Ikkoku, La, 421
Lamu, 386

Takahashi, Yoichi, *Capitán Tsubasa*, 433
Takamori, Asao, *Tomorrow's Joe*, 279
Takaya, Natsuki, *Fruits Basket*, 738
Takekuma, Kentaro, *Incluso un mono puede dibujar manga*, 559
Takemiya, Keiko, *Poema del viento y de los árboles*, 368
Takeuchi, Naoko, *Sailor Moon*, 581
Takita, Yu, *Terajima-cho*, 284
Talbot, Bryan
Alicia en Sunderland, 875
aventuras de Luther Arkwright, Las, 391
Historia de una mala rata, 616
Tamaki, Jillian, *Skim*, 902
Tamaki, Mariko, *Skim*, 902
Tamburini, Stefano, *Ranxerox*, 387
Tan, Shaun, *Emigrantes*, 844
Tanaka, Masashi, *Gon*, 565
Taniguchi, Jiro
Barrio lejano, 698
caminante, El, 568
Tardi, Jacques
Adele Blanc-Sec / El científico loco, 381
Demonio de los hielos, El, 357
guerra de las trincheras, La, 440
Ici Même, 398
Nestor Burma / La calle de la Estación 120, 493
Polonius, 359
Tarpé, *Miss Fury*, 115
Tarquin, Didier, *Lanfeust de Troy / El marfil de Magohamoth*, 613
Tatsumi, Yoshihiro
Goodbye, 770
Ventisca negra, 188
Taylor, Reg, *Matt Marriott*, 186
Taylor, Russell, *Alex*, 504
TBC, *Fábulas de Bosnia*, 700
Templesmith, Ben, *30 días de noche*, 772
Tezuka, Osamu
Adolf, 459
Astroboy, 164
Ayako, 376
Black Jack, 351
Buda / Kapilavastu, 333
Chopy y la princesa, 176
Fénix, 282
MW, 370
Oda a Kirihito, 312
Thévenet, Jean-Marc, *El camino de América*, 547
Thierry, Cailleteau, *Aquablue. Planeta azul*, 516
Thomas, Ray
Conan / Clavos rojos, 347
Nick Fury, agente de S.H.I.E.L.D., 270
X-Men, 306
Thompson, Craig
Blankets, 787
Habibi, 938
Thompson, Richard, *Callejón sin salida*, 799
Tidy, Bill, *La saga de los Fosdyke*, 324
Tillieux, Maurice, *Gil Pupila / El paso del ahogado*, 207
Tom of Finland, *Kake*, 291
Tomine, Adrian, *Shortcomings*, 868
Toonder, Marten, *Tom Puss*, 1[illegible]9
Töpffer, Rodolphe, *Los amores del señor Vieux Bois*, 24
Toppi, Sergio, *El coleccionista*, 477
Toriyama, Akira, *Dragon Ball*, 466
Torres, Daniel, *Las aventuras siderales de Roco Vargas / Tritón*, 471
Tota, Ciro, *Aquablue 2. Planeta azul*, 516
Toth, Alex, *La gardenia aplastada*, 166
Totleben, John, *La Cosa del Pantano*, 467
Tourret, Pat, *Tiffany Jones*, 254
Tourtel, Mary; Bestall, Alfred, *El oso Rupert*, 55
Tripp, Irving, *La pequeña Lulú*, 133
Trog, *Flook*, 146
Trondheim, Lewis
Lapinot, 596
mazmorra, La, 688
Mis circunstancias, 641
Trudeau, Garry, *Doonesbury*, 322
Tsuchiya, Garon, *Old Boy*, 662
Tsuge, Yoshiharu
espita, La, 292
hombre sin aliento, El, 484
Tufts, Warren, *Lance*, 184
Tully, Tom
Heros el Espartano, 233
Janus Stark, 302
Tuthill, Harry J., *La familia Bungle*, 50
Tyler, Carol, *Nunca lo dirías: un hombre bueno y decente*, 905

Uchida, Shungicu, *Nos reproducimos*, 626
Uderzo, Albert
Astérix en Bretaña, 256
Astérix en Córcega, 350
Astérix gladiador, 233
Astérix y los Juegos Olímpicos, 286
Umpa-pá el Piel roja, 209
Umezu, Kazuo, *Aula a la deriva*, 342
Umino, Chica, *Honey and Clover*, 734
Uppal, Jagjit, *Bahadur / La casa de los ladrillos rojos*, 371
Urasawa, Naoki
20th Century Boys, 735
Monster, 619
Pluto, 786
Urushibara, Yuki, *Mushishi*, 714

Vähämäki, Amanda, *El día de la madre*, 892
Van Cook, Marguerite, *Seven Miles a Second*, 664
Van den Boogaard, Theo, *Sjef van Oekel*, 373
Van Hamme, Jean
día del sol negro, El, 476
Largo Winch: el heredero y el grupo W, 553
Thorgal, 424
Vance, Jim, *Reyes disfrazados*, 522
Vance, William, *El día del sol negro*, 476
Vandersteen, Willy, *Bob y Bobette*, 131
Vanistendael, Judith, *La virgen y el negro*, 874

Vanyda Building, *La casa de enfrente*, 795
Varenne, Alex y Daniel, *Ardor*, 411
Vargas, Gabriel, *La familia Burrón*, 107
Varley, Lynn, *Batman / Batman: El contraataque del caballero oscuro*, 759
Vásquez, Jhonen, *Johnny: el maníaco homicida*, 636
Vásquez, Roberto, *Kalimán, el hombre increíble*, 267
Vatine, Olivier, *Aquablue 2: Planeta azul*, 516
Vaughan, Brian K.
Ex Machina, 809
Y, el último hombre, 766
Vaughn-James, Martin, *La jaula*, 364
Veitch, Tom, *La legión de Charlies*, 327
Vellekoop, Maurice, *Vellevision*, 670
Verbeek, Gustave, *Patas arriba*, 34
Vess, Charles, *Los libros de la magia*, 554
Veyron, Martin, *Bernard Lermite*, 402
Vivés, Bastien, *El gusto del cloro*, 903
Vyam, Durgabai, *Bhimayana*, 936
Vyam, Subhash, *Bhimayana*, 936

Wagner, John
historia violenta, Una, 666
Juez Dredd / América, 548
Last American, The, 549
sicario, El / El juego de la muerte, 576
Wagner, John y Grant, Alan, *Juez Dredd / La guerra del Apocalipsis*, 444
Waid, Mark, *Kingdom Come*, 649
Wakasugi, Kiminori, *Detroit Metal City*, 837
Walker, Cory, *Invencible*, 769
Walker, Mort
Beto el recluta, 161
tira de Sam, La, 230
Waller, Reed, *Omaha*, 400
Walton, Rob, *Ragmop*, 640
Ward, Lynd, *El hombre de Dios*, 70
Ware, Chris,
Jimmy Corrigan: el chico más listo del mundo, 736
Quimby the Mouse, 561
Watkins, Dudley D.
Broon, Los, 102
Desperate Dan, 104
Watson, Andi, *Estrellitas*, 832
Watt, John Millar, *Pop*, 56
Watterson, Bill, *Calvin y Hobbes*, 486
Way, Gerard, *The Umbrella Academy*, 861
Weare, Tony, *Matt Marriott*, 186
Wein, Len, *Clásicos DC: Batman: (1977-1987)*, 383
Werdelin, Nikoline, *Homometrópolis*, 631
Weston, Chris, *El aseo*, 778
Whedon, Joss, *Astonishing X-Men*, 806
Wheelan, Ed, *Películas diminutas*, 59
Whitney, Ogden, *Herbie*, 249
Wijn, Piet, *Tom Puss*, 119
Willard, Frank, *Moon Mullins*, 62
Williams III, J. H., *Promethea*, 710
Willie, John, *Las aventuras de Gwendoline*, 135
Willingham, Bill, *Fábulas*, 771
Wilson, Colin, *Plomo en la cabeza*, 816
Wilson, S. Clay, *Bent*, 322
Windig, René y de Jong, Eddie, *Heinz*, 508
Windsor-Smith, Barry
Conan / Clavos rojos, 347
Lobezno / Arma X, 570
Winshluss, *Pinocchio*, 896
Wojnarowicz, David, *Seven Miles a Second*, 664
Wolfman, Marv, *La tumba de Drácula*, 335
Wolverton, Basil, *Powerhouse Pepper*, 123
Wood, Brian, *DMZ*, 833
Wood, Dave y Dick, *SkyMasters*, 209
Wood, Wally
Frontline Combat, 172
MAD, 171
Woodring, Jim, *Frank*, 557
Worley, Kate, *Omaha*, 400
Wright, David, *Carol Day*, 187
Wright, Doug, *La familia de Doug Wright*, 149
Wrightson, Bernie, *Jenifer*, 354

Yaguchi, Takao, *Sanpei, entusiasta de la pesca*, 346
Yamagishi, Ryoko, *Emperador del país del sol naciente*, 420
Yang, Belle, *Olvida la tristeza: un cuento ancestral*, 929
Yang, Gene Luen, *Chino americano*, 843
Yang, Youngsoon, *Nudl Nude*, 638
Yann, *Freddy Lombard / El cometa de Cartago*, 498
Yao, Fei La, *80 °C*, 741
Yazawa, Ai, *Nana*, 709
Yeowell, Steve, *Zenith*, 506
Yeung, Hok Tak, *Qué azul era mi valle*, 761
Yokoyama, Mitsuteru, *Tetsujin 28-go*, 189
Yokoyama, Yuichi, *Viaje*, 842
Yoshida, Akimi, *Banana Fish*, 488
Yoshinaga, Fumi, *Ooku*, 838
Yoshito, Usui, *Shin-chan*, 563
Yoshiyuki, Sadamoto, *Neogénesis Evangelion*, 648
Young, Chic, *Blondie*, 74
Yslaire, *Sambre integral*, 483
Yukimura, Makoto, *Puranetesu*, 714

Zárate, Óscar, *La grieta*, 928
Zekley, Emil, *Educando a papá*, 41
Zentner, Jorge, *El silencio de Malka*, 608
Zep, *Titeuf*, 583
Žeželj, Danijel, *El ritmo del corazón*, 559
Zograf, Aleksandar, *Recuerdos desde Serbia*, 864

Colaboradores

Gerry Alanguilan (GA) es guionista y dibujante de cómics, ha trabajado como entintador para Marvel y DC, y entre sus obras más destacadas se encuentran *Superman: Birthright*, *X-Men* y *Batman*. Entre sus historias se hallan *Wasted*, *Humanis Rex!* y *Elmer*, nominada al Premio Eisner.

Rachid Alik (RA) ha sido director de relaciones públicas del Festival Internacional del Cómic de Argel (FIBDA) desde 2009. Antes trabajó como periodista en los periódicos argelinos *Le Matin* y *Liberté* y en la radio francoparlante Alger Chaîne 3.

Helena Baser (HB) ha desarrollado una pasión por los cómics desde que leyó *Sandman* de Neil Gaiman, hace más de una década. Durante varios años fue voluntaria de UK Web and Mini Comix Thing, una pequeña exposición de prensa anual. Para financiar la compra de tebeos, trabaja para una empresa de publicidad en Londres.

Bart Beaty (BB) es profesor de filología inglesa en la Universidad de Calgary, en Canadá. Es autor de varios libros, entre ellos *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture* y *Comics Versus Art*. Escribe sobre tebeos europeos para ComicsReporter.com.

Stephen Betts (SB) es un lector de cómics de toda la vida, con un interés especial por la historieta europea. Frustrado por sus escasas habilidades lingüísticas, desarrolló y dirige Comix Influx, la web comunitaria para la traducción de cómics.

Michał Błażejczyk es fundador, director y editor de *Zeszyty Komiksowe* (www.zeszytykomiksowe.org), la única revista polaca especializada en la crítica y la difusión de los cómics.

Radosław Bolałek (RB) es un estudioso independiente del cómic. Desde 2005 dirige Hanami, una empresa dedicada al intercambio cultural y económico entre Polonia y Japón, y publica en polaco y checo novelas gráficas japonesas premiadas.

Cha, Kai-ming (K-MC) es escritor de *Publishers Weekly*.

Les Coleman (LC) es un artista y escritor londinense con una amplia colección de cómics underground y alternativos. En 2003 organizó en el ICA la exposición *Foo, Zap, Yow & Now* con Paul Gravett.

Hikmat Darmawan (HD) escribe sobre cómics indonesios e internacionales. Es miembro del Programa Público Asiático para Intelectuales, dedicado a la globalización de la subcultura y la identidad visual del manga.

Jeremy Day (JD) es miembro de la reducida comunidad del cómic de la prensa británica y miembro fundador de la convención de tebeos Caption. En su opinión, cualquiera puede crear cómics, y debería hacerlo al menos una vez.

Ben Dickson (BD) es autor de las novelas gráficas *Falling Sky*, *Slumdroid* y *Kestrels*. También es un pintor consumado y artista comunitario que trabaja con niños y adultos vulnerables.

Juan Manuel Domínguez (JMD) quería ser un superhéroe. Ahora, el aficionado a Batman y Gorey ahoga sus sueños de salvar el universo con los cómics y la crítica cinematográfica.

Carlos Eugênio Baptista (CB) es guionista e investigador de cómics brasileño, y le encantan el terror, los monstruos y la ciencia ficción. Entre sus libros se encuentran las galardonadas novelas gráficas *Sangue bom* y *A Guerra dos dinossauros*.

Nicolas Finet (NF) es escritor, editor, periodista, comisario y viajero empedernido. Ha trabajado en el mundo del cómic durante más de veinticinco años. Es experto en tebeos asiáticos y dirigió *DicoManga*, el diccionario definitivo del manga, en 2007. Vive cerca de París.

Nigel Fletcher (NFl) es asesor de empresas y editor del fanzine *The Panelhouse*. También colaboró en *The Slings and Arrows Comics Guide* y *500 Essential Graphic Novels: The Ultimate Guide*.

Melanie Gibson (MG) trabaja en la Universidad de Northumbria, donde sus investigaciones y sus publicaciones sobre la infancia se centran en los tebeos y su público. También es asesora de alfabetización tradicional y visual (http://www.dr-mel-comics.co.uk).

Paul Gravett (PG) ha sido descrito por *The Times* como «el mejor historiador del cómic y la novela gráfica» de Reino Unido. Después de trabajar en la revista británica *pssst!*, pasó a publicar *Escape*. Se convirtió en director de The Cartoon Art Trust en 1992 y ha gestionado el Festival Internacional de Cómics de Londres desde 2003. Es autor de varios libros, entre ellos *Graphic Novels: Stories to Change Your Life* (2005).

Maggie Gray (MG) completó un doctorado en historia del arte en el University College de Londres en 2010 con una tesis sobre Alan Moore. Su trabajo ha sido publicado en *Studies in Comics* y *Journal of Graphic Novels and Comics*, y prepara una antología sobre Alan Moore y la tradición gótica.

Xavier Guilbert (XG) es redactor jefe en funciones de *du9-L'autre bande dessinée* (http://du9.org), una página web en lengua francesa dedicada a la crítica en profundidad del cómic alternativo. También ha estrito artículos en *Neuvième art* y *Le Monde Diplomatique*, entre otros.

Chrissie Harper (CH) es periodista, dibujante y diseñadora. Se ha autoeditado varios fanzines y cómics, y actualmente trabaja en una serie titulada *Club Comicana* (www.chezchrissie.co.uk).

Tor Arne Hegna (TAH) escribe sobre cómics en periódicos, revistas y páginas web de Noruega. También ha publicado tebeos y libros sobre esta disciplina y recibió el premio de honor del Festival de Raptus en 2004.

Domingos Isabelinho (DI) es un crítico de cómics portugués. Ha escrito para *The Comics Journal* y *The International Journal of Comic Art* (EE.UU.), y para revistas portuguesas como *Splaft!* y *Quadrado*. Le interesan, especialmente, los cómics alternativos internacionales.

Jean-Paul Jennequin (J-PJ) es traductor de cómics, crítico y escritor. Entre sus traducciones al francés figuran obras de Alan Moore, Eddie Campbell, Howard Cruse, Dave McKean, Will Eisner, Charles Burns, Harvey Pekar y Daniel Clowes. También ha escrito una biografía de Osamu Tezuka.

Fiona Jerome (FJ) inició su carrera periodística en la revista de cómics *Speakeasy*. Lanzó *Bizarre* y ha colaborado en varias guías sobre historietas. Ahora es directora creativa de una pequeña editorial.

Ariel Kahn (AK) es catedrático de la Universidad de Roehampton, en Londres, donde imparte el primer curso de guión de cómics de Reino Unido. Reseña tebeos de forma habitual en medios impresos e Internet.

Chie Kutsuwada (CK) es una japonesa entusiasta del manga. Se licenció en el Royal College of Art y vive en Londres, donde trabaja como dibujante de manga y dirige talleres sobre dicho formato. Una de sus obras es *King of a Miniature Garden*.

Guy Lawley (GL) es un londinense que se enganchó al universo de Marvel cuando tenía siete años. Le gusta recordar que el medio del cómic se desarrolló en los periódicos dominicales de Estados Unidos entre 1895 y 1902. ¡Hail Opper, Dirks y Outcault!

Timothy R. Lehmann (TRL) es periodista, artista y diseñador, y ha recibido múltiples premios. Es el autor de *Manga: Masters of the Art*, un libro de entrevistas y visitas a los estudios de creadores japoneses de manga. Actualmente trabaja en un libro sobre el cómic europeo.

Sarah Lightman (SL) es artista y comisaria de exposiciones, y está realizando un doctorado en la Universidad de Glasgow sobre la autobiografía en el cómic. Codirige Laydeez Do Comics y es presidenta de las conferencias anuales Women in Comics (www.sarahlightman.com).

Ellen Lindner (EL) se formó como historiadora del arte, aunque albergaba ambiciones de dedicarse al cómic. Actualmente trabaja como dibujante e ilustradora. Reside en Londres y es autora de *Undertow*, novela gráfica sobre Brooklyn en la década de 1960.

Andrew Littlefield (AL) es un autor y editor independiente que escribe sobre cómics y cultura popular.

Catriona MacLeod (CM) se ha especializado en la representación de las mujeres en los cómics de habla francesa y está finalizando un doctorado sobre el tema. Ha escrito, entre otros artículos para revistas, «Contemporary French Civilisation» y «L'esprit créateur».

Christian Marmonnier (CM) ha trabajado en varios diccionarios de cómics y es autor de obras sobre René Goscinny, la revista *Métal Hurlant*, la relación entre música y arte, y varios temas populares, entre ellos una historia de los juguetes sexuales.

Gert Meesters (GM) se ha doctorado en lingüística holandesa por la Universidad de Leuven y enseña en la Universidad de Lieja, en Bélgica. También trabaja como crítico de cómics y periodista, y en la actualidad escribe sobre tebeos para el semanario flamenco *Knack*.

Ann Miller (AM) ha escrito abundantemente sobre cómics en lengua francesa, por ejemplo *Reading Bande Dessinée: Critical Approaches to French-language Comic Strip* (Intellect, 2007). Es directora adjunta de *European Comic Art*, publicado bianualmente por Liverpool University Press.

Alfons Moliné (AMo) es animador y traductor y escribe sobre cómics, animación y manga. Es autor de varios libros, entre ellos *El gran libro de los manga* (Glénat, 2002) y de biografías de Osamu Tezuka, Carl Barks y Rumiko Takahashi.

Pedro Moura (PM) es un estudiante portugués de doctorado que investiga sobre el trauma y los cómics. Escribe sobre todo para su blog (lerbd.blogspot.com), pero ha publicado diversos artículos y ha trabajado como profesor, comisario de exposiciones, traductor y director de ciclos de conferencias sobre tebeos.

Nakho Kim (NK) es un investigador coreano del cómic que ha trabajado como redactor jefe para la web de crítica de historietas Dugoboza, ha organizado una exposición sobre cómics coreanos en el Festival de Angulema 2003, y es autor de *History of Modern Korean Comics 1945-2009*.

Dom Tarquin Nolan (DN) disfruta leyendo cómics, escribiendo sobre el medio y leyendo acerca de gente que escribe sobre cómics.

Andy Oliver (AO) es director general de la página de cómics www.brokenfrontier.com, que alberga la revista digital *The Frontiersman*. Allí colabora en calidad de entrevistador, articulista y crítico.

Huib van Opstal (HvO) es diseñador, investigador de la pintura y escritor holandés, y ha escrito *Essay RG. Het fenomeen Hergé* (1994), un análisis de la vida y la obra del famoso autor de cómics belga.

Leif Packalen (LP) es presidente de World Comics Finland (www.worldcomics.fi). Cuenta con una dilatada experiencia en el fomento del tebeo como una herramienta de comunicación y desarrollo en África y Asia.

Rikke Platz Cortsen (RPC) es una estudiante de doctorado en la Universidad de Copenhague que trabaja en una tesis sobre el tiempo en el cómic. Ha escrito artículos sobre varios dibujantes escandinavos y acerca del tiempo y el espacio en la obra de Alan Moore.

Frank Plowright (FP) pensaba de adolescente que si los cómics dejaban de ser «libros divertidos» para convertirse en «novelas gráficas», podrían impartirse cursos en las universidades lo bastante visionarias como para descartar la ciencia y los clásicos. En ese momento, concluyó, podría ganarse la vida escribiendo sobre los tebeos.

Edwin Pouncey (EP), alias Savage Pencil, es un artista y escritor cuya obra ha aparecido en publicaciones y galerías de Reino Unido, Europa y Estados Unidos. Actualmente trabaja —con el escritor David Quantick— en una novela sobre el dibujante de gatos eduardiano Louis Wain.

Ernesto Priego (EPr) es un estudioso mexicano del cómic que trabaja como editor, periodista, traductor, poeta y comisario de exposiciones. Reside en Londres y es miembro fundador y codirector de The Comics Grid, un blog escrito, editado y escrito en colaboración y dedicado al mundo de los tebeos.

Ian Rakoff (IR) es guionista, montador cinematográfico, coleccionista de cómics y autor de *Inside The Prisoner: Radical Television and Film in the 1960s*. Dos de sus colecciones de cómics se hallan en la National Art Library y el Victoria & Albert Museum.

Richard Reynolds (RR) es escritor, editor y conferenciante del Central Saint Martins College of Art and Design en Londres. Es autor de *Superheroes: A Modern Mythology*.

David A. Roach (DAR) es artista, escritor e historiador del cómic. Como artista ha trabajado en numerosos tebeos, entre ellos *Juez Dredd*, *Batman* y *Dr. Who*. Entre sus publicaciones figuran *The Warren Companion* y *The Superhero Book*. Vive en Cardiff con su familia y sus montañas de cómics.

Harri Römpötti (HR) es un periodista independiente que escribe sobre cómics, cine, música y literatura. Es coautor de *Päin näköä!* (2011), un libro sobre tebeos fineses contemporáneos.

Roger Sabin (RS) es autor de varios libros, entre ellos *Adult Comics: An Introduction* y *Comics, Comix and Graphic Novels*. Es profesor del Central Saint Martins College of Art and Design en Londres.

Jacques Samson (JS) vive en Montreal, en Canadá. Su pasión por los cómics sigue viva con artículos en varias revistas, como *Neuvième art*. Junto a Benoît Peeters ha publicado *Chris Ware. La bande dessinée réinventée*.

Hemant Sareen (HS) vive y trabaja en Nueva Delhi, en India. Es director adjunto de la revista *ArtAsiaPacific*, dedicada a arte visual contemporáneo.

Matthias Schneider (MS), científico cultural y agente musical, vive en Berlín. Como director artístico ha organizado dos festivales de cómics en Berlín. Publica libros y artículos y organiza exposiciones sobre ilustración y tebeos, algunas de ellas para el Goethe-Institut. www.schneiderplus.com

Jenni Scott (JS) es coorganizadora de Caption, la convención de cómics más antigua de Reino Unido, celebrada anualmente en Oxford desde 1992. Ha escrito sobre tebeos desde finales de la década de 1980.

Tatsuya Seto (TS) es un crítico japonés de manga y consejero delegado de la editorial G. B. Company. Asimismo, es redactor jefe y fundador de la revista de manga *comnavi*, y es autor, entre otros libros, de *The Ten Men Behind Great Comics*, *The Giant Robots Reader* y *Gakuen Manga Reader*.

Matteo Stefanelli (MS) es un erudito, comisario y asesor de medios de comunicación residente en Italia. Ha desarrollado proyectos relacionados con el cómic para televisión y ha organizado exposiciones y conferencias. Ha escrito, entre otros libros, *Il Secolo del Corriere dei Piccoli* y *Antonio Rubino*.

Barry Stone (BS) escribe sobre historia y viajes de manera independiente y ha sido publicado en varios países. Tiene más de 2.000 cómics precintados y guardados en su garaje de Sidney, en Australia.

Fredrik Strömberg (FS) es presidente de la Asociación Sueca del Cómic, director de la revista *Bild & Bubbla* y profesor de la Escuela de Cómics de Malmö. Es autor de *Swedish Comics History* y *Comic Art Propaganda*.

Ai Takita-Lucas (AT-L) nació y se crió con los cómics manga en Japón. Estudió en el Central Saint Martins College of Art and Design de Londres, trabaja como dibujante de manga y publicó la antología benéfica de cómics *Spirit of Hope*.

Živojin Tamburić (ZT) es un lector, coleccionista, crítico e historiador del cómic nacido en Belgrado. Su libro *Comics We Loved* es una selección de historietas y creadores del siglo XX procedentes de la antigua Yugoslavia.

Tony Venezia (TV) es profesor del Birkbeck College y está finalizando un doctorado sobre Alan Moore. Ha escrito sobre cómics para *International Journal of Comic Art* y *Radical Philosophy* y también es miembro fundador y director del blog académico, comicsgrid.com.

Simon Ward (SW) es un escritor y editor que trabaja en Londres. Ha obtenido premios por sus relatos cortos y ha escrito abundantemente sobre cine y cómics.

Marc Weidenbaum (MW) ha editado cómics que aparecen en libros de Jessica Abel, Justin Green, Carol Swain, Adrian Tomine y otros. Es ex redactor jefe de las revistas de manga *Shonen Jump* y *Shojo Beat*, y fundó la página de música electrónica Disquiet.com en 1996.

Matthias Wivel (MWi) es historiador del arte y trabaja en el Museo Estatal de Arte de Copenhague. Es cofundador y miembro de la junta del Consejo Danés del Cómic, y crítico de *The Comics Journal*, y recientemente dirigió la antología de cómics nórdicos *Kolor Klimax*.

Créditos de las imágenes

Se han realizado todos los esfuerzos posibles por enumerar a los poseedores de los derechos de las imágenes utilizadas en este libro. Pedimos disculpas por cualquier omisión o error no intencionado, e incluiremos el agradecimiento pertinente a cualquier empresa o individuo en ediciones posteriores de la obra.

2 Foto de Morris Engel/Getty Images **22-23** Palto / Shutterstock Images **31** Rudolph Dirks **37** Feininger Lyonel **38** DC Comics **39** Antonio Rubino **40** Cliff Sterrett **41** George McManus / Emil Zekley **44-45** Rube Goldberg **48** © Trina Robbins **51** Dover Publications Inc. / Frans Masereel **52** Billy DeBeck **53** Mirrorpix / Daily Mirror **54** Oscar Jacobsson **55** Mary Tourtel / Alfred Bestall **57** John Millar Watt **58** Jimmy Bancks **61** Otto Messmer **63** Frank Willard **64-65** Percy Crosby **66** Harold Gray **67** Otto Nückel **69** Philip Nowlan / Dick Calkins **70** Lynd Ward **72-73** Palto / Shutterstock Images **75** © Hergé/Moulinsart 2011. Proporcionado por Huib Van Opstal. **76** Doubleday / Milt Gross **78** Ham Fisher **79** Otto Soglow **80** Hal Foster / Burne Hogarth **81** Chester Gould **83** V. T. Hamlin **84** Mirrorpix / Daily Mirror **87** CASTERMAN **88** Milton Caniff **90** e. o. plauen **91** e. o. plauen **92** King Features Syndicate / Lee Falk y Phil Davis **93** King Features Syndicate / Dashiell Hammett y Alex Raymond **94** © Gajo Sakamoto / Tankuro Publication **95** © Gajo Sakamoto / Tankuro Publication **96-97** King Features Syndicate / Alex Raymond y Don Moore **99** © St Ogan / Greg - Hyphen Comics **100** Jesús Blasco **103** King Features Syndicate / Lee Falk y Ray Moore **105** King Features Syndicate / Hal Foster **106** Andrija Maurović **109** United Media / Fred Harman **110** DC Comics **111** DC Comics **112** Gladys Parker **113** Dick Briefer **115** Tarpé **116** DC Comics **117** DC Comics **118** Capitán América y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **120** DC Comics **122** George Carlson **123** Basil Wolverton **125** © Hergé / Moulinsart 2011 **127** Victor Dancette / Edmond-François Calvo **128** Joaquim Buigas / Marino Benejam **129** CASTERMAN **130** DC Comics **131** Willy Vandersteen **133** John Stanley / Irving Tripp / Dark Horse Comics **134** Alex Raymond **135** John Willie **136** Miné Okubo **138** DC Comics **139** Marc Sleen **140** Gaylord Dubois / Jesse Mace Marsh / Dark Horse Comics **141** Les aventures de Buck Danny © DUPUIS 1947 por Jean-Michel Charlier y Victor Hubinon www.dupuis.com Todos los derechos reservados **142** CASTERMAN **143** Gordon Rogers **144** Simon & Schuster / Walt Kelly **147** Douglas Mount / Trog **148** DC Comics **150-151** Palto / Shutterstock Images **153** Jack Kirby / Joe Simon **154** DC Comics **155** DC Comics **156** Frank Hampson **158** Manfred Schmidt **159** United Media / Charles M. Schulz **150** Edgar P. Jacobs **161** King Features Syndicate / Mort Walker **162** King Features Syndicate / Hank Ketcham **164** © Tezuka Production / Shogakukan Inc. **167** Francisco V. Coching **168** © Disney **169** © Disney **170** José G. Cruz / José Trinidad Romero **172** DC Comics **173** DC Comics **174** Rolf Kauka **176** © Osamu Tezuka / Kodansha Ltd. **178** Jerry Spring © DUPUIS 1954 por Jijé www.dupuis.com Todos los derechos reservados **179** Tove Jansson **181** Les voleurs du Marsupilami © DUPUIS 1954 por André Franquin www.dupuis.com Todos los derechos reservados **182** Alan Moore / Garry Leach **185** Palle Nielsen **186-187** Reg Taylor / James Edgar / Tony Weare **188** Yoshihiro Tatsumi **189** © Mitsuharu Yokoyama, Kobunsha, revista mensual «Shonen» **190** Edgar P. Jacobs **192** Michael Butterworth / Ronald Embleton **194** DC Comics **195** © Disney **196** © Shigeru Sugiura , Kobunsha , revista mensual «Shonen» **197** DC Comics **198** Bob Bolling **199** H. G. Oesterheld / Francisco Solano Lopez **200-201** Leonard Starr **202** Gaston Lagaffe © DUPUIS 1957 por André Franquin www.dupuis.com Todos los derechos reservados **203** Gaston Lagaffe © DUPUIS 1957 por André Franquin www.dupuis.com Todos los derechos reservados **204** Zvonimir Furtinger / Julio Radilović **206** La flûte à six schtroumpfs © DUPUIS 1958 por Peyo www.dupuis.com Todos los derechos reservados **207** Gil Jourdan: La voiture immergée © DUPUIS 1958 por Maurice Tillieux www.dupuis.com Todos los derechos reservados **208** Ediciones B / Francisco Ibañez **211** D C Thompson / Walter Fearne / Ken Reid **212-213** Mirrorpix / Daily Mirror **214** Harvey Kurtzman **215** Kim Sanho **216** © Shigeru Mizuki / Kodansha Ltd. **218** Edgar P. Jacobs **219** Guillermo Mendizábal / Rubén Lara y Romero **220** George Beardmore / Frank Bellamy **221** George Beardmore / Frank Bellamy **222** Los Cuatro Fantásticos y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **223** Los Cuatro Fantásticos y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **225** Z comme Zorglub © DUPUIS **1961** por André Franquin www.dupuis.com Todos los derechos reservados **226** Frank Dickens **227** DC Comics **228** Santiago Armada **229** Santiago Armada **231** Ediciones Colihue / H. G. Oesterheld / Alberto Breccia **232** © 2011 LES EDITIONS ALBERT RENE / GOSCINNY-UDERZO **234** Kenneth Bulmer / Jesús Blasco **235** Angela Giussani / Luciana Giussani **236** Hulk y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **237** Thor y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **239** Jean-Claude Forest **240** Spiderman y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **241** Los Vengadores y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **242** Dr. Extraño y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **244** Modesty Blaise © Associated Newspapers/Solo Syndication. Reproducido con permiso de Titan Publishing Group Ltd. **246** Joe Brainard **247** Joe Brainard **249** Richard E. Hughes / Ogden Whitney **250** KAMUIDEN © 1967 Sanpei SHIRATO / Shogakukan Inc. **253** Jean-Claude Forest / Paul Gillon **255** © Ishinomori Shotaro / Kodansha Ltd. **257** © 2011 LES EDITIONS ALBERT RENE / GOSCINNY-UDERZO **259** Jean-Jacques Sempé **260** Michael O'Donoghue / Frank Springer **261** Sonoyama Shunji **263** Guido Crepax **264** Le Concombre Masqué © DARGAUD 2004 por Mandryka www.dargaud.com Todos los derechos reservados **265** R. Crumb **266** DC Comics **267** Rafael Cutberto Navarro / Roberto Vásquez **268** Archie Goodwin **270** Nicky los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **271** Jiro Kuwata **272** Albin Michel / Philippe Druillet **273** Albin Michel / Philippe Druillet **274** Archie Goodwin / Steve Ditko **275** Archie Goodwin / Steve Ditko **276** Vaughn Bodé **278** DC Comics **279** Asao Takamori / Tetsuya Chiba **280** R. Crumb **281** CASTERMAN **283** Osamu Tezuka **285** Gilbert Shelton **286** © 2011 LES EDITIONS ALBERT RENE / GOSCINNY-UDERZO **287** DC Comics **289** R. Crumb **290** Rubrique-à-Brac © Dargaud por Gotlib www.dargaud.com Todos los derechos reservados **291** Tom of Finland **292** Yoshiharu Tsuge **293** Yoshiharu Tsuge **294** Estela plateada y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **296** Philémon et le naufragé du «A» © DARGAUD 1972 por Fred www.dargaud.com Todos los derechos reservados **297** Roger Lécureux / André Chéret **298** Gian Luigi Bonelli / Aurelio Galleppini **299** Max Bunker / Magnus **300** DORAEMON © 1974 Fujiko-Pro / Shogakukan Inc. **302** Tom Tully / Francisco Solano Lopez **303** Rory Hayes **304** Dino Buzzati **306** X-Men y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **307** X-Men y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **308-309** Palto / Shutterstock Images **310** Mauricio De Sousa **311** George Akiyama **313** © Tezuka Production / Shogakukan Inc. **314** Lucky Luke: Tortillas pour les Dalton © DUPUIS 1970 por René Goscinny y Morris www.dupuis.com Todos los derechos reservados **315** Jean-Marc Reiser **316** DC Comics **318** Gianluigi Gonano / Gianni De Luca **320** DC Comics **321** Seiichi Hayashi **323** S. Clay Wilson **325** Dan O'Neill / Bobby London / Gary Hallgren / Ted Richards **326** Sio **327** Tom Veitch / Greg Irons **329** La jeunesse de Blueberry: La Mine de l'Allemand perdu © DARGAUD 1972 por Charlier & Giraud www.dargaud.com Todos los derechos reservados **330** Hombre cosa y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **331** Victor De la Fuente **332** Justin Green **334** DC Comics **335** La tumba de Drácula y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **337** Edward Gorey **338** Jacques Lob / Philippe Druillet **339** Kazuo Kamimura **341** Kazuo Koike / Kazuo Kamimura **343** Rick Griffin **345** Mordillo **347** Roy Thomas / Barry Windsor-Smith **348** Spiderman y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **349** Spiderman y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **350** © 2011 LES EDITIONS ALBERT RENE / GOSCINNY-UDERZO **353** Howard el pato y los demás pesonajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **355** Bruce Jones / Bernie Wrightson / Dark Horse Comics **356** THOMA NO SHINZO © 1975 Moto HAGIO /

Shogakukan Inc. **359** Philippe Picaret / Jacques Tardi **360** Carlos Sampayo / José Muñoz **363** Moebius **364** Martin Vaughn-James **366** Claus Deleuran **368** © KEIKO TAKEMIYA / Shogakukan Inc. **370** © Tezuka Production / Shogakukan Inc. **371** Aabid Surti / Jagit Uppal / Govind Brahmania **372** Harvey Pekar **375** © Miuchi Suzue / Hakusensha **377** Art Spiegelman **378** Job / Derib **379** Georges Pichard **380** Richard Corben **381** CASTERMAN **382** X-Men y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **383** DC Comics **384** David E. Boswell **387** Stefano Tamburini / Tanino Liberatore **389** CASTERMAN **390** Bryan Talbot **392** DC Comics **393** Larry Gonick **395** Dave Stevens / Dark Horse Comics **396-397** Universal Press Syndicate / Jim Davis **399** W.W. Norton & Company / Will Eisner **400** Kate Worley / Reed Waller **402** Martin Veyron **403** Martin Veyron **405** CASTERMAN **406** CASTERMAN **408** Jérémiah © DUPUIS **1979** por Hermann www.dupuis.com Todos los derechos reservados **409** Pierre Christin / Enki Bilal **410** Binet Christian **412** Universal Press Syndicate / Lynn Johnston **413** © Posy Simmonds con permiso de United Agents Ltd. (www.unitedagents.co.uk) en representación del autor. **414** Iron Man y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **417** Alejandro Jodorowsky / Moebius **419** Les passagers du Vent / François Bourgeon (ed. 12bis). **420** © Yamagishi Ryoko **421** MAISON IKKOKU © 1982 Rumiko TAKAHASHI / Shogakukan Inc. **422** CASTERMAN **424** Jean Van Hamme / Grzegorz Rosiński **425** Jean Van Hamme / Grzegorz Rosiński **426** Mattioli **429** Pierre Christin / Enki Bilal **430** Slim **431** Andrea Pazienza **432** Mirka Martini / Magnus **435** Kamagurka / Herr Seele **436** © Katsuhiro Otomo / Kodansha Ltd. **437** © Katsuhiro Otomo / Kodansha Ltd. **438** Mick Kidd / Chris Garratt **439** Raoul Cauvin / Lambil **440** CASTERMAN **441** CASTERMAN **442** Sergio Aragonés / Mark Evanier **443** Enrique Sánchez Abulí / Jordi Bernet **444** Judge Dredd: The Apocalypse War por John Wagner, Alan Grant & Carlos Ezquerra © 1982, 2011 Rebellion A/S **445** Judge Dredd: The Apocalypse War por John Wagner, Alan Grant & Carlos Ezquerra © 1982, 2011 Rebellion A/S **446** Gilbert Hernández **447** © Hayao Miyazaki y Studio Ghibli / Supplied por Iaga Library/Lebrecht Music & Arts **448** DC Comics **450** Raymond Briggs **453** ©Hergé/Moulinsart 2011 **454** The Shit Generation **455** © Jaime Hernandez **457** La Quête de l'Oiseau du Temps 1/La Conque de Ramor © DARGAUD, Paris, 1998, por Letendre y Loisel www.dargaud.com Todos los derechos reservados. **458** CASTERMAN **460** CASTERMAN **462** Howard Chaykin **463** Pascal Doury **465** CASTERMAN **467** DC Comics **468** CASTERMAN **469** CASTERMAN **470** Hermann **471** CASTERMAN **472** Scott McCloud **474** The Ballad of Halo Jones por Alan Moore & Ian Gibson © 1984, 2011 Rebellion A/S **475** Chantal Montellier **476** XIII: Le jour du soleil noir © DUPUIS 1984 por Jean Van Hamme and William Vance www.dupuis.com Todos los derechos reservados **478** Tadeusz Baranowski **479** Joakim Pirinen **480** Patrick Cothias / Philippe Adamov **482** DC Comics **483** Balac / Yslaire **485** Albin Michel / Paul Gillon **487** Universal Press Syndicate / Bill Watterson **489** Magnus **490** DC Comics **491** © MIKIO IGARASHI / TAKE SHOBO **492** Elektra y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **493** CASTERMAN **495** CASTERMAN **496** CASTERMAN **497** © Guy Delcourt Productions – 1990 **498** Yves Chaland / Yann Chaland **499** DC Comics **500** DC Comics **501** Daredevil y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **502** Dave Sim **505** © Hirohiko Araki / Shueisha **506** Zenith por Grant Morrison & Steve Yeowell © 1987, 2011 Rebellion A/S **507** Daniel Goossens **508-509** René Windig / Eddie de Jong **510** CASTERMAN **511** Miguelanxo Prado **513** DC Comics **514** Rick Geary **516** © Guy Delcourt Productions – 1988 **517** Le Voyage en Italie © DUPUIS 1988 por Cosey www.dupuis.com Todos los derechos reservados **518** Al Davison **520** Tank Girl © Deadline Magazine. Reproducido con permiso de Titan Publishing Group Ltd. **521** Tank Girl © Alan Martin y Jamie Hewlett. Reproducido con permiso de Titan Publishing Group Ltd. **523** Doubleday / Kyle Baker **525** DC Comics **526-527** Ben Katchor **528** DC Comics **529** DC Comics **530** Alan Moore y Eddie Campbell **531** © Masamune Shirow / Kodansha Ltd. **532** CASTERMAN **533** CASTERMAN **535** Sláine: El dios Cornudo por Pat Mills y Simon Bisley Copyright © 1989, 2011 Rebellion A/S **536** © Daniel Clowes **537** DC Comics **538** Charles Berbérian / Philippe Dupuy **540-541** Palto / Shutterstock Images **543** Frank Miller / Dave Gibbons / Dark Horse Comics **545** Alan Moore / Bill Sienkiewicz **546** Régis Loisel **547** Albin Michel / Baru / Jean-Marc Thévenet **548** Judge Dredd: America por John Wagner & Colin MacNeil © 1990, 2011 Rebellion A/S **550** Django / Igor Kordej **551** DC Comics **552** © Hitoshi Iwaaki / Kodansha Ltd. **553** L'héritier et Le Groupe W © DUPUIS 1990 por Jean Van Hamme y Philippe Francq www.dupuis.com Todos los derechos reservados **554** DC Comics **555** Peter Milligan / Brendan McCarthy **556** Chris Reynolds **557** © Jim Woodring, publicado por Fantagraphics Books **558** Danijel Žeželj **560** © Aline Kominsky-Crumb **561** © Chris Ware, publicado por Fantagraphics Books **562** © Kishiro Yukito / Shueisha **564** Jeff Smith **565** © Masashi Tanaka / Kodansha Ltd. **566** Alan Moore y Melinda Gebbie **567** Chester Brown **569** DC Comics **570** Wolverine y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **571** Wolverine y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **572** Ted McKeever **575** Archer Prewitt **576** Button Man by John Wagner & Arthur Ranson © 1992, 2011 John Wagner, por Arthur Ranson **577** Miguelanxo Prado **579** Eric Drooker / Dark Horse Comics **580** © Ho Che Anderson **582** Savage Pencil **583** Zep **584** © Joe Sacco, publicado por Fantagraphics Books **585** © Joe Sacco, publicado por Fantagraphics Books **586** Peter Blegvad **587** Carol Lay **588** Barron Storey **589** Paul Grist **590** CASTERMAN **591** CASTERMAN **592** Diseño y arte de David Hine **593** Hunt Emerson **594** DC Comics **595** © Daniel Clowes, publicado por Fantagraphics Books **597** Frank Miller / Dark Horse Comics **598** Scott McCloud **599** Scott McCloud **600** © Hisashi Sakaguchi / Kodansha Ltd. **601** © Tatsuya EGAWA / Shogakukan Inc. **602** © Okano Reiko / Hakusensha **603** Sam Keith / William Messner-Loebs **604** Henrik Dorgathen **605** DC Comics **607** Harvey Pekar / Joyce Brabner / Frank Stack **608** Jorge Zentner / Rubén Pellejero **609** Circo Editorial / Laerte Coutinho **610** Paul Auster / Paul Karasik / David Mazzucchelli **611** Paul Auster / Paul Karasik / David Mazzucchelli **612** © Baru / Kodansha Ltd. **613** Christophe Arleston / Didier Tarquin **614** Marvels y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **615** Yvan Alagbé **616** Bryan Talbot / Dark Horse Comics **617** DC Comics **618** © Peter Bagge **620** Neil Gaiman / Dave McKean **621** Neil Gaiman / Dave McKean **622** © Disney **623** DC Comics **624** Orijit Sen **625** Orijit Sen **627** John Bergin **628** Mike Mignola / John Byrne / Dark Horse Comics **629** Mike Mignola / John Byrne / Dark Horse Comics **630** DC Comics **632** © Usamaru Furuya / Ohta Publishing Company **633** © Usamaru Furuya / Ohta Publishing Company **635** Kurt Busiek / Brent Anderson / Alex Ross **636** © 2011 Jhonen Vasquez, Usado con permiso. **637** David Lapham **639** Howard Cruse **640** Rob Walton **641** Lewis Trondheim **643** DC Comics **645** © Charles Burns **646** © Bob Fingerman **647** Hee Jung Park **649** DC Comics **650** Seth **651** L'Association / David B. **653** Feuchtenberger, Anke **654** Carla Speed McNeil / Dark Horse Comics **655** Carla Speed McNeil / Dark Horse Comics **657** Junghoo Moon **658** Aristophane **659** Aristophane **661** © Linda Medley, publicado por Fantagraphics Books **662** © 1996 Tsuchiya Garon, Minegishi Nobuaki / Futabasha **663** © 1996 Tsuchiya Garon, Minegishi Nobuaki / Futabasha **664** DC Comics **666** DC Comics **668** Edition Moderne / Martin tom Dieck **669** Edition Moderne / Martin tom Dieck **671** Maurice Vellekoop **672** Max **673** Le sursis © DUPUIS **1997** por Jean-Pierre Gibrat www.dupuis.com Todos los derechos reservados **675** Bries / Stefan van Dinther / Tobias Tycho Schalken **676** © OTSUKA Eiji Jimusyo, Sho-u TAJIMA / KADOKAWA SHOTEN 2011 **677** THE WORLD IS MINE © **1997** Hideki ARAI / Shogakukan Inc. **678-679** Frank Miller / Lynne Varley / Dark Horse Comics **680** CASTERMAN **681** Claudio Piersanti / Lorenzo Mattotti **683** Dylan Horrocks **684** DC Comics **685** DC Comics **686** Brian Michael Bendis / Marc Andreyko **688** © Guy Delcourt Productions – 1998 **689** © Guy Delcourt Productions – 1998 **690** Phoebe Gloeckner **693** Dave McKean **694** Robbie Morrison / Charlie Adlard **695** Robbie Morrison / Charlie Adlard **696** Eric Shanower **697** DC Comics **698** HARUKANAMACHI-E © 1998 Jiro TANIGUCHI / Shogakukan Inc. **699** © MOTOFUMI KOBAYASHI © SOFTBANK Creative Corp. **700** Tomaž Lavrič **701** © Guy Delcourt Productions – 2006 **703** Anders Nilsen **705** Eric Powell / Dark Horse Comics **706** © Dave Cooper **707** Martin Kellerman **708** © Takaya Natsuki / Hakusensha **709** © Yazawa Manga Seisakusho / Shueisha **710** DC Comics **711** Minwoo Hyung **712** de Gemma Bovery por Posy Simmonds, publicado por Jonathan Cape. Reproducido con permiso de The Random House Group Ltd. **715** DC Comics **716** DC Comics **717** © MASASHI KISHIMOTO SCOT / SHUEISHA **718** Chester Brown **719** Chester Brown **720** Lourenço Mutarelli **721** Eddie Campbell Comics / Alan Moore **722** DC Comics **723** Jason **724-725** Palto / Shutterstock Images **727** Peter Pontiac **729** L'Association / Marjane Satrapi **730** Blacksad © DARGAUD 2000 por Díaz Canales & Guarnido www.dargaud.com Todos los derechos reservados **731** L'Association / Emmanuel Guibert **733** Barbara Canepa / Alessandro Barbucci **734** © Umino Chica / Shueisha **736** © Chris Ware, publicado por Pantheon Books **737** Frank Odoi **738** © Jessica Abel **739** Beltégeuse l'intégrale © DARGAUD 2006 by Leo www.dargaud.com Todos los derechos reservados **740** GO GO MONSTER © 2000 Taiyou MATSUMOTO / Shogakukan Inc. **742** Déogratias © DUPUIS 2000 by Jean-Philippe Stassen www.dupuis.com Todos los derechos reservados **743** Brian Michael Bendis / Michael Avon Oeming **744** Jason Lutes **747** Raúl Brandão /

Filipe Abranches **749** Joanna Rubin Dranger **750** Daredevil y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **751** Nabiel Kanan **753** © Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX **755** Frederik Peeters **756** Issac le Pirate 1/les Amériques © DARGAUD Paris 2001 por Blain www.dargaud.com Todos los derechos reservados **757** L'Association / Edmond Baudoin **758** Glenn Dakin **760** Seyeong O. **761** Seyeong O. **762** Jason Shiga **765** L'Association / Patrice Killoffer **766** DC Comics **767** DC Comics **768** Andrzej Klimowski **769** Robert Kirkman / Cory Walker / Ryan Ottley **771** DC Comics **773** Steve Niles / Ben Templesmith **774** Lynda Barry **775** Nick Bertozzi **777** Lars Arrhenius **778** DC Comics **779** Jeffrey Brown **780** © Kim Deitch **781** Vitesse moderne © DUPUIS 2002 por Blutch www.dupuis.com Todos los derechos reservados **782** Coconino Press / Igort **784** © TSUGUMI OHBA, TAKESHI OBATA / SHUEISHA **785** D C Thompson / Gary Northfield **787** Craig Thompson **788** Julien Neel **789** L'Association / Guy Delisle **791** Le photographe © DUPUIS 2003 por Emmanuel Guibert, Didier Lefèvre and Frédéric Lemercier www.dupuis.com Todos los derechos reservados **792** Robert Kirkman / Tony Moore / Charlie Adlard **793** Joe Kubert **794** © Fumiyo Kouno 2003 / Futabasha **795** Vanyda **797** Le Chat du Rabbin T1 – LA BAR MITSVA © DARGAUD 2002 por Joann Sfar www.dargaud.com Todos los derechos reservados. Este cómic es un homenaje del autor a los pintores de Argel del siglo xx. En especial, se cita la obra de Marion Vidal-Bué, *Argel y sus pintores: 1830-1960*, publicado por Editions Paris Méditerranée. **798** Les nombrils © DUPUIS 2004 por Dubuc and Delaf www.dupuis.com Todos los derechos reservados **799** Richard Thompson **800-801** Mark Beyer **802** Max Andersson / Lars Sjunnesson **803** Kang Full **805** DC Comics **806** X-Men y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **807** X-Men y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **808** The Ultimates y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **809** DC Comics **810** Ediciones de la Flor / Ricardo Siri Liniers **811** L'Association / Marjane Satrapi **813** Park Kun-woong **814** Marc Malès **815** Gipi **816** CASTERMAN **817** Lars Fiske / Steffen Kverneland **818** DC Comics **819** © Akira Hiramoto / Kodansha Ltd. **820** T1 – Le Combat ordinaire © DARGAUD 2003 por Larcenet www.dargaud.com Todos los derechos reservados **821** Nikolai Maslov **822** Bryan Lee O'Malley **824** Hideo Azuma **825** IKIGAMI © 2005 Motoro MASE / Shogakukan Inc. **826** Marguerite Abouet / Clément Oubrerie **828** © Gabriella Giandelli **829** Stéphane Blanquet **831** SOLANIN © 2006 Inio ASANO / Shogakukan Inc. **832** Andi Watson **833** DC Comics **834** Thomas Ott **835** Thomas Ott **837** © Wakasugi Kiminori / Hakusensha **838** © Yoshinaga Fumi / Hakusensha **839** de Tamara Drewe por Posy Simmonds, publicado por Jonathan Cape. Reproducido con permiso de The Random House Group Ltd. **840** DC Comics **841** Spiderman y los demás personajes de Marvel: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **843** Gene Luen Yang **844** Shaun Tan **845** Shaun Tan **846** Marc-Antoine Mathieu **847** Miriam Katin **849** Miss Pas Touche T1 – La Vierge du Bordel © Dargaud 2006 por Hubert & Kerascoët www.dargaud.com Todos los derechos reservados **851** David Petersen **852** Grady Klein **855** Coconino Press / Marco Corona **857** © por Carlsen Verlag GmbH, Hamburgo, Alemania **858** Rutu Modan **859** Aheco **861** Gerard Way / Gabriel Bá / Dark Horse Comics **862** Jeff Lemire **863** © Guy Delcourt Productions – 2007 **865** Le Complexe du Chimpanzé T. 1 Paradoxe © Dargaud 2007 por Marazano & Ponzio www.dargaud.com Todos los derechos reservados. **867** Omega, el desconocido: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Todos los derechos reservados. **868** Adrian Tomine **869** Nick Abadzis **871** Dash Shaw **872** Josh Neufeld **873** Skála František **875** from Alice in Sunderland by Bryan Talbot, published by Jonathan Cape. Reprinted by permission of The Random House Group Ltd. **876** DC Comics **877** KAIJU NO KODOMO © 2007 Daisuke IGARASHI / Shogakukan Inc. **878** Andrea Bruno **879** Andrea Bruno **881** KICHI!! © 2002 Hideki ARAI / Shogakukan Inc **882** Joe Matt **883** Gus © Dargaud por Blain www.dargaud.com Todos los derechos reservados **885** Jean Regnaud / Emile Bravo **886** Magdy El Shafee **887** Jorge González **889** Extraído de Britten and Brülightly por Hannah Berry, publicado por Jonathan Cape. Reproducido con permiso de The Random House Group Ltd. **891** Lynda Barry **893** Amanda Vähämäki **895** Apostolos Doxiadis / Christos Papadimitriou / Alecos Papadatos **897** Warren Ellis / Paul Duffield **898** Winshluss **899** Ivan Brun **901** Nate Powell **902** Mariko Tamaki / Jillian Tamaki **903** CASTERMAN **904** Nicolas Mahler **905** © C. Tyler **907** Conrad Editora / Marcelo Quintanilha **908** Robert Sikoryak **909** David Mazzucchelli **910** © Hajime Isayama / Kodansha Ltd. **913** Jens Harder **914** Kloskerman **915** Extraído de Walking the Dog por David Hughes, publicado por Jonathan Cape. Reproducido con permiso de The Random House Group Ltd. **917** Ediciones de Ponent / Antonio Altarriba / Kim **919** W.W. Norton & Company / David Small **920** © Cathy Malkasian **921** Ariel Schrag **923** Ulli Lust **925** James Sturm **926** Arne Bellstorf **927** Adam Hines **929** W.W. Norton & Company / Belle Yang **930** Ben Haggarty / Adam Brockbank **931** Oji Suzuki **933** John Hicklenton **934** Gary Pleece / Warren Pleece **935** Sarnath Banerjee **936** Srividya Natarajan / S. Anand / Durgabai Vyam / Subhash Vyam **937** Chester Brown **939** Craig Thompson.

Agradecimientos

Paul Gravett y Quintessence desean expresar su agradecimiento a las siguientes personas y organizaciones por su colaboración en la realización de esta obra:

Helena Baser de Quintessence; Thierry Bombillon, Anders Hjorth-Jørgensen, Peter van Hooydonck, Yves Kerremans, Cyril Koopmeiners y Marcel Wilmet por el préstamo de libros; John Dunning; Curtis Hoffmann por el suministro de imágenes; Jeremy Sutton-Hibbert y Yuko Hirono por su ayuda en la gestión de derechos; Carol King por el trabajo editorial; Guy Lawley por el escaneo; Aubrey Lawrence y Danielle Lawrence-de Froidmont de Rosetta Translations SARL, Francia; Delphine Maubert de Moulinsart; Aki Omori por la búsqueda de imágenes; Dominic Nolan por la búsqueda de imágenes; Randall W. Scott de la Michigan State University Libraries; Tamaki Seto por sus traducciones; Jon Wainwright por el trabajo de diseño; Olivia Young de Quintessence.

Las fotografías de este libro fueron realizadas por Simon Pask y Jeremy Sutton-Hibbert.

Paul Gravett dedica esta obra a Maurice Horn, editor de *The World Encyclopedia of Comics* (1976), por haberle introducido realmente en el mundo de los cómics.

Paul Gravett ha trabajado en la industria del cómic desde 1981, cuando comenzó a dibujar historietas para la revista británica *pssst!* Más tarde fue coeditor de la aplaudida revista *Escape*, cargo que ejerció durante seis años. En 1992 se convirtió en director del Cartoon Art Trust. Paul ha sido comisario de numerosas exposiciones sobre arte gráfico y ha escrito varios libros sobre el mundo del cómic. En 2003 fundó Comica, el festival internacional de cómics de Londres. Es considerado por *The Times* como «el más importante historiador de cómics y novela gráfica de la actualidad.»

Terry Gilliam se dio a conocer al público de Reino Unido en 1969 con la serie televisiva *Monty Python's Flying Circus*, para la cual elaboraba las secuencias animadas. Más tarde fue codirector, junto a Terry Jones, de comedias míticas como *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores* (1975) y *El sentido de la vida* (1983). Su carrera como director en solitario incluye *Doce monos* (1995), *Miedo y asco en Las Vegas* (1998) y *El imaginario del Doctor Parnassus* (2010), la última película en la que participó Heath Ledger. En 2011 ha dirigido por primera vez ópera, *La condenación de Fausto* de Berlioz, que logró entusiasmar tanto a la crítica como al público.

Cubierta: Quintessence Editions Ltd.
Adaptación de la cubierta: Random House Mondadori / Gemma Martínez
Imagen de cubierta: Judge Dredd © Rebellion A/S
Ilustración de contracubierta: © Thinkstock
Imagen de lomo: The Walking Dead © Robert Kirkman



En vista de la gran atracción que ejercen la novela gráfica, las historietas alternativas o el manga sobre un público cada vez más amplio, resulta evidente que los cómics ya no son solo cosa de niños. *1001 cómics que hay que leer antes de morir* traza un apasionado homenaje a este medio en constante cambio: desde *Batman* hasta *Persépolis*, pasando por *Astérix y Obélix* o *Lucky Luke*. Escrito por los mejores expertos internacionales, este es el libro de referencia definitivo que todo buen aficionado de los cómics debe tener en su estantería.

ISBN: 978-84-253-4770-2
9 788425 347702

Grijalbo
www.grijalboilustrados.com
www.megustaleer.com

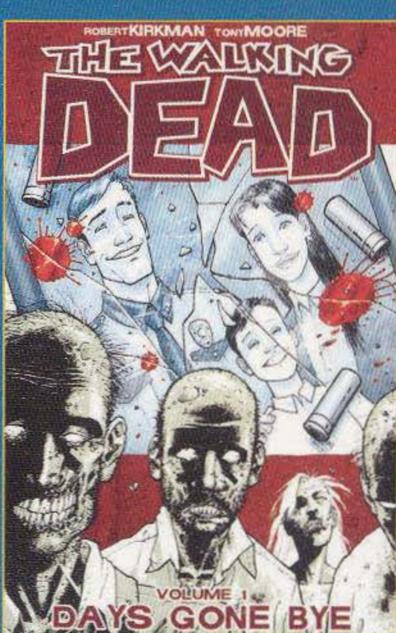
En vista de la gran atracción que ejercen la novela gráfica, las historietas alternativas o el manga sobre un público cada vez más amplio, resulta evidente que los cómics ya no son solo cosa de niños. *1001 cómics que hay que leer antes de morir* traza un apasionado homenaje a este medio en constante cambio: desde *Batman* hasta *Persépolis*, pasando por *Astérix y Obélix* o *Lucky Luke*. Escrito por los mejores expertos internacionales, este es el libro de referencia definitivo que todo buen aficionado de los cómics debe tener en su estantería.

ISBN: 978-84-253-4770-2

9 788425 347702

Grijalbo
www.grijalboilustrados.com
www.megustaleer.com

1001 CÓMICS
QUE HAY QUE LEER ANTES DE MORIR



PAUL GRAVETT

Grijalbo